

San Juan

Minerador ou Governador – Conselheiro ou Construtor?

Independentemente de sua função no Novo Mundo, você possui um único objetivo: angariar a maior quantidade de riqueza e prestígio! Quem possui as mais produtivas plantações? Quem fará as mais imponentes construções? Quem conseguirá mais pontos de vitória?

OBJETIVO DO JOGO

O jogo possui várias rodadas, nas quais cada jogador escolhe uma das cinco diferentes funções. Cada função permite uma ação para todos os jogadores.

Dessa forma, com a utilização do Produtor, por exemplo, serão produzidas mercadorias que poderão ser vendidas posteriormente através do Negociante. Com o dinheiro acumulado, você poderá, em seguida, levantar construções em San Juan utilizando o Construtor, e assim por diante.

Aquele que conseguir melhor aproveitar as ações e seus privilégios na ordem em que aparecem, será o vitorioso.

O ganhador é o jogador que, ao final do jogo, tiver colecionado mais pontos de vitória.

A cada rodada, os jogadores escolhem diferentes funções e, dessa forma, disparam diferentes ações, objetivando erguer as mais valiosas construções.

Ganha quem tiver mais pontos no final do jogo.

Uma particularidade de San Juan é que as mesmas cartas possuem diversas funções: algumas vezes elas são utilizadas como construções (baixadas abertas), algumas vezes elas são dinheiro (na mão dos jogadores) e outras são mercadorias (fechadas sobre construções de produção).

MATERIAL DO JOGO

- 110 cartas (42 construções de produção e 68 construções comuns)
- 1 Peça do Governador (marcando o jogador inicial da rodada)
- 5 Peças de Função (Construtor, Produtor, Comerciante, Conselheiro, Minerador)
- 5 Peças de Comércio
- 1 Bloco (para anotar os pontos de vitória)

Expansão:

- 33 cartas (4 construções de produção e 29 construções comuns)
- 1 Peça de Catedral (cartonada)



Caso você esteja lendo estas regras pela primeira vez, ignore os textos em negrito nos blocos laterais. Eles servem como resumo das regras para você relembrar os tópicos mais importantes a qualquer momento.

PREPARAÇÃO DO JOGO

- Um **jogador inicial** é sorteado. Ele recebe a **peça do governador**.
- As **5 peças de função** são colocadas, uma ao lado da outra, no centro da mesa.
- As **5 peças de comércio** são embaralhadas e formam um monte *com o verso para cima*, próximo das peças de função.
- **Cada jogador recebe uma Fábrica de Índigo** (retiradas das cartas de jogo), que é colocada aberta na frente do respectivo jogador.
- Após a distribuição das Fábricas de Índigo, as cartas restantes são misturadas. Então cada jogador recebe **4 cartas** desse novo monte de cartas, que mantém em sua mão, sem que os demais jogadores possam ver.
- **Todas as demais cartas** formam um monte de compra fechado, colocado ao lado das peças de função.
- **O bloco** só será utilizado ao final do jogo, para anotar os pontos de vitória.



As peças de função e de comércio, bem como as cartas, são preparadas no centro da mesa.



Cada jogador recebe uma Fábrica de Índigo e 4 cartas de mão.

ANDAMENTO DO JOGO

O jogo consiste de diversas rodadas. Cada rodada funciona da seguinte forma: o jogador que possui a peça do governador (= Governador) começa. Ele escolhe uma peça de função presente no centro da mesa e a traz para perto de si, realizando a ação dessa função *antes* dos demais jogadores. Depois, o jogador à sua esquerda também realiza essa ação e assim por diante, até que *cada jogador* a tenha realizado *uma vez*.

Então o jogador à esquerda do Governador tem a vez: ele escolhe uma das peças de função restantes no centro da mesa e a traz para perto de si. Ele será o primeiro a realizar a ação desta função, seguido em sentido horário pelos demais jogadores. Terminada a vez de cada um, seu vizinho da esquerda tem a vez, e assim por diante. Após todos os jogadores terem tido a vez de escolher uma peça de função, termina a rodada.

Todas as peças de função utilizadas são devolvidas para o centro da mesa e colocadas junto às peças que porventura não tenham sido escolhidas. Então, no sentido horário, a peça do governador é passada para o próximo jogador.

Uma nova rodada começa. O novo Governador escolhe a primeira peça de função, e assim por diante.

O Governador começa e escolhe uma função; a ação correspondente é realizada por todos, em sentido horário.

Depois, é a vez do próximo jogador escolher outra função, e assim por diante.

Ao final da rodada, a peça do governador segue para o próximo jogador e uma nova rodada começa.

Atenção: Caso apenas 2 jogadores participem do jogo, o Governador pode escolher uma segunda peça de função após o segundo jogador ter feito sua escolha. Apenas após a escolha desta terceira peça de função é que termina a rodada, e o Governador troca de mãos. Isso significa que, em uma partida com 2 jogadores, são escolhidas 3 das 5 peças de função por rodada, na seguinte ordem: Governador – Oponente – Governador.

As Funções:

Cada função possui um privilégio especial, que serve apenas para o jogador que a escolheu. Em contrapartida, cada função também possui uma ação que será realizada por cada jogador (com exceção do Minerador).

De forma geral:

- O jogador que primeiro realiza a ação da peça de função é sempre o jogador que escolheu a respectiva peça, seguido de seu vizinho da esquerda, e assim por diante.
- Um jogador que tem a vez *deve* escolher uma peça de função. Ele poderá, depois de escolher, abrir mão da ação e/ou do privilégio associado. Os demais jogadores também podem abrir mão da ação.
- Uma peça de função já escolhida permanece na frente do jogador que a escolheu e não poderá ser escolhida por nenhum outro jogador até o final da rodada.

Construtor (Fase de Construção: todos constroem)



Quem escolher esta função (= Construtor) pode erguer uma construção qualquer, baixando-a diretamente de sua mão para sua frente, de forma aberta, onde ela permanecerá pelo resto da partida. Os custos de construção mostrados na carta (valor mostrado no canto superior direito ou esquerdo da carta) deve ser pago pelo

jogador através da colocação desta quantidade de cartas no monte de descarte (*não deixe de atentar para o bloco mostrado a seguir*). Como seu privilégio, o Construtor descarta uma carta a menos que o necessário (*veja exemplo a seguir*).

Depois do Construtor, todos os demais jogadores podem erguer uma construção, se quiserem.

Uma visão detalhada de todas as construções e suas funções e habilidades pode ser vista em "As Construções", a partir da página 7.

Atenção: Um mesmo jogador pode ter uma quantidade qualquer de construções de produção iguais, porém apenas uma de cada construção comum!

No caso de apenas 2 jogadores:

Governador escolhe uma função adicional após seu oponente.

Cada função:

- Dispara uma ação para todos os jogadores (exceção: Minerador).
- Oferece um privilégio para o jogador que a escolheu.

Construtor

Todos podem erguer, em ordem, uma construção; o Construtor paga uma carta a menos.

Observações:

- As regras descritas acima são alteradas e/ou expandidas através da utilização da Serralheria, do Guindaste, do Abrigo, do Mercado Negro, da Carpintaria, da Pedreira e da Biblioteca.
- O jogador nunca recebe dinheiro durante a construção, mesmo no caso de possuir mais descontos do que o custo da construção! (Por exemplo: o jogador é o Construtor, possui a Serralheria e a Biblioteca e quer construir um Engenho de Açúcar: ele não recebe nenhuma carta por esses descontos.)

O construtor também não recebe uma carta referente a seu privilégio (= 1 carta de desconto) caso ele não construa nada!

O monte de descarte localiza-se à direita, ao lado das peças de função. As cartas sempre são descartadas fechadas – preferencialmente um pouco “desordenadas”, para evitar que este monte seja confundido com o monte de compra. Caso o monte de compra acabe, todas as cartas do monte de descarte são misturadas e formam um novo monte de compra.

Produtor (Fase de Produção: todos produzem mercadorias)



O jogador que escolher esta função (= Produtor) começa a produção de mercadorias. Ele retira a primeira carta do monte de compra – sem olhar qual carta é! – e a coloca, com o verso para cima, levemente deslocada *sobre* uma de suas construções de produção *vazia* (veja exemplo ao lado), ou seja, uma que ainda não tenha nenhuma carta sobre ela. O privilégio do Produtor permite que ele faça a mesma ação mais uma vez, em outra construção de produção vazia.

Depois disso, todos os demais jogadores, em sentido horário, também podem colocar uma carta fechada sobre uma de suas construções de produções vazias. Caso um jogador não possua nenhuma construção de produção vazia, ele teve azar e não produzirá nada.

As cartas colocadas sobre as construções de produção representam as respectivas mercadorias (veja exemplo ao lado) que poderão ser vendidas na fase do Comerciante.

Atenção: não é permitido possuir mais do que uma única carta sobre uma construção de produção.

Observações:

- As regras descritas acima são alteradas e/ou expandidas através da utilização do Poço, do Aqueduto e da Biblioteca.
- Esta fase pode ser jogada simultaneamente por todos os jogadores; a ordem em que é realizada a produção de mercadorias não tem nenhuma importância para o jogo.



Compra

Descarte

Produtor

Todos podem produzir uma mercadoria; o Produtor pode produzir duas.



Este jogador possui 1 Açúcar e 1 Tabaco.

Comerciante (Fase de Comércio: todos vendem mercadorias)



Aquele que escolher esta função (= Comerciante) deve, em primeiro lugar, revelar a peça de comércio que se encontra no topo do monte. Na sequência, ele diz qual mercadoria quer vender. Ele pode vender uma mercadoria (= 1 carta) como sua ação e, adicionalmente, uma segunda mercadoria como seu privilégio.

Ele retira as mercadorias (cartas) de suas construções de produção e as coloca – *mais uma vez sem olhar que cartas são!* – no monte de descarte. Depois, pega tantas cartas do monte de compra quantas mostradas na peça de comércio aberta, de acordo com a mercadoria vendida, trazendo-as *para sua mão* (veja exemplo abaixo).

Depois do Comerciante, cada jogador, em ordem, *pode* vender uma mercadoria qualquer pelo preço mostrado.

Como última ação da fase, o Comerciante coloca a peça de comércio utilizada, com o verso para cima, no final do monte de peças de comércio. A ordem das peças de comércio não é alterada durante toda a partida.

Observações:

- As regras descritas acima são alteradas e/ou expandidas pela utilização do Mercado Pequeno, do Entreposto Comercial, do Mercado Grande e da Biblioteca.
- *Mesmo que o Comerciante não possua mercadorias para vender, a primeira peça de comércio deve ser revelada.*
- *Esta fase pode ser jogada simultaneamente; a ordem de compra das cartas é, na maioria dos casos, irrelevante.*

Exemplo: *Letícia é a Comerciante. Além disso, também possui o Mercado Pequeno e o Entreposto Comercial. Ela abre a primeira peça de comércio (veja ao lado) e informa a venda de 3 de suas mercadorias (o que ela pode fazer devido ao Entreposto Comercial), descarta uma mercadoria (carta) de cima de sua Fábrica de Índigo, de seu Depósito de Tabaco e de sua Fundação de Prata e recebe, do monte de compra para sua mão, 1 carta pelo Índigo, 2 pelo Tabaco e 3 pela Prata, assim como 1 carta adicional pelo Mercado Pequeno. Depois dela, o próximo jogador tem a vez de vender, e assim por diante.*

Conselheiro (Fase do Conselho: uma nova carta para todos)



Aquele que escolher esta função (= Conselheiro) pega 5 cartas do monte de compra (2 pela ação e 3 pelo privilégio), olha todas e escolhe uma para ficar na sua mão. As 4 cartas restantes são colocadas no monte de descarte.

Comerciante
Todos podem vender uma mercadoria;
o Comerciante pode vender duas.

1	1	1	1	1
1	1	1	2	2
1	2	2	2	2
2	2	2	2	3
2	2	3	3	3

1	◀ Preço do Índigo
1	◀ Preço do Açúcar
2	◀ Preço do Tabaco
2	◀ Preço do Café
3	◀ Preço da Prata

Conselheiro
Cada jogador recebe 1 dentre duas cartas;
o Conselheiro recebe 1 dentre 5 cartas.

Depois disso, todos os demais jogadores pegam, cada um, 2 cartas do monte de compra, olham, ficam com uma e colocam a outra no monte de descarte.

Observações:

- As regras descritas acima são alteradas e/ou expandidas através da utilização do Arquivo, da Vila e da Biblioteca.
- Esta fase pode ser jogada simultaneamente; a ordem de compra de cartas é irrelevante.

Minerador (Fase de Mineração: nenhuma ação)



O jogador que escolher esta função (= Minerador), não dispara uma ação para todos os jogadores. Somente ele receberá – como seu privilégio – 1 carta do monte de compra, que traz para sua mão.

Observações:

- As regras descritas acima são alteradas e/ou expandidas através da utilização da Mina de Ouro e da Biblioteca.

Uma Nova Rodada

Após *cada* jogador ter escolhido uma função e as respectivas ações terem sido realizadas por todos, acaba a rodada atual. As peças de função escolhidas são novamente colocadas no centro da mesa. A peça do Governador é entregue para o jogador à esquerda do atual Governador.

O novo Governador deve, primeiro, lembrar o proprietário de uma Capela da possibilidade de colocar uma carta embaixo dela. *Depois disso*, o Governador verifica se algum jogador (*incluindo ele mesmo!*) possui mais do que 7 cartas na mão. Todos os jogadores que têm mais de 7 cartas devem descartar cartas de suas mãos até que fiquem com apenas 7 cartas. *Exceção:* caso um jogador possua a Torre, então ele pode permanecer com 12 cartas.

Em seguida, o Governador começa a próxima rodada, escolhendo uma das cartas de função do centro da mesa, e assim por diante.

Para deixar claro: durante a rodada, os jogadores podem manter mais do que 7 cartas na mão. A verificação do limite de 7 cartas é realizada apenas no início de cada nova rodada.

Atenção: a quantidade de cartas na mão de cada jogador deve ser visível para todos os oponentes durante toda a partida.

Minerador

Apenas o Minerador recebe 1 carta.

Todas as demais Rodadas:

- Devolver as peças de função para o centro da mesa.
- O Governador muda e:
 - Lembra da Capela.
 - Verifica o limite de cartas de mão.
 - Começa uma nova rodada.

FINAL DO JOGO

O jogo termina *imediatamente* ao final da *Fase do Construtor* na qual, no mínimo, um jogador tenha erguido sua décima segunda construção; a rodada *não* é jogada até o final.

Os pontos de vitória dos jogadores são marcados no bloco. Cada jogador adiciona:

- + os pontos de suas construções (*valor na borda inferior das cartas*)
- + os pontos (= *quantidade de cartas*) embaixo da Capela
- + os pontos do Arco do Triunfo, da Corporação de Ofício e da Prefeitura
- + os pontos do Palácio

Ganha o jogador que tiver mais pontos. Em caso de empate, ganha o jogador, entre os empatados, que tiver mais cartas na mão e mercadorias (1 Mercadoria = 1 Carta na mão).

Nome do jogador	Angelo	Mateus	Ricardo	Fabrizio
Edifício de construções	16	22	19	23
Capela, Banco e Ponte	1	7	1	3
Condições de vitória e Catedral	7-8	6	10	1
Soma pontos	3	35	29	26
Pontos marcados	1	1	7	6
Total	3	35	36	32

Assim que pelo menos um jogador tiver 12 construções erguidas, termina a fase de construção e o jogo acaba.

Pontos são distribuídos:
 + Construções
 + Capela
 + Construções 6
 + Palácio

O jogador com mais pontos é o ganhador.

As Construções

As Construções de Produção (fundo colorido)

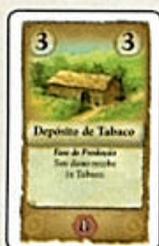
Existem 5 diferentes construções de produção:



Fábrica de Índigo (10x)



Engenho de Açúcar (8x)



Depósito de Tabaco (8x)



Torrefadora de Café (8x)



Fundição de Prata (8x)

Um jogador pode ter qualquer quantidade de construções de produção, mesmo repetidas.

As Construções Comuns (fundo bege)

Existem 24 diferentes construções comuns. Cada construção existe 3 vezes, com exceção das construções 6, para as quais existem apenas 2 de cada.



5 diferentes construções de produção:

- Fábrica de Índigo
- Engenho de Açúcar
- Depósito de Tabaco
- Torrefadora de Café
- Fundição de Prata

As seguintes regras valem para *todas* as construções comuns:

- Cada jogador pode erguer apenas *uma* de cada.
- Sua habilidade passa a valer logo *após* a fase do construtor em que ela foi erguida (muitas vezes pode ser utilizada na mesma rodada).
- Elas podem ser utilizadas, mas não necessariamente.

Serralheria

Caso o dono de uma Serralheria erga uma construção de *produção*, ele paga uma carta a menos que o exigido. A Serralheria não auxilia para construções comuns.

Mina de Ouro

Após um jogador qualquer (inclusive o dono da Mina de Ouro) ter escolhido o Minerador e comprado uma carta, o dono de uma Mina de Ouro abre as primeiras 4 cartas do monte de compra.

- Se essas cartas mostrarem custos de construção *diferentes*, ele traz para sua mão a carta que mostrar o *menor* custo. As outras 3 cartas vão para o descarte.
- Se pelo menos duas dessas cartas mostrarem o mesmo custo de construção, ele teve azar: não recebe carta alguma e as 4 cartas vão para o descarte.

Exemplo: Daniel, dono de uma Mina de Ouro, abre:

- Biblioteca (5), Vila (4), Serralheria (1) e Café (4):
ele deve descartar as 4 cartas.
- Pedreira (4), Mina de Ouro (1), Tabaco (3) e Cavaleiro (5):
ele recebe a Mina de Ouro e descarta as outras 3 cartas.

Arquivo

O dono de um Arquivo traz todas as cartas recebidas na fase do Conselho para sua mão e, de todas as suas cartas, descarta a quantidade prescrita pelas regras normais. Em outras palavras: as cartas descartadas não precisam ser as recebidas na fase do Conselho, podendo ser as que ele já possuía na mão.

Exemplo: Gustavo é o Conselheiro e possui a Vila e o Arquivo: ele compra 5 cartas do monte, traz todas para sua mão e, de todas as suas cartas, descarta 3 quaisquer.

Abrigo

O dono de um Abrigo que ficar com apenas 1 ou nenhuma carta na sua mão, pode imediatamente após erguer qualquer construção, comprar uma carta do monte de compra.



Observações:

- Caso ele também possua a Carpintaria, ele primeiro recebe a carta referente à Carpintaria e, somente depois, a carta do Abrigo, caso as condições ainda sejam atendidas.
- Caso o jogador não construa nada, ele também não recebe nenhuma carta.

Mercado Negro

Caso o dono de um Mercado Negro erga uma construção, ele pode se desfazer de até duas mercadorias, ou seja, de até duas cartas que estão sobre construções de produção suas. Para cada mercadoria descartada, o custo da construção a ser erguida é reduzido em uma carta.

Exemplo: Fernando ergue uma Biblioteca (5): ele descarta uma carta de sua Fábrica de Índigo e outra de seu Depósito de Tabaco e mais 3 cartas de sua mão.

Entrepasto Comercial

O dono de um Entrepasto Comercial pode vender uma mercadoria adicional na fase do comércio.

Exemplo: Mônica possui um Entrepasto Comercial e vende...

- como jogadora comum, até 2 mercadorias;
- como Comerciante, até 3 mercadorias;
- como Comerciante com uma Biblioteca, até 4 mercadorias.

Poço

Caso o dono de um Poço produza, em uma fase de Produção, no mínimo duas mercadorias, ele recebe *uma* carta do monte de compra para sua mão. Este poder independe do jogador ser ou não o Produtor.

Mercado Pequeno

Caso o dono de um Mercado Pequeno venda, em uma fase de Comércio, no mínimo duas mercadorias, ele recebe *uma* carta do monte de compra para sua mão. Este poder independe do jogador ser ou não o Comerciante.

Guindaste

O dono de um Guindaste pode, no lugar de erguer uma construção normalmente, erguê-la sobre uma construção previamente erguida, ou seja, colocar a nova construção sobre uma outra, a qual perde imediatamente sua habilidade. Em contrapartida, o custo da nova construção é reduzido na mesma quantidade do custo de construção da carta coberta.



Observações:

- Uma construção coberta perde, imediatamente, sua habilidade, ou seja, ela não pode ser utilizada para erguer uma nova construção. Isso significa que um Guindaste nunca pode ser coberto por outra construção.
- Caso uma nova construção seja colocada em cima de uma construção de produção que possui uma mercadoria sobre ela, essa mercadoria é perdida e vai para o descarte.
- Caso a Capela seja coberta, as cartas pontos abaixo dela permanecem.
- Um jogador pode erguer novas construções sobre cartas que já foram erguidas sobre construções mais antigas.
- Um jogador não pode erguer uma construção sobre uma construção igual.

Exemplo:

- Olavo ergue um Palácio (6) em cima de sua Capela (3), pagando 3 cartas no lugar de 6.
- Em uma jogada posterior, Olavo ergue uma Estátua (3) sobre sua Torrefadora de Café (4) sem pagar nada por isso; ele também não recebe nenhuma carta pela diferença de preços.

Capela

O dono de uma Capela pode, no início de cada nova rodada e antes de o Governador verificar o limite de 7 ou 12 cartas na mão dos jogadores, colocar uma carta qualquer de sua mão embaixo da Capela, com o verso voltado para cima. No final do jogo, cada carta que foi colocada embaixo da Capela vale 1 ponto de vitória (o texto e os pontos dessas cartas são irrelevantes!).

Observações:

- O jogador não precisa dizer para os oponentes quantas cartas ele tem embaixo de sua Capela durante o jogo.
- Caso ele erga uma construção sobre a Capela (utilizando o Guindaste), a própria carta da Capela, obviamente, não contará como ponto de vitória no final do jogo (o que pode ser verificado, pois ela estará com a frente voltada para cima e não o verso).

Torre

No início de cada rodada, o Governador atual deve verificar o limite máximo de 7 cartas na mão de cada jogador. O dono de uma Torre pode, neste momento, ter até 12 cartas na mão. Caso possua mais do que 12 cartas, ele deve descartar tantas cartas quanto necessário para reduzir sua mão para 12 cartas.

Aqueduto

O dono de um Aqueduto pode, na fase da Produção, gerar uma mercadoria adicional.

Exemplo: Oscar possui um Aqueduto e produz:

- como jogador comum, até duas mercadorias;
- como Produtor, até 3 mercadorias;
- como Produtor com uma Biblioteca, até 4 mercadorias.



Carpintaria

Caso o dono de uma Carpintaria erga uma construção *comum* em uma fase de construção, ele recebe, *após* ter pago completamente os custos de construção exigidos, uma carta do monte de compra para sua mão. A Carpintaria não serve para nada caso ele erga uma construção de *produção*.

Para deixar claro: uma Carpintaria não traz nada no momento em que ela mesma é erguida, mas apenas no momento em que outras construções comuns forem erguidas.

Vila

O dono de uma Vila mantém, em uma fase de Conselho, duas das cartas recebidas (e não apenas uma).

Exemplo: André é dono de uma Vila e mantém:

- como jogador comum, 2 de 2 cartas;
- como Conselheiro, 2 de 5 cartas;
- como Conselheiro com uma Biblioteca, 2 de 8 cartas.

Caso ainda possua um Arquivo, ele poderá trazer todas as cartas para sua mão e, depois, descartar a quantidade prescrita dentre todas as suas cartas.

Mercado Grande

Caso o dono de um Mercado Grande venda, em uma fase de Comércio, no mínimo uma mercadoria, ele recebe *uma* carta adicional do monte de compra.

Exemplo: Cláudia possui um Mercado Grande e vende 1x Açúcar por 1 e 1x Café por 2: ela recebe um total de 4 cartas do monte de compra.

Pedreira

Caso o dono de uma Pedreira erga uma construção *comum*, paga uma carta a menos que o exigido. A Pedreira não auxilia nas construções de *produção*.

Exemplo: Isabel é a Construtora e também possui uma Pedreira: ela pode erguer um Guindaste sem pagar nada. Mas, caso erga uma construção comum de custo 1, não recebe a diferença de 1 carta!

Biblioteca

O dono de uma Biblioteca pode dobrar o privilégio de sua Função:

- *Conselheiro*: recebe 8 cartas para escolha.
- *Construtor*: paga 2 cartas a menos para construir.
- *Produtor*: produz até 3 mercadorias.
- *Comerciante*: vende até 3 mercadorias.
- *Minerador*: recebe 2 cartas do monte de compra.



Exemplos:

- Marcos possui, além da Biblioteca, o Arquivo e a Vila; como Conselheiro, recebe 8 cartas na sua mão e, depois, deve descartar 6 cartas quaisquer.
- Laura possui a Biblioteca e a Pedreira; como Construtora, pagará 3 cartas a menos para erguer qualquer construção comum.

Atenção: em uma partida para 2 jogadores, a habilidade da Biblioteca só pode ser utilizada uma vez por rodada! Caso, por exemplo, o Governador utilize a Biblioteca em sua primeira jogada, ela não terá mais efeito na segunda vez que ele escolher uma peça de função.

As sete construções comuns a seguir não alteram as regras do jogo, em compensação, trazem muitos pontos de vitória no final do jogo.

Os três diferentes Monumentos

Estátua (3 pts) **Obelisco** (4 pts) **Cavaleiro** (5 pts)

Para deixar claro: um jogador pode ter, por exemplo, uma Estátua e um Obelisco, mas não duas estátuas!

As 4 Construções "6"

Prefeitura

O dono de uma Prefeitura recebe, ao final do jogo, um ponto adicional para cada construção comum que ele tenha erguido.

Exemplo: Ângelo possui o Abrigo, o Aqueduto, a Carpintaria, a Capela, a Pedreira, a Biblioteca, a Estátua, o Obelisco e a Prefeitura: recebe 9 pontos adicionais ao final do jogo.

Corporação de Ofício

O dono de uma Corporação de Ofício recebe, ao final do jogo, um ponto adicional para cada construção de produção e tipo de produção que possua.

Exemplo: Joel possui, no final do jogo, 2 Fábricas de Índigo, 1 Engenho de Açúcar e 2 Depósitos de Tabaco: recebe 8 pontos adicionais: 5 pela quantidade de construções de produção e 3 pelos tipos de produção diferentes.

Arco do Triunfo

O dono de um Arco do Triunfo recebe, ao final do jogo, pontos adicionais para seus Monumentos: caso tenha apenas um monumento, recebe 4 pontos; caso tenha dois, recebe 6 pontos e, caso tenha todos, recebe 8 pontos.

Observação: Caso um jogador tenha a Prefeitura e o Arco do Triunfo, ambos trarão pontos adicionais.



Palácio

O dono de um Palácio recebe, ao final do jogo, um ponto adicional para cada 4 pontos que ele tenha recebido de outras formas. Em outras palavras: divide sua pontuação por 4 (arredondando para baixo!) e recebe esse valor em pontos adicionais devido a seu Palácio. Os pontos do Palácio devem ser distribuídos por último, após todos os demais pontos terem sido contabilizados.

Exemplo: Andreas conseguiu, sem contar seu Palácio, 34 pontos. Agora seu Palácio lhe trará mais 8 pontos adicionais, levando-o para 42 pontos no total.



VARIANTE

Após algumas partidas, pode-se tentar a seguinte forma de preparação do jogo: cada jogador recebe, além de suas 4 cartas iniciais, tantas cartas conforme sua posição no jogo, ou seja, o jogador inicial recebe 5 cartas; o segundo, 6 cartas; o terceiro, 7 cartas e o quarto, 8 cartas.

Cada jogador olha suas cartas e escolhe 4 cartas com as quais ele quer começar o jogo, colocando as restantes (de 1 a 4, dependendo do jogador) no monte de descarte.

Depois dessa preparação, o jogo funciona conforme já explicado.

VARIANTE

1º, 2º, 3º e 4º jogador recebem 5/6/7 e 8 cartas.

Depois, reduzem sua mão para 4 cartas.



Expansão: "As Novas Construções"

Material: 33 cartas (= 10 construções comuns + 4 construções de produção) + 1 carta cartonada ("Catedral").

Preparação: As 33 cartas são misturadas com as do jogo básico. A Catedral é deixada aberta ao lado das peças de função. Todas as demais regras permanecem valendo.

Dica: As 4 construções de produção adicionais também podem ser colocadas junto com as construções de produção do jogo base.

Casa da Guarda

No início de cada rodada, o Governador deverá verificar um limite de cartas de mão de, no máximo, *seis* para cada jogador que *não possua* uma Casa da Guarda. Os donos de uma Casa da Guarda continuam podendo ter até 7 cartas de mão e os donos de uma torre (independentemente de ter ou não uma Casa da Guarda) podem ter até 12 cartas.

A ordem de início de rodada é: 1º Escritório – 2º Capela / Banco – 3º Casa da Guarda / Torre. (Veja também a peça do Governador).

Escritório

O dono de um Escritório, no início de cada rodada, pode colocar uma ou duas de suas cartas de mão no descarte e trazer para sua mão a mesma quantidade descartada diretamente do monte de compra.

Cabana

O dono de uma Cabana recebe, ao final de cada fase de Comércio em que não vendeu *nenhuma* mercadoria, *uma* carta do monte de compra.

Pousada

Caso o dono de uma pousada, *imediatamente após* uma fase de Construção, possua a *menor* quantidade de construções erguidas (de produção ou comuns), recebe uma carta do monte de compra.

Para deixar claro: "a menor quantidade de construções" significa que nenhum outro jogador pode ter menos construções e que pelo menos um jogador deve ter mais construções.

Parque

Caso um jogador cubra o Parque através da utilização de um Guindaste, não economizará apenas 3 nos custos de construção da nova carta, mas, sim, 6.

Exemplo:

- Ricardo cobre seu Parque com a Biblioteca (usando um Guindaste): ele não precisa pagar nada por isso.
- Marisa cobre seu Parque com a Catedral (usando um Guindaste): ela paga 1 carta. Caso ela fosse a Construtora e/ou possuísse uma Pedreira, ela também não pagaria nada.



Aduana

No início da fase do *Conselho*, o dono de uma Aduana pega uma carta do monte de compra e a coloca (com o verso para cima e sem ver qual carta é) como uma *mercadoria* sobre a sua Aduana. Caso ele venda essa mercadoria durante uma fase de *Comércio*, recebe por ela 2 cartas do monte de compra (independentemente da peça de comércio aberta).

Observação: As mesmas regras que regem as mercadorias no resto do jogo valem, também, para a mercadoria sobre a Aduana; ela pode ser trocada no Mercado Negro (por 1 dinheiro), vale para o Mercado Pequeno e para o Mercado Grande, etc.

Banco

O dono de um Banco pode, *uma única vez* durante todo o jogo, no início de uma rodada qualquer e antes de o Governador verificar o limite de cartas de mão, colocar uma *quantidade qualquer* de suas cartas de mão embaixo do Banco. Cada uma dessas cartas vale um ponto no final do jogo.

Outros detalhes podem ser vistos nas observações da "Capela".

Porto

Sempre que o dono de um Porto vender pelo menos uma mercadoria em uma fase de *Comércio*, coloca *uma* das mercadorias vendidas (sem ver que carta é) embaixo do seu Porto. Cada uma dessas cartas vale 1 ponto ao final do jogo.

Outros detalhes podem ser vistos nas observações da "Capela".

Ourives

O Ourives abre, em cada fase de mineração, a primeira carta do monte de compra e mostra para todos os jogadores: caso a carta mostre uma construção (independentemente se comum ou de produção) que não tenha ainda sido erguida por nenhum jogador (incluindo o jogador dono do Ourives), ele pode trazer esta carta para sua mão. Caso contrário, ela vai para o monte de descarte.

Residência (2x)

O dono de uma Residência recebe, ao final do jogo, pontos adicionais para um conjunto de três construções *diferentes*, mas que possuam o *mesmo* custo de construção: pela primeira trinca, 4 pontos; pela segunda, 3 pontos, e assim por diante.



Exemplo:

- Mateus tem as seguintes construções erguidas: 2x Fábrica de Índigo (1), Engenho de Açúcar (2), Mercado Negro (2), Poço (2), 2x Depósito de Tabaco (3), Aqueduto (3), Palácio (6), Corporação de Ofício (6) e Residência (6). Ele receberá, devido à Residência, $4 + 3 = 7$ pontos (pelas trincas de construções de valor 2 e de valor 6). A trinca de construções de valor 3 não trazem 2 pontos porque ela é composta de duas cartas iguais (Depósito de Tabaco).
- Flávio tem as seguintes construções erguidas: 2x Fábrica de Índigo (1), Arquivo (1), Mina de Ouro (1), Casa da Guarda (1), Escritório (1), Banco (3), Depósito de Tabaco (3), Aqueduto (3), Palácio (6), Prefeitura (6) e Residência (6). Ele receberá, devido à Residência, $4 + 3 + 2 + 1 = 10$ pontos (já que ele pode utilizar ambas as Fábricas de Índigo em trincas diferentes).

Catedral (1x)

A Catedral está aberta desde o início da partida no centro da mesa. Aquele que quiser erguer a Catedral deve, em uma fase de construção, simplesmente pagar os custos de construção (*continua não sendo possível erguer duas construções na mesma fase de construção*). Ao final do jogo, a Catedral dá pontos pelas construções de valor 6 erguidas pelos oponentes: pela primeira construção, o jogador ganha 4 pontos; pela segunda, 3, e assim por diante.

Exemplo:

Letícia possui uma Catedral e, ao final do jogo, Gustavo possui uma Corporação de Ofício, uma Prefeitura e uma Residência, enquanto Daniel possui uma Residência, um Palácio e um Arco do Triunfo. Letícia receberá por isto $4 + 3 + 2 + 1 + 0 + 0 = 10$ pontos adicionais.

O Autor agradece em especial a Richard Borg e a Tom Lehmann pelas sugestões, e aos jogadores de teste pelo engajamento.

Tradução: Romir G. E. Paulino



Jogue on-line

 GROW games



sac@grow.com.br

11 4393 3003

facebook

facebook.com/growjogos

WWW.GROW.COM.BR

© 2004/14 Ravensburger Spieleverlag

© 2003 Andreas Seyfarth

