

Glenn Drover's
EMPIRES:
Age of
DISCOVERY



Conteúdo

Introdução2	Fase 3: Receita.9
Fluxo de Jogo2	Fase 4: Benefícios das Construções	10
Componentes2	Fase 5: Reiniciar o Tabuleiro	10
Preparação4	Pontuação do Novo Mundo	11
Fases.5	Pontuação Final.	12
Fase 1: Posicionar Trabalhadores.5	Dicas: Estratégias para Jogadores Principiantes	12
Fase 2: Resolver Eventos.5	Apêndice I: Preparação alternativa da ordem de jogo	13
Iniciativa.5	Apêndice II: Construções.	14
Doca de Colonos.6	Era I	14
Negociar Mercadorias.7	Era II.	15
Transporte Mercante7	Era III	16
Construções.7	Apêndice III: Marcadores de Descoberta e Cartas.	17
Descoberta7	Créditos	17
Especialistas.9		
Batalha.9		



Introdução

O capitão aperta os olhos enevoados pelo sal que paira no ar, pelo odor pungente de alojamentos apertados e 40 dias de suor e calor. Ele olha para além da borda do navio, em direção ao azul sem fim e a linha que divide o mar do céu – a linha que prenuncia o vazio e a inanição aqueles que se aventuram muito na sua direção. Mas as brumas parecem começar a tomar forma. Seria terra ou apenas mais um truque de olhos cansados? Ele começa a resmungar e, de repente, grita: “*Se for uma neblina, é maior que qualquer uma que eu já tenha encontrado e parece estar parada e firme sobre a água. Virar a estibordo!*” E em seguida, o grito que todos a bordo esperavam semanas para ouvir: “*Terra a Vista!*”

Todo o deque ganha vida em um frenesi de ação e movimento. A tripulação ganha uma energia renovada, permanecendo alerta a suas obrigações. Os mercadores verificam mais uma vez sua carga e confirmam se as moedas de prata encontram-se seguras em suas bolsas. Os missionários rezam, alguns em uma espécie de cântico quase silencioso enquanto outros gritam alto para a terra que se aproxima. Já os colonos não tem o que preparar, exceto a coragem que os trouxe, na esperança de se fixarem em uma terra ainda não tomada. Os soldados, sabendo da presença de possíveis habitantes, carregam seus arcabuzes e preparam suas espadas negras.

Esta é a Era das Descobertas!



Fluxo de Jogo

Empires: Age of Discovery é um jogo para 2 a 6 jogadores, ambientado na época da exploração europeia do, assim chamado, Novo Mundo, começando no início do século XVI. O jogo possui 3 “Eras”: a primeira e a segunda consistem de 3 rodadas e a era final possui 2 rodadas. Cada uma destas três eras representa cerca de 100 anos da história da colonização europeia.

Empires: Age of Discovery é um jogo de alocação de trabalhadores. No início de cada rodada, os jogadores receberão seus trabalhadores, os quais serão posicionados no tabuleiro para realizarem as diversas ações existentes no jogo. A maioria destes trabalhadores serão Colonos – um povo trabalhador que existe em abundância e poderão participar de todos os eventos do jogo. Mais adiante, os jogadores poderão contratar “Especialistas”, os quais realizarão as mesmas tarefas que os Colonos, porém com mais expertise. Os Capitães conseguem facilmente proteger os navios e descobrir novas terras. Missionários convertem os nativos para o cristianismo quando aportam, garantindo suporte e fidelidade dos mesmos. Mercadores podem trazer suprimentos de mercadorias necessárias ao Novo Mundo, vendendo-as quando chegam, obviamente com algum lucro. Por último, os Soldados usarão a força para proteger as novas terras tomadas em nome de seus países de origem, além de saquear as riquezas dos povos indígenas do Novo Mundo, os quais encontravam-se despreparados para enfrentarem este estranho inimigo.

Ao final da terceira Era (depois de, ao todo, 8 rodadas), o jogador que mais fez progresso (representado no jogo, por Pontos de Vitória, chamados a partir de agora, de PVs) será o vencedor!



A expansão “Construtores”, publicada originalmente em 2011, está incluída em *Empire: Age of Discovery*. Esta expansão adiciona um novo tipo de trabalhador (Construtor) e algumas novas Construções. Também estão incluídas as regras para utilização das “Vantagens das Nações”, as quais encontram-se impressas nos tabuleiros dos jogadores. Recomendamos que os jogadores iniciantes deixem de fora os componentes e as regras desta expansão até que se familiarizem com o jogo básico. Jogadores mais experientes podem decidir por usar algumas ou todas as novas Construções da expansão, dependendo do seu desejo de maior ou menor complexidade.



Componentes

Tabuleiro: O tabuleiro é composto de 3 grandes divisões. O mapa mostra os terrenos americanos que foram explorados durante a era das descobertas. Existem nove regiões no mapa, cada uma mostrando seu nome geográfico e a Mercadoria de Troca associada a cada uma. No lado direito do tabuleiro encontram-se os eventos. É lá que os trabalhadores serão posicionados para realizarem ações associadas aos oito diferentes eventos. Finalmente, o Marcador de Rodada (*Turn*) mostra a rodada e Era atuais. A rodada atual afeta os tipos e custos das Construções disponíveis para compra e também ativará as três fases de pontuação do jogo.



Trabalhadores: Cada jogador recebe 60 miniaturas de plástico de uma mesma cor, as quais serão chamadas de Trabalhadores. Existem 5 tipos de trabalhadores no jogo básico: Colonos (30), Capitães (5), Mercadores (5), Missionários (10) e Soldados (10). Colonos são os trabalhadores básicos e serão utilizados, primordialmente, para realizar ações. Os demais trabalhadores são chamados de Especialistas. Eles funcionam da mesma forma que os Colonos (ou seja, podem realizar ações), mas cada um confere um benefício adicional que é específico de cada tipo de especialista. Estes benefícios serão explicados mais adiante.

✂ **Expansão Construtores:** Um sexto tipo de especialista, o Construtor (10), é encontrado nesta expansão. Quando usar esta expansão, simplesmente acrescente estes especialistas ao suprimento de trabalhadores dos jogadores.

Colono ✂ **Construtor**



30



10

Capitão



5

Mercador



5

Missionário



10

Soldado



10

Navios Mercantes (10): em *Empire: Age of Discovery*, os jogadores irão adquirir conjuntos de Mercadorias de Troca para gerar receita. Navios Mercantes representam grandes cascos cheios de mercadorias que também podem ser adquiridos. Desta forma, Navios Mercantes são uma espécie de Mercadoria de Troca “coringa”, que pode tomar a forma de qualquer Mercadoria de Troca necessária no momento de fazer os conjuntos. (Observação histórica: as miniaturas dos navios mercantes são Carracas, um tipo de embarcação portuguesa desenvolvida especificamente para o transporte de mercadorias em rotas interatlânticas).



10

Construções (57): No início de cada rodada, 5 Construções estarão disponíveis. Construções são compradas durante o jogo e fornecem ao seu dono vantagens ou recompensas especiais. A maioria das recompensas vem na forma de Colonos, Especialistas, Dólares Espanhóis ou PVs. (Observação: embora

nem todas as peças deste tipo são realmente uma construção, elas serão tratadas assim ao longo do jogo.)



Mercadorias de Troca (46): Existem 11 tipos de Mercadorias de Troca no jogo. A quantidade de cada tipo encontra-se impressa nos respectivos marcadores. Elas são usadas para criar conjuntos, gerando receita a cada rodada. Estas mercadorias representam as negociações que ocorreram entre os povos do Novo Mundo e as Pátrias-Mãe. Existem 6 pratas (*Silver*), 6 açucars (*Sugar*), 5 ouros (*Gold*), 5 tabacos (*Tobacco*), 4 cafés (*Coffee*), 4 índigos (*Indigo*), 4 peles (*Fur*), 3 gados (*Cattle*), 3 cacaus (*Cocoa*), 3 peixes (*Fish*) e 3 arrozzes (*Rice*).



Marcadores de Descoberta (16): Estes marcadores são usados para determinar os riscos e recompensas da descoberta de uma região do Novo Mundo. Cada marcador mostra o nível de resistência contra o grupo de colonizadores, o saque recebido após uma descoberta bem sucedida (representado em Dólares Espanhóis) e a potencial “pilhagem”, caso o grupo avançado possua um ou mais Soldados.

Resistência



PVs

Pilhagem Extra

Saque

Baralho de Descobertas (16): As cartas deste baralho funcionam da mesma forma que os Marcadores de Descoberta detalhados a pouco. Contudo, o Baralho de Descoberta só é utilizado quando todas as regiões do Novo Mundo foram descobertas, abrindo espaço para novos territórios serem encontrados ao redor do globo. Estes territórios não estão fisicamente representados no tabuleiro.



Dinheiro (100): O jogo vem com 50 “peças de oito” de prata, cada uma representando 1 Dólar Espanhol. Os demais 50 “dobrões” de ouro possuem valor de 5 Dólares Espanhóis. Os jogadores podem trocar seu dinheiro com o suprimento a qualquer momento. Sempre que os jogadores gastarem dinheiro, o mesmo retorna para o suprimento geral.



\$1



\$5

Todos os componentes que um jogador possui devem ser facilmente visíveis para todos os oponentes

Preparação

1. Cada jogador recebe um conjunto de miniaturas de uma mesma cor e as separa de acordo com seu tipo: Colonos (30), Capitães (5), Mercadores (5), Missionários (10), Soldados (10) e Construtores (10) (caso jogando com a expansão).
2. Um Colono de cada jogador é posicionado, de forma aleatória, no campo “Ordem dos Jogadores” (*Player Order*). Esta será a ordem inicial dos jogadores. O primeiro jogador, seguindo esta ordem, recebe 1 moeda de ouro (valendo \$5) e 5 moedas de prata (cada uma valendo \$1), totalizando 10 Dólares Espanhóis. O próximo jogador, segundo a ordem dos jogadores, recebe \$11 (1 moeda de prata a mais que o primeiro jogador). O jogador seguinte recebe \$12 e assim por diante, cada jogador recebendo 1 Dólar Espanhol a mais que o jogador imediatamente a sua frente na ordem dos jogadores.

3. Cada jogador recebe um tabuleiro de jogador. Se a partida não estiver usando as Vantagens das Nações, então os tabuleiros de jogador não possuem diferenças entre si. Nesta situação, os tabuleiros de jogador irão atuar apenas como um local para organizar seus marcadores e funcionar como um resumo das regras.

✂ Expansão Construtores: Quando usar as Vantagens das Nações mostradas nos tabuleiros de jogador, procure no Apêndice I a preparação alternativa da ordem de jogo e a distribuição de dinheiro para a primeira rodada (página 13).

4. Cada jogador pega 5 Colonos e coloca-os no campo de trabalhadores disponíveis (*Available Workers*), em seu tabuleiro de jogador. Todos os demais trabalhadores (tanto Colonos quanto Especialistas) são mantidos em um estoque de trabalhadores pessoal, ao lado de seu tabuleiro de jogador.



5. Posicione, de forma aleatória e com o verso para cima, um Marcador de Descoberta em cada região do mapa. O Caribe (*Caribbean*) já encontra-se disponível para colonização no início da partida e não recebe um Marcador de Descoberta. Os Marcadores de Descoberta restantes são devolvidos à caixa do jogo.
6. Misture o Baralho de Descoberta, formando um monte, com o verso para cima, ao lado do tabuleiro principal.
7. Posicione 1 Mercadoria de Troca em cada região, com a frente para cima, sobre os seus respectivos ícones. As Mercadorias de Troca restantes devem ser misturadas, com seus versos voltados para cima, formando um monte. Compre 4 Mercadorias de Troca deste monte e coloque-as, com a frente para cima, nos 4 espaços para Mercadorias de Troca (*Trade Good*) que encontram-se no evento Negociar Mercadorias (*Trade Goods*).
8. Separe as Construções de acordo com as suas Eras (I, II e III), misturando cada conjunto separadamente para formar 3 montes de Construções, um para cada Era, todos com o verso voltado para cima. Revele as 5 primeiras Construções da “Era I” e posicione-as no evento Construções (*Capital Buildings*).

9. Posicione 1 Navio Mercante no evento Transporte Mercante (*Merchant Shipping*). Outro Navio é posicionado no primeiro espaço do Marcador de Rodada (*Turn*), para indicar a rodada atual. Adicionalmente, outro Navio Mercante é colocado na Doca dos Colonos (*Colonist Dock*), no espaço que corresponde ao dobro da quantidade de jogadores (por exemplo, em uma partida com 4 jogadores, o Navio Mercante seria colocado na posição "8"). O espaço onde o Navio Mercante se encontra, bem como todos os demais espaços a direita dele, não estão disponíveis nesta partida (existem, por exemplo, apenas 7 espaços disponíveis em uma partida com 4 jogadores). Note que existem pequenos números pretos junto aos espaços na Doca dos Colonos (*Colonist Dock*), indicando quais estão disponíveis para cada quantidade de jogadores.

Variante para 2 Jogadores— Durante a preparação, cada jogador posiciona 2 de seus Capitães no evento Descoberta (*Discovery*).

Variante com Menor Fator Sorte— Durante a preparação compre 10 Construções da "Era III" e descarte as demais. Deixe estas Construções, com a frente voltada para cima, até a terceira Era. Estas serão as Construções que potencialmente estarão disponíveis na terceira Era. Misture estas Construções apenas antes de Reiniciar o Tabuleiro para a 7ª rodada.



Fases

O jogo é composto de 8 rodadas: as rodadas 1 a 3 formam a primeira Era, rodadas 4 a 6, a segunda Era e rodadas 7 e 8, a terceira Era. Ao final de cada Era é realizada uma pontuação, na qual os jogadores irão, potencialmente, receber PVs pelas regiões nas quais eles posicionaram seus trabalhadores. Existem apenas 3 pontuações durante a partida, ao final da primeira, da segunda e da terceira Era.

Cada rodada possui 5 fases:

1. Posicionar Trabalhadores
2. Resolver Eventos
3. Receita
4. Benefícios das Construções
5. Reiniciar o Tabuleiro

O posicionamento dos trabalhadores representa a alocação dos povos e recursos das nações para a criação de uma estratégia colonialista. Os jogadores realizam jogadas, cada uma consistindo do posicionamento de um trabalhador em um evento disponível no tabuleiro principal. Quando todos os jogadores tiverem posicionado todos os seus trabalhadores, será a vez dos eventos serem resolvidos, um de cada vez, de cima para baixo, com cada jogador realizando as ações designadas a cada um de seus trabalhadores. Após esta etapa será a vez dos jogadores receberem uma receita proveniente de suas Mercadorias de Troca, seguido dos benefícios/bônus das Construções. Finalmente, o tabuleiro é reiniciado para preparar-se para a próxima rodada.



Fase 1: Posicionar Trabalhadores

Quando um jogador tem a vez, caso ele ainda possua trabalhadores, ele é obrigado a posicionar 1 deles em um dos eventos do tabuleiro, normalmente sobre os campos numerados. Se um jogador não possuir mais trabalhadores, ele deve passar. Esta fase continua desta forma, seguindo a ordem dos jogadores, até que nenhum jogador possua mais trabalhadores disponíveis.

Existem 8 eventos nos quais os trabalhadores podem ser posicionados: Iniciativa (*Initiative*), Doca dos Colonos (*Colonist Dock*), Negociar Mercadorias (*Trade Goods*), Transporte Mercante (*Merchant Shipping*), Construções (*Capital Buildings*), Descoberta (*Discovery*), Especialistas (*Specialists*) e Batalha (*Warfare*). Qualquer tipo de trabalhador pode ser posicionado em qualquer evento, mas, dependendo do tipo do trabalhador posicionado, seu dono receberá uma vantagem adicional quando o evento for resolvido na Fase 2. Apenas Especialistas garantem vantagens extras. Existem pequenos lembretes das vantagens dos especialistas impressos no tabuleiro principal e nos tabuleiros dos jogadores (e estas vantagens também serão explicadas mais adiante).

A ordem dos jogadores (*Player Order*) mostra a ordem na qual os jogadores irão posicionar seus trabalhadores, bem como a ordem na qual eles tentarão descobrir novas terras durante o evento Descoberta (*Discovery*). Ela também determina o ganhador durante o evento Transporte Mercante (*Merchant Shipping*), caso exista um empate na quantidade de trabalhadores. Os jogadores não posicionam seus trabalhadores diretamente na ordem dos jogadores (*Player Order*), pois esta ordem será reajustada durante o evento Iniciativa (*Initiative*).



Fase 2: Resolver Eventos

Depois que todos os jogadores posicionaram todos os seus trabalhadores disponíveis no tabuleiro, os eventos serão resolvidos, de cima para baixo e, dentro de cada evento, da esquerda para a direita. Esta fase irá se iniciar com a resolução da Iniciativa (*Initiative*) e terminará com a Batalha (*Warfare*). Os jogadores removem seus trabalhadores a medida que forem resolvendo os eventos. Os jogadores podem optar por abrir mão da ação quando removerem um de seus trabalhadores. Assim que todos os 8 eventos foram resolvidos, os jogadores procedem para a Fase 3. Note que os eventos Transporte Mercante (*Merchant Shipping*) e Descoberta (*Discovery*) são resolvidos de uma forma diferenciada.

Cada evento será explicado em detalhes a seguir:

Iniciativa (*Initiative*)

Cada jogador pode posicionar apenas 1 trabalhador por rodada na Iniciativa (*Initiative*) durante a Fase 1 e, caso o faça, deve colocar seu trabalhador no espaço de menor número (mas a esquerda) ainda disponível. Durante sua resolução, os jogadores recebem uma quantia de Dólares Espanhóis igual ao número sobre o qual seu trabalhador foi posicionado (por exemplo, o primeiro jogador a posicionar um trabalhador lá receberá \$1, o segundo, \$2, e assim por diante).

Este evento também determina a ordem dos jogadores para a próxima rodada. O ajuste da ordem dos jogadores (*Player Order*) ocorre durante a Fase 5.



Exemplo: Verde receberá \$1 e será o primeiro jogador da próxima rodada. Laranja receberá \$2 e será o segundo jogador.

Apenas jogadores que posicionaram um trabalhador na Iniciativa (*Initiative*) receberão dinheiro quando da resolução deste evento.

Doca dos Colonos (*Colonist Dock*)

Trabalhadores são movidos, um por vez e seguindo a ordem numérica (esquerda para a direita) para qualquer região “já descoberta” no Novo Mundo (regiões que não possuem Marcador de Descoberta são consideradas “já descobertas”). Um trabalhador que é posicionado em uma região normalmente não pode mais ser movido. Uma quantidade qualquer de trabalhadores de um mesmo jogador, posicionados em uma mesma região, é chamada de Colônia.

O primeiro jogador a possuir 3 trabalhadores em uma região, imediatamente recebe a Mercadoria de Troca daquela região, colocando-a junto das demais Mercadorias de Troca em seu tabuleiro de jogador.

Quando pelo menos um jogador possuir 3 ou mais trabalhadores em uma região, esta região está apta a gerar PVs durante a Pontuação do Novo Mundo que ocorre ao final de cada Era. Caso no momento da fase de pontuação uma região não possua mais um mínimo de 3 trabalhadores de um mesmo jogador, ela não pontuará (mesmo que ela já tenha tido este pré-requisito anteriormente). Assim que uma região possuir pelo menos 3 trabalhadores de um mesmo jogador, todos os jogadores lá presentes com trabalhadores, mesmo que com menos de 3 trabalhadores, poderão pontuar.



Os campos “X” e “Y” na Doca dos Colonos (*Colonist Dock*) são reservados para jogadores que possuem as construções correspondentes e recebem seus benefícios.

Sempre que um Especialista (exceto Soldados e o Construtores) é movido para uma região, ele deixará de gerar qualquer benefício especial. Desta forma, sempre que um jogador precisar pegar um especialista de seu estoque, mas não possuir nenhum, ele poderá trocar um especialista presente em uma região por um colono de seu estoque. Um jogador pode fazer isto repetidamente.

✘ **Expansão Construtores:** Construtores não podem ser trocados.

✘ **Nota sobre a Expansão Construtores:** Como a construção “Reforma” (*Reformation*) interage diretamente com Missionários presentes nas regiões, é muito recomendável que o jogador somente troque Missionários se não houver nenhum no estoque do jogador.



Mercador: Quando um Mercador é movido da Doca dos Colonos (*Colonist Dock*) para uma região, ele gera uma receita imediata de \$5 para seu dono. O jogador não recebe esta receita quando posiciona o Mercador na Doca dos Colonos (*Colonist Dock*).



Missionário: Quando um Missionário é movido da Doca dos Colonos (*Colonist Dock*) para uma região, ele conta como 2 Colonos. Isto significa que, ao posicionar um Missionário em uma região, seu dono posiciona, imediatamente, também um Colono do seu estoque na mesma região.



Soldado: Quando um Soldado é enviado para uma região, ele poderá ser usado para eliminar um trabalhador oponente na resolução do evento Batalha (*Warfare*). (As batalhas serão explicadas mais à frente.)



Construtor: Quando um Construtor é movido da Doca dos Colonos (*Colonist Dock*) para uma região, ele aumenta o valor e PVs desta. Cada Construtor em uma região adiciona 4 PVs para o jogador com a maior quantidade de trabalhadores (incluindo Construtores) naquela região, e 2 PVs para o jogador com a segunda maior quantidade. Os PVs adicionais referentes aos construtores são entregues sem levar em consideração o real dono dos Construtores.

Negociar Mercadorias (Trade Goods)

Os trabalhadores são resolvidos da esquerda para a direita, cada um escolhendo uma das Mercadorias de Troca ainda disponíveis dentre as 4 que foram posicionadas neste evento antes do início da rodada atual. Mercadorias de Troca recebidas são posicionadas no tabuleiro do jogador, no campo correspondente. Elas permanecem lá pelo restante da partida e nunca são descartadas.

Mercadorias de Troca trazem receita para seus donos. Os jogadores formam conjuntos com as Mercadorias de Troca que eles possuem. O valor da receita é sempre o seguinte: quaisquer 3 Mercadorias de Troca = \$1; Conjunto de 3 Mercadorias de Troca iguais = \$3; Conjunto de 4 Mercadorias de Troca iguais = \$6. Esta receita é recebida a cada nova rodada, na Fase 3.



Transporte Mercante (Merchant Shipping)

Quando resolver este evento, o jogador com o maior valor de trabalhadores posicionados neste evento toma o Navio Mercante que se encontra no evento e o posiciona em seu tabuleiro de jogador, junto com as Mercadorias de Troca. No caso de um empate, o desempate ocorre de acordo com a ordem dos jogadores (*Player Order*). Assim como Mercadorias de Troca, Navios Mercantes também permanecem com o jogador até o final da partida e nunca são descartados.

Navios Mercantes funcionam como “coringas” quando o jogador formar os conjuntos de Mercadorias de Troca para efeitos de geração de receita. Regras específicas referente ao uso dos Navios Mercantes serão explicadas durante a Fase 3.



Capitães e Mercadores posicionados neste evento possuem valor “2”, ao passo que todos os demais trabalhadores possuem valor “1”.

Construções (Capital Buildings)

Os trabalhadores são resolvidos da esquerda para a direita, cada um podendo escolher qualquer Construção dentre as ainda disponíveis entre as 5 que foram disponibilizadas neste evento no início da rodada, pagando o preço correto, em Dólares Espanhóis, dependendo da Era (\$10 na Era I, \$14 na Era II e \$20 na Era III). Um jogador pode escolher não adquirir nenhuma Construção, e não existe nenhuma penalidade por isto.

Os 3 tipos de Construções são os seguintes:

- Imediato:** Este tipo de construção entrega seu benefício imediatamente, no momento de sua compra.
- 1x Uso Único:** Este tipo de construção possui um benefício a ser usado uma única vez. Este benefício pode ser usado imediatamente no momento da compra ou durante uma posterior Fase 4 (Benefícios das Construções).
- ∞ Contínuo:** Este tipo de construção possui um benefício contínuo, realizado a cada nova Fase 4.

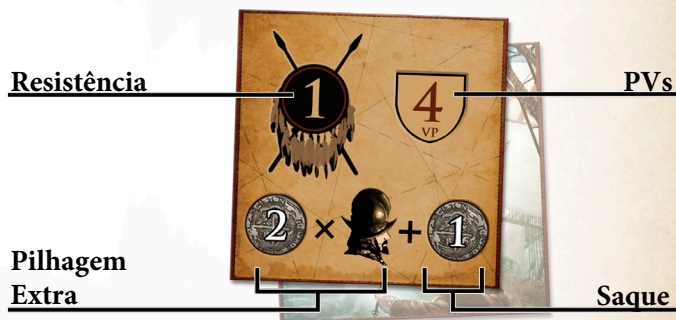
Independente da construção possuir ou não um benefício contínuo, os jogadores não devem descartar construções, já que existe uma construção da Era III (Prosperidade) que garante PVs pela quantidade de construções que um jogador possui. Os jogadores devem colocar suas construções com o verso para cima assim que seu benefício não puder mais ser usado.

✂ Expansão Construtores: Um Construtor posicionado neste evento garante um desconto de \$5 para compra de uma construção.

Veja o Apêndice II para a descrição completa dos benefícios e regras especiais de cada Construção.

Descoberta (Discovery)

Quando resolver este evento, os jogadores (segundo a ordem dos jogadores) podem enviar alguns ou todos os seus trabalhadores presentes neste evento para uma expedição de descoberta. O jogador pode escolher não enviar nenhum de seus trabalhadores em uma expedição de descoberta, caso ele queira mantê-los disponíveis para rodadas futuras. Se um jogador decidir enviar trabalhadores, ele anuncia quais serão enviados, escolhe uma região qualquer que ainda não foi descoberta (ou seja, que ainda possua um Marcador de Descoberta), e revela o Marcador de Descoberta lá presente de modo a que todos os jogadores possam vê-lo.



Capitães posicionados neste evento possuem valor “2”; todos os demais trabalhadores possuem valor “1”.

Se o valor dos trabalhadores enviados em uma expedição de descoberta for maior ou igual a resistência indicada no Marcador de Descoberta, a expedição foi um sucesso. Neste caso, o jogador pega, gratuitamente, um Colono (não um especialista) de seu estoque e coloca-o na região recém descoberta, recebendo uma quantidade de Dólares Espanhóis igual ao valor do Saque, mostrado sobre o ícone de Dólar Espanhol no canto inferior direito do Marcador de Descoberta.



O jogador que realizou a descoberta também recebe a quantidade de dinheiro mostrada na Pilhagem Extra para cada Soldado que ele enviou nesta expedição. Este valor é adicional ao valor do Saque recebido pela descoberta bem-sucedida.

O Marcador de Descoberta é colocado, com a frente para cima, em frente ao jogador que fez a descoberta, de modo que os PVs fiquem visíveis e possam ser adicionados à pontuação do jogador ao final da partida.

Importante: os trabalhadores que foram parte da expedição de descoberta não são adicionados à região que foi descoberta. Eles retornam para o estoque de trabalhadores deste jogador. Apenas 1 Colono gratuito é colocado na região descoberta.

Se o valor dos trabalhadores enviados em uma expedição de descoberta for menor que a resistência indicada no Marcador de Descoberta, então a expedição falhou. O Marcador de Descoberta é recolocado, com a face para baixo, na região.

Importante: assim como em uma expedição de descoberta bem sucedida, os trabalhadores utilizados retornam para o estoque pessoal do jogador, e não para o evento Descoberta (*Discovery*).

Variantes para os Marcadores de Descoberta

“Sem Sobreviventes”: Se você prefere que os demais jogadores não saibam a força de um Marcador de Descoberta após uma expedição infrutífera, remova o Marcador de Descoberta revelado, substituindo-o por um dos Marcadores de Descoberta que permaneceram na caixa do jogo. Obviamente, se não existirem Marcadores de Descoberta remanescentes na caixa, o Marcador de Descoberta atual não será trocado.

“Reconhecimento”: A qualquer momento durante sua jogada, você pode pagar para olhar um Marcador ou Carta de Descoberta ainda não revelado. O custo é de \$1 na Era I, \$2 na Era II e \$3 na Era III. Depois de olhar um Marcador de Descoberta, retorne-o para sua posição, com o verso para cima. Depois que todos os Marcadores de Descoberta forem revelados, você ainda pode olhar uma Carta do Baralho de Descoberta, retornando-a, com o verso para cima, para o topo ou para baixo do Baralho de Descoberta.

“Reconhecimento Avançado”: Antes do jogo começar, todos os Marcadores de Descoberta são deixados com a frente para cima. Isto eliminará a possibilidade das expedições de descoberta falharem e aumentará a necessidade de planejamento estratégico.

Importante: Cada jogador poderá lançar uma única expedição de descoberta por rodada, mas não precisará enviar todos os trabalhadores presentes no evento Descoberta (*Discovery*). Os trabalhadores que ficaram para trás poderão ser utilizados em futuras expedições de descoberta. Neste sentido, este evento é diferente de todos os demais, os quais deverão ser “limpos” ao final de cada rodada.


Assim que todas as regiões do Novo Mundo forem descobertas, passa-se a utilizar o Baralho de Descobertas. Deste ponto em diante, sempre que um jogador lançar uma expedição de descoberta, ele deve comprar a primeira carta do Baralho de Descoberta. Uma expedição bem sucedida a uma Carta de Descoberta traz recompensas exatamente da mesma forma que um Marcador de Descoberta, com a seguinte exceção: as cartas possuem locais geográficos específicos (Mississippi, por exemplo) ou regiões não presentes no mapa (China, por exemplo). Desta forma, nenhum Colono é posicionado no mapa como resultado de uma expedição de descoberta bem-sucedida para uma Carta de Descoberta. A Carta de Descoberta proveniente de uma expedição bem sucedida é colocada na frente do jogador que lançou a expedição. No caso de uma expedição não dar certo, ela é embaralhada novamente no Baralho de Descoberta.

Os jogadores devem ter descoberto todas as regiões do Novo Mundo antes de lançarem expedições para o Baralho de Expedição.



Especialistas (*Specialists*)

Os trabalhadores são resolvidos da esquerda para a direita, com seu dono recebendo o Especialista mostrado no campo ocupado por seu trabalhador. Um jogador que tenha escolhido o campo de Treinamento (*Training*) deve pagar \$5 para receber qualquer Especialista. Cada campo pode ser ocupado por apenas 1 trabalhador e apenas 1 Especialista é recebido por campo, ou seja, no máximo 5 Especialistas entrarão em jogo por rodada (ou 6 com o Construtor). Especialistas recebidos desta forma são posicionados na área de trabalhadores disponíveis (*Available Workers*) no tabuleiro de jogador, para uso na próxima rodada.

 **Expansão Construtores:** O espaço Construtor só está disponível quando se utilizar a expansão Construtores.

Batalha (*Warfare*)

Quando um jogador posicionar um trabalhador no evento Batalha (*Warfare*) ele estará se preparando para briga. Este evento é resolvido da esquerda para a direita, começando com o jogador que posicionou seu trabalhador no menor número. Quando um jogador resolve seu trabalhador, ele deve escolher se fará uma Batalha simples ou uma Guerra. Um jogador pode declarar múltiplas Batalhas e/ou Guerras se ocupar múltiplos espaços neste evento, ou seja, 1 Batalha/Guerra por trabalhador. Apenas 4 trabalhadores podem ser posicionados neste evento em cada rodada.

Não existe nenhuma vantagem ou benefício por posicionar um Soldado ou outro especialista qualquer no evento Batalha (*Warfare*).

Se uma Batalha simples é declarada, o jogador que a declara (atacante) escolhe uma região e um oponente (defensor) com o qual lutará nesta região. O atacante **ou** o defensor devem ter, pelo menos, 1 Soldado na região escolhida para a Batalha poder ocorrer. Uma Batalha não tem custo em Dólares Espanhóis (\$).

Se uma Guerra é declarada, o jogador que a declara (atacante) escolhe um oponente (defensor). Haverá Batalhas simples em todas as regiões nas quais tanto o atacante quanto o defensor possuírem uma colônia e pelo menos um dos lados da batalha possua, no mínimo, 1 Soldado. O atacante deve pagar \$10.

Em cada Batalha, cada Soldado elimina um dos trabalhadores de seu oponente na região na qual a Batalha está acontecendo. O dono do Soldado escolhe qual dos trabalhadores do oponente será eliminado. Todas as baixas ocorrem simultaneamente, com as unidades afetadas sendo removidas depois que todas foram determinadas (os trabalhadores podem ser colocados deitados para indicar sua eliminação, antes de serem retirados do mapa).

Observação: Jogadores não participantes de uma Batalha, mesmo tendo trabalhadores presentes em regiões onde ocorrem Batalhas, não são afetados pelas mesmas. Os trabalhadores de um jogador não participante em uma Batalha não podem ser alvos dos jogadores participantes nesta Batalha.

Exemplo de Batalha: Durante suas jogadas, Gustavo (Vermelho) posicionou um trabalhador no evento Batalha (*Warfare*). Gustavo possui 2 Soldados e 3 Colonos em New France. Ele declara uma Batalha simples contra Daniel (Verde) em New France, onde ele possui apenas 1 Soldado e 4 Colonos. Como Gustavo possui 2 Soldados, ele pode eliminar 2 trabalhadores de Daniel. Ele escolhe eliminar o Soldado e 1 Colono. Daniel possui somente 1 Soldado e, com isto, escolhe eliminar um dos Soldados de Gustavo.



Exemplo de Guerra: Durante suas jogadas, Gustavo posicionou um trabalhador no evento Batalha (*Warfare*). Durante a resolução deste evento, Gustavo declara uma Guerra contra Daniel, pagando \$10. Gustavo possui Colonos e Soldados em New Granada, New Spain e New England, e apenas Colonos na Florida e New France. Daniel possui Colonos em New Granada, New France e New Spain, e também possui Soldados na Florida. Batalhas ocorrerão apenas onde Soldados e colônias estão presentes: New Granada, New Spain e Florida. Não ocorrerá Batalha em New France porque nenhum dos jogadores possui um Soldado.



Fase 3: Receita

Nesta fase os jogadores recebem receita (Dólares Espanhóis) de seus conjuntos de Mercadorias de Troca. Mercadorias de Troca representam a economia e a negociação de cada Império Colonial. O valor impresso nas Mercadorias de Troca indica a quantidade deste tipo presente no jogo (ou seja, não representa o “valor” desta mercadoria). Esta informação existe para que os jogadores possam se planejar de acordo.

Mercadorias de Troca são adquiridas de três maneiras diferentes:

- Sendo o primeiro a possuir 3 trabalhadores em uma região, este jogador recebe a Mercadoria de Troca presente nesta região.
- Posicionando um trabalhador no evento Negociar Mercadorias (*Trade Goods*) para receber uma das Mercadorias de Troca disponíveis na rodada atual.
- Algumas construções (West Indians Co., por exemplo) permitem aos jogadores adquirirem Mercadorias de Troca.

Uma vez ganhas, Mercadorias de Troca permanecem com seu dono durante o restante da partida, gerando receita para ele a cada nova rodada, durante esta fase. A quantidade de receita (em Dólares Espanhóis) é determinada por quantos e quais tipos de conjuntos este jogador conseguiu criar. Os jogadores criam estes conjuntos organizando suas Mercadorias de Troca em seu tabuleiro de jogador, formando grupos de 3 ou 4. Cada Mercadoria de Troca só pode ser utilizada em um conjunto.

A cada rodada, as Mercadorias de Troca e os Navios Mercantes podem ser rearranjados para formarem conjuntos diferentes.

Quaisquer 3 Mercadorias de Troca = \$1 (1 Dólar Espanhol)

Exemplo: Índigo (*Indigo*), Prata (*Silver*) e Tabaco (*Tobacco*).



3 Mercadorias de Troca do mesmo tipo = \$3

Exemplo: Índigo (*Indigo*), Índigo (*Indigo*) e Navio Mercante



4 Mercadorias de Troca do mesmo tipo = \$6

Exemplo: Açúcar (*Sugar*), Açúcar (*Sugar*), Açúcar (*Sugar*) e Açúcar (*Sugar*)



Navios Mercantes funcionam como coringas para a formação dos conjuntos. Em outras palavras, um Navio Mercante pode ser tratado como uma Mercadoria de Troca qualquer para a formação de um conjunto. Apenas 1 Navio Mercante pode estar presente em cada conjunto.

Lembre-se: Os conjuntos não são vendidos para receber receita. Eles simplesmente geram a receita durante esta fase. Os jogadores mantêm todas as Mercadorias de Troca e Navios Mercantes até o final do jogo.

Ao final da partida os jogadores ganham PVs em quantidade igual a de Dólares Espanhóis que seus conjuntos de Mercadorias de Troca e Navios Mercantes lhe rendem na última rodada.

Observação: Esta quantidade seria igual a receita da 8ª rodada, proveniente de Mercadorias de Troca e Navios Mercantes, e não a receita acumulada no jogo todo.

Importante: Construções que trazem dinheiro não tem esta “renda” convertida em PVs no final da partida.

Fase 4: Benefícios das Construções

As Construções representam, na verdade, os efeitos que a colonização trouxe nas capitais dos impérios coloniais. Construções são compradas pelos jogadores, pagando Dólares Espanhóis, e conferem um benefício que é mostrado em cada Construção. Alguns benefícios são de uso único e/ou imediatos, enquanto outros (como construções que geram trabalhadores ou receita) ocorrem em todas as rodadas, durante a fase de Benefícios das Construções. Cada construção comprada é colocada ao lado do tabuleiro de jogador de seu dono. (Uma lista completa das construções pode ser encontrada no Apêndice II.) A partida começa com 5 construções da Era I disponíveis para compra. Mais construções entrarão na partida durante a Fase 5.

Importante: A maioria dos benefícios das construções podem ser resolvidos simultaneamente entre todos os jogadores. Existem, porém, alguns que podem ser afetados pelo momento específico no qual eles são resolvidos. Caso uma questão referente ao momento de resolução de uma construção for relevante, então resolva as construções na ordem dos jogadores (*Player Order*).

Os efeitos das construções afetam, normalmente, apenas o jogador que as possui, a menos que os oponentes estejam explicitamente citados.

O custo de compra de construções aumenta a cada nova Era: \$10 durante a Era I, \$14 na Era II e \$20 na Era III.

Fase 5: Reiniciar o Tabuleiro

Nesta fase os jogadores irão reiniciar o tabuleiro, preparando-o para a próxima rodada.

O tabuleiro é reiniciado da seguinte forma:

Mercadorias de Troca: Remova do jogo todas as Mercadorias de Troca remanescentes no evento Negociar Mercadorias (*Trade Goods*). Depois, adicione 4 novas Mercadorias de Troca aleatórias do estoque para este evento, colocando-as com a frente para cima.

Navio Mercante: Se o Navio Mercante foi adquirido por um jogador nesta rodada, posicione um novo Navio Mercante no evento Transporte Mercante (*Merchant Shipping*). Nenhum novo Navio Mercante é adicionado se já existir um neste evento.

Construções: Adicione novas Construções ao evento Construções (*Capital Buildings*), provenientes do monte correspondente a Era atual, até que existam 5 construções lá (não remova nenhuma Construção que não tenha sido adquirida e tenha permanecido neste evento). Se for a 3ª ou a 6ª rodada (final da Era I ou da Era II), remova do jogo todas as Construções ainda presentes no evento Construções (*Capital Buildings*), junto com as demais Construções não distribuídas desta Era. Depois complete o evento com 5 novas Construções, posicionadas com a frente para cima, provenientes do monte da próxima Era.

Exemplo 1: Estamos na 3ª rodada (Era I). Como a Era II começa na próxima rodada, remova todas as construções remanescentes da Era I, tanto do tabuleiro quanto do estoque. Depois, adicione 5 novas construções da Era II.

Exemplo 2: Estamos na 5ª rodada (Era II). Como a Era II continua na próxima rodada, simplesmente deixe as construções remanescentes no tabuleiro, completando-as até que 5 estejam disponíveis para a próxima rodada.

Receba novos Colonos: Cada jogador recebe 5 novos Colonos de seu estoque, e posicionando-os em seu tabuleiro de jogador, no local de Trabalhadores Disponíveis (*Avaliable Workers*).

Lembrete: Se a rodada atual é uma rodada de pontuação (rodadas 3, 6 e 8), então os jogadores irão realizar a Pontuação do Novo Mundo durante esta fase.

Pontuação do Novo Mundo

(realizada ao final das rodadas 3, 6 e 8):

Em cada região onde pelo menos um jogador possua pelo menos 3 trabalhadores:

- O jogador com a maioria de trabalhadores recebe 6 PVs.
- O jogador com a segunda maior quantidade de trabalhadores recebe 2 PVs.
- Se 2 jogadores estão empatados em primeiro lugar, cada um recebe 2 PVs e todos os demais empates ou posições não recebem PVs.

- ◆ Se 3 jogadores estão empatados em primeiro lugar, ninguém recebe PVs.
- ◆ Se 2 ou mais jogadores estão empatados em segundo lugar, nenhum deles recebe PVs.
- Se apenas um jogador encontra-se presente na região e possui 3 ou mais trabalhadores, então ele recebe 6 PVs e ninguém recebe a pontuação de segundo colocado.

✂ **Expansão Construtores:** Quando usar os Construtores (Especialistas), cada um posicionado em uma região, aumenta os PVs recebidos naquela região, tanto para o primeiro quanto para o segundo colocado: +4 para o primeiro e +2 para o segundo. Se 2 ou mais jogadores estão empatados em primeiro, cada um deles recebe +4 para cada Construtor presente (mesmo no caso da região ter trazido 0 PVs). Se 2 ou mais jogadores estão empatados em segundo (ou caso exista um empate para a primeira colocação), cada jogador em segundo recebe +2 PVs para cada construtor presente (mesmo no caso da região ter trazido 0 PVs para eles).

Importante: Não importa a qual jogador o(s) construtor(es) pertence(m). Os jogadores receberão os bônus por todos os construtores presentes na região.

Exemplo 1: Tanto Leticia quanto Olavo possuem Colonos em New France. Leticia possui 4 Colonos e 1 Construtor (5 trabalhadores no total); Olavo possui 2 Colonos e 2 Construtores (4 trabalhadores no total). Leticia está em primeiro nesta região, recebendo 6 PVs pelo primeiro lugar, mais 12 PVs de bônus pelos 3 Construtores (totalizando 18 PVs). Olavo recebe 2 PVs pelo segundo lugar e mais 6 PVs pela presença dos 3 Construtores (totalizando 8 PVs).

Exemplo 2: Leticia, Olavo, Daniel e Gustavo possuem colonos na Virginia. Daniel está em primeiro com 5 Colonos; Olavo está empatado com ele, possuindo 3 Colonos e 2 Construtores; Gustavo está em segundo lugar, com 2 Colonos; Leticia está em terceiro lugar, com apenas 1 Construtor. Tanto Daniel quanto Olavo recebem 14 PVs cada (2 PVs pelo empate em primeiro lugar, mais 12 PVs de bônus pelos construtores). Gustavo recebe 6 PVs (nenhum pela segunda colocação e 6 PVs de bônus dos construtores). Mesmo que Leticia não tenha usufruído de seu único construtor, ele ainda contribuiu para o bônus de construtor para os melhores colocados. Se Olavo estivesse empatado com Gustavo (e não Daniel) no segundo lugar, então Daniel teria recebido 6 PVs pelo primeiro lugar e 12 pelos 2 Construtores na região (total de 18 PVs), ao passo que Olavo e Gustavo não teriam recebido PVs pelo empate em segundo lugar, porém receberiam 6 PVs pelos 3 construtores.

✂ Expansão Construtores: Quando utilizar a regra opcional de compra de PVs, os jogadores podem, seguindo a ordem dos jogadores (*Player Order*), gastar Dólares Espanhóis para comprar PVs imediatamente após a Pontuação do Novo Mundo. Os jogadores podem comprar tantos PVs quanto puderem e quiserem pagar. O custo é:

- Era I: \$1 / 1 PV
- Era II: \$3 / 1 PV
- Era III: \$10 / 1 PV

Ajustar a Ordem dos Jogadores: Reordene os trabalhadores na Ordem dos Jogadores (*Player Order*) de modo a refletir a ordem dos trabalhadores presentes no evento Iniciativa (*Initiative*). Jogadores que não posicionaram um trabalhador naquele evento, permanecem com suas posições relativas inalteradas, porém após todos os jogadores com trabalhadores lá.



Ordem dos Jogadores na rodada atual.



Verde e Amarelo posicionaram trabalhadores no evento Iniciativa (*Initiative*) nesta rodada.



Ordem dos Jogadores para a próxima rodada. Note que Vermelho e Azul mantiveram suas posições relativas entre ambos, porém, agora após Verde e Amarelo.

Avance o Marcador de Rodada: Mova o Navio Mercante no Marcador de Rodada (*Turn*) para o próximo espaço. Se o Navio Mercante já encontra-se na 8ª rodada, siga para a Pontuação Final.

Pontuação Final

A partida termina ao final da 8ª rodada. Os jogadores realizam a Pontuação do Novo Mundo da forma usual, porém o restante da Fase 5 não é realizada na 8ª rodada. Uma Pontuação final ainda é distribuída, da seguinte forma:

- **Descobertas:** Some a quantidade total de PVs mostrados nos Marcadores e Cartas de Descoberta coletadas pelo jogador. Estes PVs são contabilizados somente uma vez, ao final da partida.
- **Construções:** Algumas construções trazem PVs para seu dono. Estes PVs podem ser um número em vermelho ou um bônus que é dado de acordo com requisitos desta construção (por exemplo, a construção “Marinha” (*Navy*) da Era III, vale 4 PVs para cada Navio Mercante que seu dono possua).
- **Economia:** Os jogadores recebem PVs na mesma quantidade que os Dólares Espanhóis que suas Mercadorias de Troca e Navios Mercantes geraram durante a Fase 3 da 8ª rodada. Construções que trazem renda não contribuem para estes PVs (já que dinheiro proveniente de construções é recebido na Fase 4).

Empates: Se 2 ou mais jogadores terminarem a partida com a mesma quantidade de PVs, o desempate é realizado da seguinte maneira:

1. **Primeiro Desempate:** O jogador que ganhou mais PVs na Pontuação do Novo Mundo da 8ª rodada.
2. **Segundo Desempate (caso necessário):** O jogador com a maior quantidade de Dólares Espanhóis.
3. **Terceiro Desempate (caso necessário):** O jogador com a maior quantidade de Mercadorias de Troca e Navios Mercantes.


Dicas: Estratégias para Jogadores Principiantes

Este jogo possui muitos caminhos para a vitória. Os jogadores não devem ignorar os PVs gerados pelos primeiros e segundos lugares nas Pontuações do Novo Mundo. Colônias são o único elemento que faz pontos mais de uma vez durante o jogo. Ao mesmo tempo, é muito difícil focar apenas em uma estratégia de colônias no Novo Mundo, já que os demais jogadores perceberão facilmente esta estratégia e se tornará muito difícil controlar regiões suficientes para ganhar o jogo se os demais jogadores fizerem um esforço conjunto para lhe impedir. Em contrapartida, espalhar muito seus trabalhadores entre várias regiões também pode ser perigoso. Um aumento rápido da colonização por parte de seus oponentes irá coloca-lo em uma situação quase impossível para defender muitos lugares simultaneamente.

Jogadores experientes irão, frequentemente, utilizar uma estratégia dupla para chegarem à vitória. Por exemplo, focar no controle de uma ou duas regiões e possuir o segundo

lugar em mais uma ou duas, trabalhando duro para atingir o desenvolvimento de suas economias (usando o dinheiro arrecadado para comprar construções, caso necessário). Outra estratégia é aumentar a exploração do Novo Mundo adquirindo Capitães e explorando frequentemente, usando esta exploração para deixar suas pegadas no Novo Mundo. Existem diversas combinações para tentar. Assim que os jogadores começam a descobrir estratégias de sucesso, espere encontrar resistência e esteja preparado para se adaptar a seus oponentes. Uma observação relativa a Guerra e as Batalhas: neste jogo elas não são uma estratégia dominante por si mesmas. As Batalhas e Guerras são meras ferramentas para alterar a balança de alguns territórios chave em certos momentos cruciais.


Apêndice I: Preparação Alternativa da Ordem de Jogo

 *Para jogadores experientes.*


Quando utilizar estas regras alternativas, cada jogador recebe \$15 Dólares Espanhóis para começar a partida. Deixe todos os tabuleiros de jogadores visíveis. Começando com um jogador qualquer, cada jogador fará uma oferta (em Dólares Espanhóis), em sentido horário. A oferta mínima é \$1 e cada nova oferta deve ser maior que a oferta anterior ou o jogador deve “passar”. Um jogador que tenha passado, estará fora deste leilão. O lance mais alto ganha o leilão e o pagamento é feito a partir de seu capital inicial de \$15. Este jogador poderá, então, escolher qualquer tabuleiro de jogador e as respectivas Vantagens desta Nação. O ganhador do primeiro leilão também posiciona um de seus trabalhadores na posição 1 da Ordem dos Jogadores (*Player Order*). Este processo é novamente repetido até que cada jogador tenha comprado um tabuleiro de jogador e posicionado um trabalhador na Ordem dos Jogadores (*Player Order*). O último jogador pega seu tabuleiro de jogador pagando metade do valor vitorioso do último leilão, arredondado para cima (ou seja, em uma partida com 4 jogadores, o jogador que pegar o 4º tabuleiro de jogador pagará metade do lance vitorioso do jogador que pegou o 3º tabuleiro de jogador).


Os jogadores também podem escolher pela não realização do leilão para a preparação alternativa da ordem de jogo, simplesmente distribuindo aleatoriamente os tabuleiros de jogador e as Vantagens destas Nações para os jogadores. Caso o leilão não seja utilizado, cada jogador irá começar a partida com \$10 e a ordem dos jogadores (*Player Order*) também é aleatória.


Vantagens das Nações (a cor dos jogadores e as nações são meras sugestões e não precisam ser seguidas):


 **Inglaterra (*England*) – Vermelho – Inglaterra limpa suas prisões:** Uma vez durante a partida, logo antes da resolução da Doca de Colonos (*Colonist Dock*), o jogador inglês pode adicionar 2 Colonos gratuitos a este evento, e reordenar todos os trabalhadores presentes da forma como desejar. Mesmo no caso de todos os espaços deste evento estarem preenchidos, o jogador inglês ainda poderá posicionar seus trabalhadores e reordenar todos. Neste caso, existirão mais trabalhadores que espaços, o


que só é permitido através da utilização da Vantagem da Nação da Inglaterra.

 **Espanha (*Spain*) – Amarelo – Conquistadores espanhóis:** Uma vez durante a partida, logo antes da 1ª rodada começar (imediatamente após a preparação), o jogador espanhol pode realizar uma Descoberta gratuita, pegando um Marcador de Descoberta qualquer e ignorando sua resistência. Ele adicionará 1 Soldado (não 1 Colono) nesta região, mas somente receberá o Saque mostrado no Marcador de Descoberta (e não a Pilhagem Extra). Se o jogador espanhol escolher não utilizar sua Vantagem da Nação no início da partida, ele não poderá fazer uso dela posteriormente.

 **França (*France*) – Azul – Negociação francesa com os nativos americanos:** Duas vezes durante a partida (mas no máximo uma vez por rodada), logo antes da resolução de Negociar Mercadorias (*Trade Goods*), o jogador francês poderá pegar uma Mercadoria de Troca presente naquele evento. Se o evento estiver completamente preenchido com trabalhadores quando ele usar esta Vantagem da Nação, então o último jogador a resolver este evento sairá de mãos vazias.

 **Portugal – Verde – Exploradores portugueses:** Uma vez por Era (três vezes durante a partida), o jogador português, durante a resolução da Descoberta (*Discovery*), poderá usar o Baralho de Descoberta no lugar de realizar uma expedição em uma região do Novo Mundo (no mapa). Quando o fizer, a resistência da Carta de Descoberta será considerada igual a “3” (ignorando completamente o valor impresso na carta). Todas as demais regras de descoberta continuam inalteradas.

 **Holanda (*Holland*) – Laranja – Mercadores holandeses:** Uma vez durante a partida, logo antes da resolução do Transporte Mercante (*Merchant Shipping*), o jogador holandês pode pegar o Navio Mercante deste evento para ele. O jogador que deveria ter pego o Navio Mercante em situações normais, sai de mãos vazias.

 **Cidades-Estado Italianas (*Italian City-States*) – Roxo – Homens da renascença:** Duas vezes durante a partida (mas no máximo uma vez por rodada), logo antes da resolução dos Especialistas (*Specialists*), o jogador italiano pode trocar qualquer trabalhador neste evento por um trabalhador de seu estoque. O trabalhador substituído retorna para o estoque de seu dono. Se o jogador italiano substituir o trabalhador no espaço de Treinamento (*Training*), ele deverá pagar \$5 para escolher um especialista, conforme usual.

Observação: Os jogadores que podem usar sua Vantagem da Nação mais de uma vez durante a partida podem achar importante marcar, nos seus tabuleiros de jogador, quantas vezes a vantagem já foi usada, usando, por exemplo, Colonos, moedas de centavos ou outros marcadores quaisquer.

Apêndice II: Construções

⚔ **Expansão Construtores:** Algumas construções da expansão Construtores são intituladas “Espólios de Guerra” (*Spoils of War*). Quando uma destas for adquirida, elas tem custo \$0 (zero). Caso um Construtor seja usado para adquirir uma destas, não existe desconto, pois o custo já é zero.

Importante: Quando o texto de uma Construção conflitar com o das regras, o texto da Construção tem precedência.

Os três tipos de benefícios das Construções são:

➤ **Imediato:** Este tipo de construção entrega seu benefício imediatamente, no momento de sua compra.

1x **Uso Único:** Este tipo de construção possui um benefício a ser usado uma única vez. Este benefício pode ser usado imediatamente no momento da compra ou durante uma posterior Fase 4: Benefícios das Construções.

∞ **Contínuo:** Este tipo de construção possui um benefício contínuo, realizado em todas as posteriores Fases 4: Benefícios das Construções (exceto caso o texto fale outra coisa).

ERA I



(20 Construções – 12 no jogo base, 8 na expansão Construtores)

Settlers (x2)	Colonizadores	∞	+1 Colono por rodada
Monastery	Monastério	∞	+1 Missionário por rodada
Trade Routes	Rotas Comerciais	∞	+1 Mercador por rodada
Training Grounds	Centro de Treinamento	∞	+1 Soldado por rodada
Indentured Servitude	Servidão por Contrato	∞	1 Colono gratuito no espaço X da Doca de Colonos (<i>Colonist dock</i>) por rodada
Conquistadors	Conquistadores	∞	1 Soldado gratuito na Descoberta (<i>Discovery</i>) por rodada
Navigator	Navegador	∞	1 Capitão gratuito na Descoberta (<i>Discovery</i>) por rodada
Conquest of the Inca Empire	Conquista do Império Inca	➤	Imediatamente receba \$20 (uma única vez)
Trading Post	Entrepasto Comercial	∞	+\$5 por rodada
New World Cartography	Cartografia do Novo Mundo	1x	1 Descoberta gratuita (e 4 PVs ao final da partida). Uma nova terra foi descoberta. Escolha uma região que ainda não foi descoberta. Posicione 1 Colono gratuito lá. Pegue o Marcador de Descoberta e o Saque, conforme usual (sem Pilhagem Extra). Esta construção pode ser resolvida imediatamente, no momento da compra, ou em uma Fase de Benefícios das Construções posterior.
⚔ Spoils of War (Free)	Espólios de Guerra	➤	\$5 (uma única vez).
⚔ Spoils of War (Free)	Espólios de Guerra	➤	1 Navio Mercante gratuito (uma única vez)
⚔ Spoils of War (Free)	Espólios de Guerra	➤	2 Especialistas (quaisquer). Estes especialistas são adicionados ao tabuleiro do jogador para uso na próxima rodada (uma única vez)
⚔ Magellan	Magalhães	∞	Capitães contam com valor “3” para Descoberta (<i>Discovery</i>).
⚔ New World City	Cidade no Novo Mundo	∞	+1 Construtor por rodada
⚔ New World Mission	Missão no Novo Mundo	∞	+1 Missionário por rodada
⚔ Overpopulation	Superpopulação	➤	Imediatamente posicione 3 Colonos em quaisquer regiões já descobertas. Os Colonos podem ser posicionados em 1 ou mais regiões. Troque 1 Mercadoria de Troca por rodada. Você pode trocar 1 Mercadoria de Troca com outro jogador durante cada Fase de Benefícios das Construções. O oponente não pode recusar.
⚔ Smuggler	Contrabandista	∞	Todas as Descobertas realizadas pelo dono desta Construção possuem seu valor de Resistência reduzido em 1 ponto.
Plague	Praga	∞	

ERA II






(22 Construções – 14 no jogo base, 8 na expansão Construtores)

Indian Allies	Aliados Indígenas	↘	Posicione, imediatamente, 2 Soldados gratuitos em uma de suas colônias
Privateers	Corsários	∞	Durante cada fase de Benefícios das Construções, receba \$1 de cada jogador, para cada Navio Mercante que você possui. Por exemplo, se você possui 3 Navios Mercantes, receba \$3 de cada jogador. Se um jogador possui menos dinheiro do que deveria lhe pagar, ele entrega todo o dinheiro que possui.
Ship Yards	Estaleiros	∞	+1 Capitão por rodada
Cathedral	Catedral	∞	Missionários adicionam 2 Colonos quando chegam ao Novo Mundo (no lugar de apenas 1). Os Colonos são adicionados quando resolver a Doca de Colonos (<i>Colonist Dock</i>)
Taxation	Taxação	∞	+\$10 por rodada (e 2 PVs ao final da partida)
University	Universidade	1x	Uso Único – Mova um trabalhador para a frente de um evento, uma única vez (e 5 PVs ao final da partida). Esta construção permite ao seu dono mover 1 trabalhador de qualquer posição nos eventos Doca dos Colonos (<i>Colonist Dock</i>), Negociar Mercadorias (<i>Trade Goods</i>), Batalha (<i>Warfare</i>), Iniciativa (<i>Initiative</i>) ou Construções (<i>Capital Buildings</i>), ou da Ordem dos Jogadores (<i>Player Order</i>), para a primeira posição, empurrando todos os demais trabalhadores para a direita. Este Benefício pode ser utilizado a qualquer momento, porém uma única vez durante a partida
West Indies Co.	Companhia das Índias Ocidentais	∞	1 Mercadoria de Troca gratuita por rodada (aleatória). Esta construção permite ao seu dono receber 1 Mercadoria de Troca aleatória, proveniente do estoque. Como esta Mercadoria de Troca é recebida na Fase 4, ela não irá contribuir com a receita do jogador até a Fase 3 da próxima rodada.
Colonization Laws	Leis da Colonização	∞	1 Colono gratuito no espaço Y da Doca dos Colonos (<i>Colonist Dock</i>) por rodada
Rum Distillery	Destilaria de Rum	∞	+\$3 para cada Mercadoria de Troca do tipo Açúcar (<i>Sugar</i>) que você possua. Este dinheiro é adicional a qualquer receita recebida pelos conjuntos de Mercadorias de Troca. Como este dinheiro é recebido na Fase 4, ele não conta para aumentar a pontuação da receita ao final da partida.
Marketplace	Mercado	∞	+1 Mercador por rodada
Military Academy	Academia Militar	∞	+1 Soldado por rodada
Fortress	Forte	∞	+1 Soldado por rodada
Stables	Estábulos	∞	Pode mover 1 Soldado de qualquer colônia para uma colônia vizinha. Uma vez por rodada, imediatamente antes de resolver a Descoberta (<i>Discovery</i>). Apenas soldados da sua cor poderão ser movidos. Obs.: Caribbean é adjacente a New Granada, New Spain e Florida. Esta construção é ativada antes de resolver o evento Descoberta (<i>Discovery</i>), independente de algum jogador ter ou não usado este evento nesta rodada
⚔ Spoils of War (Free)	Espólios de Guerra	↘	\$7 (uma única vez)
⚔ Spoils of War (Free)	Espólios de Guerra	↘	Receba, imediatamente, 2 Mercadorias de Troca gratuitas. Estas Mercadorias de Troca são compradas aleatoriamente do estoque (uma única vez)
⚔ Stone Masonry	Maçonaria	∞	+1 Construtor por rodada
⚔ Papal Edict	Bula Papal	↘	Tanto seu dono quanto um oponente, cada um posiciona 2 Colonos. O dono escolhe o oponente. Ambos os jogadores recebem 2 Colonos gratuitos e os posicionam em 1 região na qual eles já possuam pelo menos 1 trabalhador. O dono escolhe qual jogador posiciona primeiro. O primeiro jogador posiciona os 2 Colonos em 1 região antes do segundo jogador posicionar seu 2 Colonos em 1 região (que pode ou não ser a mesma escolhida pelo primeiro jogador).
⚔ Mint	Casa da Moeda	∞	+\$2 para cada Mercadoria de Troca ou do tipo Ouro (<i>Gold</i>) ou Prata (<i>Silver</i>) que seu dono possua. A cada rodada o seu dono deve escolher ou Ouro (<i>Gold</i>) ou Prata (<i>Silver</i>) (mas não ambos) antes de receber este Benefício na fase de Receita.
⚔ Trading House	Casa de Comércio	∞	Pode vender Mercadorias de Troca ao banco por \$5 cada. As vendas ocorrem durante a Fase de Benefícios das Construções (depois da fase de Receita). Mercadorias de Troca vendidas voltam ao estoque.

	Reformation	Reforma	∞	Missionários próprios neutralizam Missionários dos oponentes no Novo Mundo. Missionários de outros jogadores não tem efeito (sem bônus) quando eles chegarem em uma região na qual o dono desta construção já possua Missionários.
	Mayflower		∞	Os Navios Mercantes do dono podem transportar trabalhadores para o Novo Mundo. O dono desta construção pode usar até 3 de seus Navios Mercantes como se fossem os últimos espaços (após o X e o Y) da Doca dos Colonos (<i>Colonist Dock</i>). O jogador deve declarar isto durante a Fase de Posicionamento de Trabalhadores, posicionando um trabalhador junto com um de seus Navios Mercantes, a direita do espaço Y. Cada trabalhador posicionado desta forma deve ter um correspondente Navio Mercante para “trazê-lo” ao Novo Mundo. Navios Mercantes utilizados desta maneira, não poderão ser utilizados, na mesma rodada, na Fase de Receita
	Plague	Praga	\curvearrowright	Todas as colônias com 3 ou mais trabalhadores, são reduzidas para 1 trabalhador. O dono de cada colônia escolhe quais trabalhadores serão retirados, retornando-os para seu estoque. Qualquer trabalhador (incluindo Soldados e Construtores) pode ser removido desta forma.

ERA III

(15 Construções – 11 no jogo base, 4 na expansão **Construtores**)

	Militia	Milícia	∞	+1 Soldado em cada batalha no qual seu dono é o defensor. Quando for o defensor em uma batalha, seu dono recebe 1 Soldado Temporário para aquela batalha. Depois da batalha ter sido resolvida, o Soldado Temporário é removido do mapa, independente de ter ou não sido uma das vítimas
	Mercantilism	Mercantilismo	$1\times$	1 PV por Mercadoria de Troca que o dono possuir ao final da partida. Navios Mercantes não contam como Mercadorias de Troca para efeitos desta construção.
	Population	População	$1\times$	1 PV para cada 2 trabalhadores no Novo Mundo que o dono possuir ao final da partida
	Navy	Marinha	$1\times$	4 PVs para cada Navio Mercante que o dono possuir ao final da partida
	Power	Poder	$1\times$	2 PVs para cada Soldado no Novo Mundo que o dono possuir ao final da partida
	Prosperity	Prosperidade	$1\times$	2 PVs para cada Construção (incluindo esta) que o dono possuir ao final da partida.  Tanto “Espólios de Guerra” (Spoils of War) quanto “Praga” (Plage) também contam como construções para efeitos desta construção
	Glory	Glória	$1\times$	2 PVs para cada região colonizada ao final da partida. O dono desta construção deve possuir pelo menos 1 trabalhador nas regiões colonizadas. Uma região deve possuir pelo menos 3 trabalhadores de 1 jogador qualquer para poder ser considerada colonizada
	Wealth	Riqueza	$1\times$	$1\times$ Quando usar a regra opcional de compra de PVs, o dono desta construção deve, primeiro, usar o efeito de pontuação dela, antes de comprar qualquer PV
	Migration	Migração	∞	Pode mover até 2 Colonos próprios de uma única região, para outra região qualquer. Isto pode ser realizado a cada rodada, na fase de Benefícios das Construções. As regiões não precisam ser adjacentes
	Factory	Fábrica	∞	+\$30 por rodada (e 5 PVs ao final da partida)
	Age of Discovery	Era de Descobertas	$1\times$	4 PVs para cada Marcador de Descoberta e Carta de Descoberta que o dono possuir ao final da partida
	New World Capital City	Capital do Novo Mundo	$1\times$	3 PVs para cada Construtor no Novo Mundo que o dono possuir ao final da partida. Os Construtores devem ser da cor do dono desta construção
	Age of Reason	Era da Razão	$1\times$	4 PVs para cada trabalhador no evento Especialistas (<i>Specialists</i>) ao final da 8ª rodada.
	Re-Write History	Reescrever a História	\curvearrowright	O dono pode pegar 1 Marcador de Descoberta de 2 oponentes. Os Marcadores são escolhidos aleatoriamente (face pra baixo). Este efeito é único e imediato. O jogador usando esta construção não recebe nenhuma receita (saque) pelos marcadores adquiridos. Apenas Marcadores de Descoberta podem ser adquiridos desta forma; Cartas de Descoberta estão protegidas dos efeitos desta construção
	Plague	Praga	\curvearrowright	O dono escolhe uma região e remove até 3 Colonos de um jogador lá presente. Especialistas não podem ser removidos

Apêndice III: Marcadores de Descoberta e Cartas

MARCADORES DE DESCOBERTA			
\$	\$/Soldado	Nativos	PVs
1	2	1	4
1	2	1	4
1	3	2	4
1	2	2	4
1	3	2	4
2	4	3	5
2	2	3	5
2	2	3	5
1	3	3	5
1	2	3	5
2	5	3	5
3	4	4	6
4	5	4	6
3	4	4	6
4	5	5	7
2	4	5	7

CARTAS DE DESCOBERTA (utilizadas após todo o Novo Mundo ter sido descoberto)				
	\$	\$/Soldado	Nativos	PVs
The Mississippi	2	1	3	4
The Great Lakes	1	2	3	4
The Pampas	2	1	3	4
California	2	1	4	4
Philippines	2	1	4	5
South Seas	2	1	4	5
Ethiopia	3	2	4	5
The Amazon	2	1	4	4
The Northwest Territory	2	2	4	4
Australia	2	1	4	5
Chipongu (Japan)	4	3	5	5
Siam	4	2	5	5
Spice Islands	5	3	5	6
India	6	3	6	6
Circumnavigate the Globe	8	3	6	6
China	7	3	6	6



Créditos

Conceito e Design: Glenn Drover

Capa e Ilustrações: Cyril van der Haegen

Artista do Age of Empires III Original: Paul E. Niemeyer

Layout e Editoração das Regras: Lawrence Whalen Jr.

Comitê de Empires: Age of Discovery:

Chairman: Rick Soued, CEO, Eagle-Gryphon Games

Editor: Glenn Drover

Regras: Matthew L. Smith and Adam Allett

Design do Bloco de Pontuação: George Orthwein

Tradução e Adaptação: Romir G. E. Paulino

Diagramação: Víctor Cast

Revisão: Vinicius Carlos Vieira

Supervisão: Fábio Ribeiro

Muito obrigado ao Comitê de *Empires: Age of Discovery*, um grupo de voluntários da comunidade BoardGameGeek.com que não apenas dividiu ideias e sugestões para ajudar a criar a melhor reedição possível do excelente Age of Empires III, mas também contribuiu enormemente para reescrever o manual, o design do bloco de pontuação, a inclusão de diversas variantes populares e os incontáveis testes e revisões de texto – que são imprescindíveis quando se aceita um projeto como este.

Os membros deste comitê são: Adam Allett, Scott Berkheimer, Jason Farris, Andrew Hazlewood, Ernie Juan, George Orthwein, Matthew L. Smith, Todd Sweet, Pete Vasiliaskas

Rick Soued, CEO da Eagle-Gryphon Games e Glenn Drover, autor do jogo, supervisionaram o trabalho deste comitê e eles gostariam de dar um crédito particular a Adam Allett e Matthew L. Smith por terem carregado uma boa parte do projeto, especialmente nas tarefas mais árduas (e normalmente sem reconhecimento) — o protótipo e revisão das regras! Agradecimentos especiais também são devidos a Scott Berkheimer, George Orthwein e Pete Vasiliaskas pelo seu trabalho cuidando dos subcomitês de alterações de regras, tabuleiros dos jogadores e o novo design do tabuleiro principal. Um agradecimento especial a George Orthwein por desenhar e finalizar o novo bloco de pontuação tão bem!

Testadores Originais: Bruce Shelley, Jack Provenzale, Sean Brown, Angelo Atencio, Mark Evans, Charlie Johns, Todd G. Audress, Nick Szegedi, The Elgin Eagles (Michael Pennisi, Chris Aniballi, Jason Leonberger, Todd Sweet, Dave Burba, and Ray Petersen), The Southern Oregon Gamers (Matt Ackerman, Robert Connolly, Jeff DeBoer), Chris Davis, Mark Spires, Tom Dunlap, David Matchen, Chris Giovinazzo, Raife Giovinazzo, Jim Leesch, Dyson Yobb, Dion Garner, Scott Kelton, Jake Alley, Stan Sword, Roberto Di Megglio, John Todd Jensen, Scott Tepper, Jay Tummelson, Rick Thornquist, Paul E. Niemeyer, Ted Kuhn, Mike Liccardi, Tim Phillips, Ray Zanca e Marcus Hearne.

Agradecimentos especiais a Don Beyer do SDR por criar os protótipos originais de *Empires: Age of Discovery* que nos possibilitaram testar e melhorar o jogo. Obrigado Don!

Glenn Drover's
**EMPIRES:
Age of
DISCOVERY**



INITIATIVE

1 2 3 4 5 6

PLAYER ORDER AND MONEY

COLONIST DOCK

1 2 3 4 5 6 7

8 9 10 11 X Y

MERCHANT: \$5 • MISSIONARY: +1 COLONIST
SOLDIER: WARFARE • BUILDER: +4/+2 VP

TRADE GOODS

1 2 3 4

CHOOSE ANY TRADE GOOD

TRADE GOOD TRADE GOOD TRADE GOOD TRADE GOOD

ANY 3: \$1 • 3 OF A KIND: \$3 • 4 OF A KIND: \$6

MERCHANT SHIPPING

∞

CAPTAIN: 2 • MERCHANT: 2 • PLAYER ORDER DECIDES TIES

CAPITAL BUILDINGS

1 2 3 4 5

CHOOSE ANY CAPITAL BUILDING • BUILDER: -\$5 • AGE I: \$10 • AGE II: \$14 • AGE III: \$20

BUILDING BUILDING BUILDING BUILDING BUILDING

DISCOVERY

∞

CAPTAIN: 2 • SOLDIER: \$ • DISCOVER IN PLAYER ORDER

SPECIALISTS

MISSIONARY MERCHANT SOLDIER CAPTAIN BUILDER TRAINING \$5

WARFARE

1 2 3 4

BATTLE: \$0 • WAR: \$10

PLAYER ORDER

1 2 3 4 5 6

ORDER BASED ON INITIATIVE

TURN

I I I II II II III III

1 2 3 4 5 6 7 8

Importado e distribuído por:
Meeple BR Jogos Ltda.
CNPJ 22.558.292/0001-15
R Das Andorinhas, 197, Itararé,
Embu-Guaçu, SP, CEP 06900-000, Brasil
www.meeplebr.com
atendimento@meeplebrjogos.com.br



meeple*br*

