



ARQUITETOS DO REINO OCIDENTAL

UM JOGO DE SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILUSTRAÇÕES - MIHAJLO DIMITRIEVSKI

DESIGN GRÁFICO E LAYOUTS - SHEM PHILLIPS

TRADUÇÃO - ROMIR G. E. PAULINO

REVISÃO - VINICIUS C. VIEIRA

DIAGRAMAÇÃO - YASMIN MOURÃO

SUPERVISÃO - FÁBIO S. RIBEIRO

COPYRIGHT 2018 MEEPLE BR JOGOS

WWW.MEEPLEBRJOGOS.COM.BR

INTRODUÇÃO

Arquitetos do Reino Ocidental é ambientado no final do Império Carolíngio, em torno do ano 850 d.C. Atuando como arquitetos reais, os jogadores competem para impressionar o rei e manter seu status de nobreza através da construção de diversos locais atravessando todo seu domínio. Os jogadores deverão coletar recursos, contratar aprendizes e manter sempre um olho aberto na direção de sua força de trabalho. Mas estes são tempos traiçoeiros. Nada impedirá que arquitetos rivais atrapalhem seu progresso. Será você o virtuoso remanescente ou você acabará em companhia de ladrões e contrabandistas?

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo de Arquitetos do Reino Ocidental é ser o jogador com mais pontos de vitória (PV) ao final da partida. Você adquire pontos erguendo diversas construções e avançando o trabalho na Catedral. No decorrer da partida os jogadores deverão fazer uma série de escolhas morais. Contudo, a Virtude dos jogadores só será julgada ao final da partida. Algumas negociações escusas aqui e ali podem não parecer muito, mas se você for longe demais acabará sendo punido. A partida termina quando uma certa quantidade de construções for finalizada.

COMPONENTES

	35 Argilas		25 Ouros	<i>“Pequeno”</i>	<i>“Grande”</i>	<i>“Não Quitado”</i>	<i>“Quitado”</i>
	40 Madeiras		30 Mármoreos				
	40 Pedras		10 Marcadores <i>(em 5 cores)</i>	10 Cartas de Contrabando		22 Cartas de Débito	
	50 Pratas			11 Cartas de Recompensa		6 Multiplicadores	
	100 Trabalhadores <i>(em 5 cores)</i>						

COMPONENTES



1 Tabuleiro Principal

Lado 1: Padrão



Lado 2: Variável



5 Tabuleiros do jogador
frente e verso



40 Aprendizés



40 Construções



PREPARAÇÃO

Siga os seguintes passos para preparar Arquitectos do Reino Ocidental:

1. Coloque o tabuleiro principal no centro da área de jogo.
2. Embaralhe todas as Cartas de Contrabando e coloque-as em uma pilha no campo esquerdo do Mercado Negro, com o lado “Pequeno” voltado para cima.
3. Embaralhe todas as Cartas de Recompensa e coloque uma quantidade delas ao lado direito da Catedral, formando um monte com o verso para cima. A quantidade de cartas para este monte são 2 por jogador mais 1. *Por exemplo, 9 cartas em um jogo com 4 participantes.* Todas as cartas não utilizadas retornam para a caixa.
4. Coloque todas as Cartas de Débito, com o lado não quitado para cima, em um monte ao lado do Quartel.
5. Coloque todos os Multiplicadores em um monte ao lado do Tabuleiro Principal.
6. Embaralhe todos os Aprendizes formando um monte com o verso para cima ao lado direito do tabuleiro. Revele um Aprendiz do topo do monte para cada um dos 8 espaços a direita da Oficina.
7. Embaralhe todas as Construções e coloque-as em um monte com o verso para cima no campo a esquerda da Oficina.
8. Deixe toda a Argila, Madeira, Pedra, Ouro, Mármore e Prata em um estoque comum próximo ao tabuleiro.



= 20 Pratas e
10 Argilas

4

Estoque Comum

Todos os seguintes componentes são considerados infinitos: Cartas de Débito, Argila, Madeira, Ouro, Pedra, Mármore e Prata. Os jogadores devem utilizar os Multiplicadores se qualquer dos itens acima acabar.

8



9. Coloque 4 Pratas do estoque comum no espaço acima do Posto Fiscal.

10. Cada jogador recebe um Tabuleiro do Jogador (*deixado com o Lado 1 para cima, a menos que utilizem as Regras de Preparação Variável*) e 20 trabalhadores de uma cor.

11. Cada jogador posiciona um de seus Marcadores abaixo da Catedral e outro na posição 7 da Trilha da Virtude.

12. Distribua 4 cartas do monte de Construções para cada jogador. Cada jogador escolhe uma destas Construções para manter, baixando-a, com o verso para cima, à sua frente. As 3 Construções restantes são passadas para o jogador à esquerda. Cada jogador escolhe, mais uma vez, 1 Construção para manter e passa as restantes adiante. Das duas últimas Construções, cada jogador escolhe uma para manter e coloca a outra, com o verso voltado para cima, abaixo do monte de Construções. Agora cada jogador pode pegar sua mão inicial de 3 Construções. *Note que as Construções em sua mão devem ser mantidas em segredo!*

Preparação Variável

Para uma preparação mais variável, os jogadores devem usar o Lado 2 de seus Tabuleiros de Jogador (distribuídos aleatoriamente ou escolhidos). Isto fornece a cada jogador uma habilidade especial durante o jogo. O tabuleiro também mostra a quantidade de Prata, Virtude e outros itens para o início do jogo.

13. Escolha, de forma aleatória, um jogador inicial. Ele recebe 3 pratas do estoque comum. O segundo jogador recebe 4 pratas. Se existir um terceiro jogador, ele recebe 5 pratas, o quarto jogador, 6 pratas e assim por diante.


Verifique o Apêndice para mais detalhes referentes à preparação variável e ao modo Solo de jogo.

ARQUITETOS DE PRIMEIRA VIAGEM

Quando jogar pela primeira vez ou quando ensinar outros jogadores, existe 3 conceitos chave a compreender:

1. Investimento em Trabalhadores - Cada jogador possui 20 trabalhadores. A cada turno, cada jogador colocará apenas 1 deles no tabuleiro. Como uma regra geral, quanto mais você visitar um local, melhor o benefício dele. *Por exemplo, colocar seu primeiro trabalhador na Floresta lhe rende 1 Madeira como recompensa. Colocar seu segundo trabalhador na Floresta rende 2 Madeiras. Seu terceiro trabalhador, 3 Madeiras, e assim por diante.*

2. Capturar Trabalhadores - No Centro da Cidade você poderá recrutar moradores para capturar grupos de trabalhadores. Isto pode acontecer porque você acredita que os trabalhadores de um jogador estão ficando muito gananciosos ou envolvidos em negociações escusas. Trabalhadores capturados são colocados no Tabuleiro do jogador que os capturou. Em um turno posterior eles podem ser enviados para a Prisão, valendo 1 prata por trabalhador pelos problemas causados. Contudo, um oponente pode visitar o Quartel posteriormente para livrar todos os seus trabalhadores sem custo algum. Esta é a forma primordial de recolher novamente seus trabalhadores durante o jogo.

3. Virtude  - Uma série de escolhas irá alterar a posição dos jogadores na Trilha da Virtude. Terminar o jogo com muita Virtude irá lhe trazer Pontos de Vitória, ao passo que pouca Virtude fará você perder PVs. Contudo, ser desonesto não é de todo ruim. Estar baixo na Trilha da Virtude permite ao jogador sonegar suas taxas durante o jogo.

ANDAMENTO DO JOGO

Em sentido horário, começando com o jogador inicial, cada jogador realiza completamente seu turno. Durante seu turno, o jogador deverá posicionar 1 de seus trabalhadores de seu Tabuleiro de Jogador para um local do Tabuleiro Principal. Os jogadores continuam realizando turnos até que uma quantidade de Construções seja finalizada.

Quando isto acontecer, todos os jogadores realizam um último turno antes da partida terminar.

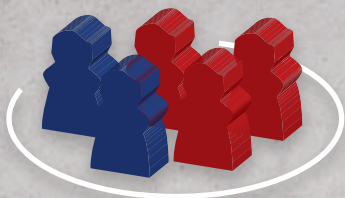
A quantidade de Construções necessárias para acionar o final da partida é determinada pela quantidade de espaços para trabalhadores na Prefeitura.

Note: Alguns espaços só são utilizados para determinadas quantidades de jogadores, marcados com 3+, 4+ e 5+.

Regra Especial: Se um jogador inicia seu turno sem nenhum trabalhador em seu Tabuleiro de Jogador, então seu turno inteiro é gasto para trazer 1 trabalhador de qualquer posição no Tabuleiro Principal para seu Tabuleiro de Jogador. Este jogador não poderá posicionar este trabalhador até o seu próximo turno. Este Trabalhador não pode ser retirado da Prefeitura, Mercado Negro, Prisão ou Tabuleiros de outros Jogadores.

POSICIONANDO TRABALHADORES

Existem 3 tipos diferentes de locais onde os jogadores podem posicionar seus trabalhadores



A maioria dos locais mostra um grande círculo aberto. Não existe restrição para quantidade de jogadores e/ou trabalhadores que podem estar neste local simultaneamente.

Os jogadores podem utilizar a ação do Centro da Cidade para capturar nestes locais.



O Mercado Negro é o único local que possui pequenos círculos abertos. Apenas um trabalhador pode ser posicionado em cada um destes espaços. O único momento em que estes trabalhadores são removidos de lá é durante a Atualização do Mercado Negro. *(explicado na página 17). Os jogadores não podem utilizar a ação do Centro da Cidade para capturar no Mercado Negro.*



A Prefeitura possui uma série de locais mostrando a silhueta de um trabalhador. Quando trabalhadores forem posicionados lá, eles devem sempre ser colocados da esquerda para a direita e de cima para baixo. Trabalhadores posicionados na Prefeitura devem ser deixados deitados. Uma vez posicionados lá, estes trabalhadores permanecem até o final do jogo. *Os jogadores não podem utilizar a ação do Centro da Cidade para capturar na Prefeitura.*



A prisão é outro local onde os trabalhadores podem ser posicionados. Contudo, os jogadores não são livres para posicionar trabalhadores na prisão durante seu turno. Trabalhadores só podem ser posicionados aqui usando a ação superior do Quartel, durante a Atualização do Mercado Negro ou através de várias ações de cartas. *Os jogadores não podem utilizar a ação do Centro da Cidade para capturar na Prisão.*

Uma observação para novos jogadores:

Sempre tenha em mente quantos trabalhadores você tem na Prisão. Possuir muitos durante a Atualização do Mercado Negro pode resultar na perda de Virtude ou recebimento de Cartas de Débito.

LOCAIS DO TABULEIRO PRINCIPAL



Pedreira, Floresta, Minas e Prateiro

Estes são os locais principais para obtenção de recursos. Quando posicionar um trabalhador sobre um destes locais, o jogador irá ganhar o recurso indicado. A quantidade de recurso ganha é determinada pela quantidade de trabalhadores no local, incluindo o que acaba de ser posicionado.

Por exemplo, o jogador amarelo posicionou seu segundo trabalhador na Pedreira no turno anterior, e recebeu 2 Pedras. Se ele decidir posicionar um terceiro trabalhador na Pedreira em um turno posterior, ele receberá 3 Pedras.

Trabalhadores dos oponentes não afetam a quantidade de recursos que um jogador receberá (isto vale para qualquer local).

As Minas oferecem a escolha entre Argila e Ouro. Os jogadores não podem dividir sua força de trabalho para coletar um pouco de cada. Eles irão recolher somente Argila (1 mais 1 por trabalhador) ou somente Ouro (1 para cada 2 trabalhadores). *Por exemplo, ao colocar seu quinto trabalhador nas Minas, o jogador escolherá entre receber 6 Argilas ou 2 Ouros.*

Note que seu primeiro trabalhador nas Minas só poderá coletar 2 Argilas, pois são necessários no mínimo 2 trabalhadores para coletar 1 Ouro.

O Prateiro fornece 1 Prata mais uma Prata adicional para cada trabalhador seu presente.

Por exemplo, se um jogador posicionar seu quarto trabalhador no Prateiro, ele ganhará 5 Pratas.

Depósito Real

Este local permite aos jogadores realizarem até 1 ação por trabalhador presente no Depósito Real. As ações possíveis são a troca de quaisquer 2 recursos ilustrados (Argila, Madeira ou Pedra) por 1 Virtude, ou quaisquer 3 recursos ilustrados (Pedra ou Madeira) por 1 Mármore. Existem diversos Aprendizes que permitirão aos seus contratantes realizarem outras ações no Depósito Real.

Os jogadores podem repetir a mesma ação várias vezes, se quiserem.

Por exemplo, amarelo acaba de posicionar seu quinto trabalhador no Depósito Real e decide trocar 2 Argilas por 1 Virtude (1a ação), depois 1 Madeira e 2 Pedras por 1 Mármore (2a ação). Ele também utiliza seu Aprendiz de Mercador duas vezes para pagar um total de 4 Pratas em troca de 2 Ouros (3a e 4a ações) e seu Aprendiz de Negociante para trocar 3 Argilas por 1 Mármore (5a ação).



Oficina

A Oficina permite aos jogadores contratarem um Aprendiz ou trabalharem em novos projetos de Construção.

Aprendizes contratados pelos jogadores fornecem ações adicionais ou habilidades especiais. Para contratar um Aprendiz os jogadores devem, primeiro, pagar um total de 4 Pratas. 2 destas são Taxas (*moedas vermelhas*). Taxas são sempre colocadas no espaço acima do Posto Fiscal. O restante da Prata é devolvida ao estoque comum.

Quando colocar seu primeiro trabalhador na Oficina, o jogador só poderá contratar Aprendizes da coluna mais a esquerda. Quando posicionar seu segundo trabalhador, poderá contratar da primeira e segunda colunas. Da mesma forma, quando colocar seu quarto trabalhador, poderá contratar qualquer Aprendiz disponível. *Para não esquecer disto, a ilustração da quantidade de trabalhadores necessária está mostrada no espaço entre as duas linhas de Aprendizes.*

Existe uma possibilidade de contratar Aprendizes com menos trabalhadores que o necessário. Os jogadores podem colocar uma Prata sobre um Aprendiz para pular ele. Qualquer prata deve ser sempre colocada sobre o Aprendiz mais a esquerda de uma linha, seguido pelo próximo Aprendiz, se ele quiser pular mais um.



Por exemplo, Azul posicionou seu segundo trabalhador na Oficina. Ele quer contratar o Mãos Leves, mas somente pode contratar das duas primeiras colunas. Ele coloca 1 Prata no Lenhador, fazendo com que ele possa contratar da segunda e terceira coluna na linha inferior. Ele coloca mais 1 Prata no Vigarista, permitindo que ele contrate o Mãos Leves.

LOCAIS DO TABULEIRO PRINCIPAL

Depois de contratar um Aprendiz, os jogadores devem colocá-lo, aberto, à sua frente. O espaço vazio no tabuleiro principal deve ser preenchido da seguinte forma: primeiro mova para a esquerda qualquer Aprendiz a direita do espaço vazio (*junto com todas as moedas que estavam sobre ele*); depois complete o espaço mais a direita revelando o Aprendiz superior do monte de Aprendizes.

Existem algumas regras a serem observadas quando contratando um Aprendiz:

- As duas linhas de Aprendizes são independentes uma da outra, mas ambas funcionam da mesma forma.
- Nenhum jogador pode possuir mais do que 5 Aprendizes simultaneamente. Contudo, um jogador pode descartar seus Aprendizes a qualquer momento para abrir espaço para novos. Aprendizes descartados devem ser colocados, com o verso para baixo, embaixo do monte de Aprendizes.
- Alguns Aprendizes possuem um efeito imediato na Virtude, mostrado na direita da carta. Qualquer Virtude recebida ou perdida tem efeito assim que o Aprendiz é contratado. Descartar o Aprendiz não reverte este efeito.
- Qualquer Prata colocada sobre o Aprendiz é coletada pelo jogador que o contratar em um turno posterior.
- Várias Pratas podem encontrar-se sobre o mesmo Aprendiz, caso ele tenha sido pulado diversas vezes.
- É permitida a contratação de mais de um Aprendiz do mesmo tipo.

Consulte o Apêndice para informações referentes às habilidades dos Aprendizes.

A segunda ação disponível na Oficina é trabalhar em novos projetos de Construções. Quando escolher esta ação, o jogador compra Construções do topo do monte de Construções. O número de Construções que ele recebe é sempre 1 mais 1 para cada 2 trabalhadores na Oficina.

Por exemplo, Azul, na ilustração ao lado, compraria um total de 2 Construções para sua mão.

O limite de Construções na mão de um jogador é 6.

Se um jogador possui mais do que 6 ao final de seu turno, então ele deve descartar Construções à sua escolha até que tenha apenas 6. Construções descartadas são colocadas, com o verso para baixo, embaixo do monte de compra de Cartas de Construções.



Centro da Cidade

O Centro da Cidade permite aos jogadores recrutar moradores para capturar trabalhadores de qualquer um dos “grandes círculos abertos” mostrados no Tabuleiro Principal. Para cada trabalhador que possuir no Centro da Cidade, o jogador poderá pagar 1 Prata para capturar 1 grupo de trabalhadores (*de uma única cor*) de 1 único local (*até 2 locais para partidas com 2 ou 3 jogadores ou partidas solo*). Note que a Prata da primeira captura é uma Taxa (*lembre-se que as Taxas vão sempre para o espaço acima do Posto Fiscal*).

Existem algumas regras a serem observadas quando capturando trabalhadores:

- Os jogadores podem capturar em até 2 locais diferentes no mesmo turno apenas em partidas com 2 ou 3 jogadores (e partidas solo), e somente de 1 local em partidas com 4 ou mais jogadores.
- Cada captura requer 1 trabalhador e 1 Prata (a primeira Prata é uma Taxa).
- Os jogadores podem optar por fazerem menos capturas do que possuem trabalhadores no Centro da Cidade.
- Os jogadores podem capturar no Centro da Cidade, incluindo a captura do trabalhador que acabou de ser colocado.
- Nenhum jogador pode realizar a captura na Prefeitura, Mercado Negro, dentro da Prisão ou no Tabuleiro de outro jogador.

Exemplo 1: Amarelo acaba de posicionar seu segundo trabalhador no Centro da Cidade. Ele paga 1 Prata de Taxa para capturar todos os 3 trabalhadores vermelhos que estavam na Floresta. Então ele paga mais 1 Prata para fazer uma segunda captura. Se esta partida fosse com apenas 2 ou 3 jogadores, então ele poderia capturar em 1 ou 2 locais. Como existem pelo menos 4 jogadores neste exemplo, então ele deve capturar novamente na Floresta. Ele decide capturar ambos os trabalhadores verdes que estão na Floresta.

Exemplo 2: Vermelho posicionou seu terceiro trabalhador no Centro da Cidade. Ele paga a Taxa de 1 Prata e mais 2 Pratas adicionais para o estoque comum para realizar 3 capturas. Ele captura os 3 grupos de trabalhadores que encontravam-se no Prateiro, incluindo seus próprios trabalhadores.

Depois de capturar trabalhadores dos oponentes, você deve coloca-los na área superior esquerda de seu Tabuleiro de Jogador. Em um turno posterior eles poderão ser enviados para a Prisão e você receberá 1 Prata por trabalhador enviado. Quando um jogador captura seus próprios trabalhadores, eles são imediatamente colocados no estoque deste jogador.



LOCAIS DO TABULEIRO PRINCIPAL

Posto Fiscal

Este local permite aos jogadores roubarem toda a Prata que se encontra no campo acima do Posto Fiscal e trazer para seu próprio estoque. Contudo, isto causa a perda de 2 Virtudes. Nenhum jogador pode posicionar trabalhadores aqui caso não exista nenhuma Prata a ser roubada.

Por exemplo, se Vermelho posicionar um trabalhador no Posto Fiscal ele pegaria todas as 11 Pratas para ele, mas perderia 2 Virtudes.



Lembrete: Moedas em vermelho indicam Taxas. Quando pagar este tipo de Prata, a mesma deve ser colocada no campo sobre o Posto Fiscal.



Mercado Negro



Enquanto alguns acreditam em trabalho duro e honesto, outros facilmente pegarão alguns atalhos para ter uma vantagem. O Mercado Negro possui 3 locais para posicionar trabalhadores. Cada espaço corresponde a uma ação indicada abaixo dele. Assim que um trabalhador for posicionado em um destes espaços, nenhum outro poderá ser posicionado lá.



Por exemplo, as opções atuais seriam:

1. Pagar 1 Prata e perder 1 Virtude para ganhar 1 Mármore e 1 Pedra.
2. Pagar 2 Pratas e perder 1 Virtude para:
 - contratar qualquer dos Aprendizes abertos (ganhando qualquer Prata que esteja sobre a carta), OU
 - comprar 5 Construções, manter 1 e descartar as demais para baixo do monte de Construções.
3. Pagar 3 Pratas e perder 1 Virtude para ganhar 1 Ouro, 1 Pedra e 2 Madeiras.

Observação: Os jogadores não pegam ou afetam as Cartas de Contrabando quando ganham os recursos lá mostrados. Estas cartas serão alteradas durante a Atualização do Mercado Negro (que será explicada na página 17).

Quartel


Este local permite aos jogadores realizar 1 ação para cada trabalhador que ele possuir lá. As ações disponíveis são:


1. Enviar todos os trabalhadores capturados que estão em seu Tabuleiro de Jogador para a Prisão, recebendo 1 Prata por trabalhador enviado.
2. Libertar todos os seus próprios trabalhadores que encontravam-se na prisão, trazendo-os de volta para seu Tabuleiro de Jogador.
3. Pagar 5 Pratas (2 são Taxas) ou pegar 1 Carta de Débito e perder 1 Virtude para libertar todos os seus trabalhadores que encontram-se nos Tabuleiros de Jogador de seus oponentes, trazendo-os de volta para seu Tabuleiro de Jogador. *Observação: é necessário que pelo menos 1 trabalhador capturado esteja nesta situação para que esta ação possa ser escolhida.*
4. Pagar 6 Pratas (3 são Taxas) para quitar 1 Carta de Débito.

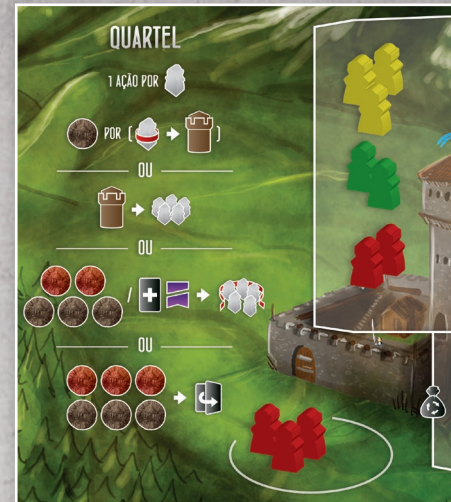
Por exemplo, Vermelho poderia realizar até 3 ações no Quartel. Ele envia 3 trabalhadores amarelos e 2 verdes, que ele havia capturado em turnos anteriores, de seu Tabuleiro de Jogador para a Prisão, e recebe 5 Pratas por isto. Para sua segunda ação ele liberta seus 2 trabalhadores da Prisão, colocando-os em seu Tabuleiro de Jogador. Ele decide abrir mão de sua terceira ação.

Os jogadores podem realizar as ações em qualquer ordem e podem quitar várias Cartas de Débito em um mesmo turno (*resolva cada carta de débito com uma ação independente*).

Prefeitura

A Prefeitura é o local onde os jogadores posicionam seus trabalhadores para finalizar uma Construção  de sua mão ou para avançar o trabalho na Catedral

 Quando posicionar trabalhadores aqui, sempre preencha os campos da esquerda para a direita e de cima para baixo. Em partidas com menos de 5 jogadores nem todas as colunas são utilizadas. *Note que a coluna mais a direita não é utilizada em partidas com até 4 jogadores, que é o caso deste exemplo. Desta forma, o próximo trabalhador posicionado na Prefeitura seria na segunda linha, ao lado do trabalhador azul.*



Quando quitar uma Carta de Débito, o jogador deve virá-la para o lado “quitado”, mantendo a mesma à sua frente. Ele imediatamente ganha 1 Virtude, mais benefícios adicionais de qualquer Aprendiz com habilidades relacionadas a débitos que ele tiver.



FINALIZANDO CONSTRUÇÕES E A CATEDRAL

Quando posicionar um trabalhador na Prefeitura, o jogador deve escolher entre finalizar uma Construção ou avançar o trabalho na Catedral.

Finalizando uma Construção



Quando finalizar uma Construção, o jogador deve baixar a respectiva Construção com a face para cima, colocando-a na frente de seu Tabuleiro de Jogador. Cada Construção possui diferentes custos, requisitos, recompensas e efeitos:





Algumas Construções necessitam que o jogador tenha contratado Aprendizes com certas habilidades (*Carpintaria, Olaria ou Alvenaria*). Para poder finalizar uma Construção que contenha 1 ou mais destes símbolos no canto superior esquerdo, o jogador deverá possuir pelo menos 1 Aprendiz com cada símbolo.

Observação: Aprendizes utilizados para finalizar uma Construção não são descartados.





Todas as Construções possuem um custo em recursos. Para finalizar uma Construção o jogador deve pagar o custo indicado na esquerda da carta. Todos os recursos utilizados retornam para o estoque comum.



Algumas Construções mostram, no lado direito, um aumento  ou diminuição  imediata da Virtude. O jogador deve mover seu marcador para cima ou para baixo na Trilha da Virtude para mostrar esta alteração.



Todas as Construções possuem um efeito imediato  ou de final do jogo . Efeitos de final de jogo são acionados antes da pontuação ser realizada. Todos os efeitos imediatos são realizados assim que a Construção é finalizada.

O Poço não necessita de nenhum Aprendiz para sua construção. Ele custa apenas 2 Madeiras e 2 Pedras.

Uma vez finalizado, ele trará imediatamente 4 Argilas para seu dono. Ao final do jogo ele valerá 3 PVs.



A Torre da Guarda requer Aprendizes que, juntos, possuam todas as 3 habilidades, além de 5 Madeiras, 2 Pedras e 2 Ouros para ser finalizada.

Uma vez finalizada ela irá causar ao seu dono a perda de 2 Virtudes imediatamente. Ao final do jogo ela valerá 12 PVs mais 1 PV para cada 3 trabalhadores capturados.




Avançar o Trabalho na Catedral



No lugar de perseguir seus próprios empreendimentos, os jogadores também podem dedicar algum tempo e recursos para a construção da Catedral. Para fazer isto, os jogadores devem seguir os seguintes passos:

1. Pagar o custo mostrado à esquerda da Catedral, no nível logo acima de onde seu Marcador se encontra no momento (*todos os jogadores começam no nível mais baixo*)
2. Descarte uma Construção qualquer de sua mão, retornando-a para baixo do monte de compras Construções, com o verso voltado para baixo.
3. Mova seu Marcador um nível para cima na Catedral.
4. Revele a carta mais acima do monte de Cartas de Recompensa e receba seus benefícios. Uma vez resolvida esta carta, a mesma é removida da partida.

Observação: se não existirem mais Cartas de Recompensa no monte, os jogadores ganham apenas 1 Virtude.

Ao final da partida os jogadores irão marcar os Pontos de Vitória mostrados na bandeira amarela  a esquerda de sua atual posição na Catedral.

Por exemplo, amarelo atualmente está no nível mais baixo da Catedral. Para avançar para o próximo nível ele posiciona um trabalhador na Prefeitura, paga 1 Ouro e descarta 1 Construção para o monte. Ele revela a Carta de Recompensa mais acima, que lhe garante 1 Virtude e 1 Ouro. Se ele permanecer neste nível até o final da partida, ele receberá 2 PVs pelo trabalho na Catedral.




Regra Importante:

Os jogadores só podem avançar seu trabalho na Catedral se existir um espaço disponível na Catedral. Neste exemplo, verde não pode avançar seu trabalho na Catedral até que vermelho ou azul avancem primeiro.



Observação: o custo mostrado aqui é de 4 Pedras ou Madeiras, em qualquer combinação. Da mesma forma, o quarto nível da Catedral tem custo de 8 Pedras ou Madeiras em qualquer combinação.

TRILHA DA VIRTUDE

A Virtude de cada jogador é mostrada pelo respectivo Marcador na Trilha da Virtude. Sempre que um jogador ganhar Virtude , ou perder Virtude , isto deve ser imediatamente registrado movendo o Marcador deste jogador para cima ou para baixo na Trilha da Virtude. Dependendo da quantidade de Virtude que um jogador tiver ao final da partida, ele pode ganhar ou perder PVs. Os PVs ganhos ou perdidos são mostrados nas bandeiras amarelas  ao lado dos níveis mais altos e mais baixos da Trilha da Virtude.

Existem alguns ícones ao longo da Trilha da Virtude. Seus efeitos são os seguintes:



Para cada Virtude que um jogador ganhe a partir do nível 14, ele poderá destruir uma Carta de Débito não quitada que ele possua. Diferentemente de quitar uma Carta de Débito, o resultado desta ação não dispara outros efeitos adicionais (*nenhuma Virtude é recebida e nenhuma habilidade de Aprendizagem é ativada*). Cartas de Débitos destruídas retornam para o monte de Cartas de Débito.



Para cada Virtude que um jogador perder a partir do nível 0, ele recebe uma Carta de Débito. Esta Carta de Débito é pega do Monte de Cartas de Débito e posicionada em frente ao jogador com o lado “não quitado” voltado para cima.



Assim que um jogador estiver no nível 3 ou menor na Trilha da Virtude, ele começa a sonegar suas Taxas. Para cada símbolo de “evitar Taxas” em seu nível atual na Trilha da Virtude, o jogador pode ignorar 1 Taxa em todos os seus custos futuros.



Assim que o jogador estiver no nível 10 ou mais na Trilha da Virtude, ele não poderá mais posicionar nenhum trabalhador no Mercado Negro. Caso ele desça abaixo do nível 10, este efeito deixa de valer.



Assim que o jogador estiver no nível 4 ou menor na Trilha da Virtude, ele não poderá mais avançar seu trabalho na Catedral. Caso ele suba acima do nível 4, este efeito deixa de valer.



Por exemplo, amarelo está no nível 13 de Virtude e não pode visitar o Mercado Negro. Se ele terminar a partida aqui, receberá 5 PVs. Em seu Turno ele realiza uma ação que lhe traz um ganho de 3 Virtudes. Ele move seu Marcador 1 espaço acima na Trilha da Virtude. Com o excesso de 2 Virtudes, ele destrói 2 Cartas de Débito não quitadas que estavam à sua frente.

Vermelho está no nível 11 de Virtude. Ele decide roubar do Posto Fiscal, perdendo 2 Virtudes. Ele poderá visitar o Mercado Negro em seu próximo Turno.

Verde está no nível 1 de Virtude e não pode avançar seus trabalhos na Catedral. Se ele terminar a partida neste nível ele perderá 8 PVs. No seu turno ele posiciona um trabalhador na Oficina e contrata um Aprendiz. Devido a sua posição na Trilha da Virtude, ele ignora ambas as Taxas necessárias para esta ação, pagando apenas 2 Pratas para o estoque comum.



ATUALIZAÇÃO DO MERCADO NEGRO



Embora muitas vezes o Rei pareça desconhecer o que acontece em seu reino, ocasionalmente ele irá ordenar inspeções para assegurar que seus trabalhadores estão se responsabilizando por suas ações.

Existem duas maneiras de disparar uma Atualização do Mercado Negro:

1. Todos os 3 espaços do Mercado Negro estão ocupados por trabalhadores.

2. Um trabalhador foi posicionado em um dos espaços mais a esquerda das duas linhas inferiores da Prefeitura.

Independente de como a Atualização do Mercado Negro foi iniciada, a ação que a acionou deve, primeiro, ser completamente resolvida. Depois disto, os seguintes passos devem ser seguidos:

1. Todos os trabalhadores presentes no Mercado Negro são levados diretamente para a Prisão.

2. A carta superior do monte de Cartas de Contrabando do lado esquerdo do Mercado Negro (lado “pequeno” visível) é virada para seu lado “grande” e posicionada no topo de monte do lado direito do Mercado Negro.

3. Jogadores que possuem qualquer Aprendiz com efeitos baseados na Atualização do Mercado Negro podem realizar suas ações na ordem que quiserem.

4. Todos os jogadores que possuem 3 ou mais trabalhadores na Prisão perdem 1 Virtude.

5. O(s) jogador(es) com mais trabalhadores na Prisão recebe(m) 1 Carta de Débito, que deve ser colocada com a face “não quitada” na frente deste(s) jogador(es).



Por exemplo, vermelho acaba de posicionar um trabalhador no Mercado Negro. Todos os 3 espaços estão, agora, ocupados, o que causa uma Atualização do Mercado Negro ao final de seu turno. Ambos os trabalhadores vermelhos e o trabalhador azul são movidos para a Prisão e as Cartas de Contrabando são atualizadas. Azul utiliza a habilidade seu Guardião da Portão para libertar 2 de seus 3 trabalhadores presentes na Prisão. Nenhum jogador possui 3 ou mais trabalhadores na Prisão, então nenhum jogador perde Virtude. Contudo, amarelo e vermelho estão, agora, empatados na maioria de trabalhadores na Prisão (2 cada) e, com isto, cada um recebe uma Carta de Débito.

Caso não existam mais cartas no lado esquerdo do Mercado Negro para serem viradas para o lado direito durante uma Atualização do Mercado Negro, então todas as cartas do monte de Cartas de Contrabando ao lado direito do Mercado Negro são reembalhadas e formam um novo monte ao lado esquerdo do Mercado Negro, com a face “pequeno” voltada para cima.

FINAL DA PARTIDA

O final da partida é acionado quando o último trabalhador for posicionado na Prefeitura. O jogador atual termina seu turno e cada jogador (*incluindo o que acionou o final da partida*) realiza mais 1 turno antes da partida terminar.

As duas últimas colunas da Prefeitura não são utilizadas neste exemplo para 3 jogadores. Assim, quando azul posicionou seu trabalhador no último espaço da Prefeitura (*inferior direito*), ele aciona o final da partida. Todos os jogadores, incluindo azul, terão um turno final antes da pontuação acontecer.

É importante atentar-se para o fato de que, em seu turno final, os jogadores ainda podem posicionar trabalhadores na Prefeitura. Estes trabalhadores deverão ser posicionados ao lado da Prefeitura.



PONTUAÇÃO

Assim que a partida terminar, os jogadores deverão resolver quaisquer efeitos de final de jogo de suas Construções finalizadas. Note que todas as habilidades de Aprendizes e efeitos de tabuleiro permanecem ativos durante este processo. Por exemplo, se um jogador ganhar uma Virtude acima do teto da Trilha da Virtude, ele ainda pode usar isto para destruir uma Carta de Débito não quitada.

Cada jogador deve, então verificar sua pontuação nas seguintes áreas:



Receba PVs para todas as suas Construções finalizadas, incluindo bônus de final de jogo.



Receba PVs para o nível de trabalho de seu Marcador na Catedral.



Receba ou perca PVs de acordo com sua posição na Trilha da Virtude.



Perca 2 PVs para cada Carta de Débito não quitada.



Receba 1 PV para cada Ouro e 1 PV para cada Mármore em seu Tabuleiro do Jogador.



Receba 1 PV para cada 10 Pratas em seu Tabuleiro do Jogador



Perca 1 PV para cada 2 trabalhadores seus na Prisão (1 trabalhador sozinho não tem efeito algum).

PONTUAÇÃO

O jogador com mais Pontos de Vitória é o ganhador. Em caso de empate, o jogador com maior nível de Virtude entre os empatados é o ganhador. Se o empate persistir, o jogador com mais Prata restante, entre os empatados, é o ganhador. Se o empate ainda persistir, então os jogadores empatados dividirão a vitória.

Por exemplo, vermelho irá obter uma pontuação de 38 PVs pelo seguinte:



De suas 4 Construções, nível 3 na Catedral e 12 na Trilha da Virtude, 2 Cartas de Débito não quitadas, 2 Ouros, 1 Mármore, 6 Pratas e 3 trabalhadores na Prisão.

(+4 PVs)

Já azul teria um total de 40 PVs, da seguinte forma:



De suas 5 Construções, nível 2 na Catedral e 6 na Trilha da Virtude, 0 Cartas de Débito não quitadas, 1 Ouros, 22 Pratas e 4 trabalhadores na Prisão.

(+1 PV)

(+2 PV)

LEMBRETES RÁPIDOS



Taxas

Moedas vermelhas indicam Taxas. Quando pagas, elas devem ser colocadas no campo acima do Posto Fiscal. Todas as outras Pratas (não taxas) são pagas para o estoque comum.



Atualização do Mercado Negro

É acionado quando o terceiro trabalhador é posicionado no Mercado Negro ou quando um trabalhador é posicionado em qualquer um dos campos mais a esquerda das duas últimas linhas da Prefeitura. Lembre-se de enviar todos os trabalhadores presentes no Mercado Negro para a Prisão e atualizar as Cartas de Contrabando. Jogadores com 3 ou mais trabalhadores na Prisão perdem 1 Virtude. O jogador ou jogadores com mais trabalhadores na Prisão recebem, cada um, uma Carta de Débito.



PREPARAÇÃO BÁSICA RÁPIDA

1. Coloque todas as Cartas de Contrabando no espaço esquerdo.
2. Cartas de Recompensa = 2 por jogador + 1.
3. Coloque todas as Cartas de Débito, Multiplicadores e recursos ao lado do Tabuleiro Principal.
4. Embaralhe e revele 8 Aprendizizes
5. Embaralhe e coloque Cartas de Construção na Oficina.
6. Coloque 4 Pratas no Posto Fiscal
7. Todos os jogadores começam com Virtude 7 e 20 trabalhadores.
8. Distribua 4 Cartas de Construção para cada jogador. Cada jogador escolhe 1 e passa as demais para a esquerda. Repita até que todos tenham 3 cartas cada.
9. O jogador inicial recebe 3 Pratas e, seguindo em sentido horário, os demais jogadores recebem 1 prata a mais que o jogador anterior.

RECURSOS / CARTAS POR TRABALHADOR

					...
Prateiro	2	3	4	5	...
Minas	2	3	4	5	...
Floresta	1	2	3	4	...
Pedreira	1	2	3	4	...
Oficina	1	2	2	3	...
Minas	0	1	1	2	...