

Alexander Pfister



*Caribe no século XVII: diversas nações europeias disputam a supremacia, tentando melhorar sua posição política e econômica na região. Você são navegadores e aventureiros que usam suas habilidades tentando melhorar sua posição para com estas nações, aumentar sua rede de contatos e, claro, obter fama e fortuna. Mas falar é mais fácil que fazer, já que a concorrência não tira férias. Apenas se você conseguir implementar seus planos impecavelmente a vitória estará ao seu alcance. Existem diversas estratégias possíveis: você pode aprimorar seu barco para um poderoso navio, ganhar em lutas de espada, seguir em pilhagens, criar uma rede de informantes e asseclas, gerenciar uma expedição e muito mais. Mas cuidado: você deve planejar seus passos – o final de uma rodada pode chegar mais cedo do que você imagina!*

## Regras

*Começando em Havana, você jogará quatro rodadas viajando ao redor do mapa em seu navio, realizando ações em cada parada. Estas ações lhe ajudarão a receber uma vantagem ao jogar cartas, enviar sua tripulação para auxiliar um local específico, lutar sob a bandeira de uma nação, entregar mercadorias, aprimorar seu barco, completar missões ou explorar o interior do território.*

*Assim que um jogador circunavegou completamente o Caribe, é realizada uma pontuação parcial, na qual dinheiro e pontos de vitória (PVs) são distribuídos. Em seguida, tudo começa novamente em Havana.*

*A história que vagarosamente se desenvolve através de diversas partidas irá introduzir novos elementos que poderão alterar o tabuleiro, dando aos jogadores novas opções.*

*O jogador que, ao final do jogo, tiver utilizado as cartas e táticas corretas para acumular a maior quantidade de pontos de vitória (PVs) será o vencedor e será lembrado para sempre como o maior navegador de todos!*

Compartilhe conosco suas aventuras e mostre-nos seus navios aprimorados com a hashtag #MaracaiboMeeplebr!

**Autor:** Alexander Pfister  
**Editor:** Ralph Bienert  
**Regras:** Markus Müller  
**Layout:** Fiore GmbH  
**Ilustrações:** Aline Kirrmann, Fiore GmbH  
**Tradução:** Romir G. E. Paulino  
**Diagramador:** Gerson Lopes  
**Revisores:** Márcio Botelho, Thiago Leite e Diego Bianchini

Muito obrigado a Grzegorz Kobiela, Anatl Dundas, Sebastian Wenzlaff, dip games e Travis D. Hill pelas suas pertinentes observações.

Muito obrigado a What's Your Game pela permissão do uso da figura dos "Assistentes". E muito, muito obrigado à enorme quantidade de testadores!

### Comentário do autor e da editora:

Nós gostaríamos de lembrar a todos os jogadores que os esforços de consolidação e a ganância europeia resultaram em um custo terrível para o povo caribenho durante o período no qual esse jogo se passa.

Infelizmente os maus tratos aos povos indígenas e a escravidão, além de outros horrores, faziam parte da ordem do dia. Neste jogo nós tratamos isto de forma abstrata, usando apenas alguns aspectos da história, tornando-a, de certa forma, romantizada e com um aspecto bastante restrito. Devemos nos lembrar que a vida era qualquer coisa diferente de "gloriosa" para a grande maioria da população naquela época, além de, usualmente, vivida em opressão e desigualdade.



# Conteúdo



39 Marcadores de Propriedade  
(13 para cada nação)



24 Peças de Missão



4 Peças de História



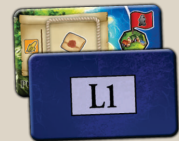
20 Peças de Sinergia



58 Dobrões  
(18x1, 16x2, 24x5. A quantidade de dobrões é ilimitada. Caso eles acabem, utilize um substituto temporário)



13 Peças de Cidade  
(No verso das peças de cidade é indicada a quantidade de jogadores para cada uma delas)



23 Peças Legacy  
(O verso de todas as peças legacy mostra um L seguido de um número)



25 Peças de Combate



4 Marcadores de 100/200 pontos  
(1 em cada cor)



Em torno de 98 discos



1 saco plástico azul  
(ele é indicado como o "arquivo" ao longo das regras)



4 Resumos do Jogo

265 cartas, sendo:



8 Cartas de Carreira



157 Cartas de Projeto  
(identificadas pelas bordas vermelhas e ...)



77 Cartas de História  
(marcadas com números vermelhos no canto inferior direito)



15 Cartas Automa  
(apenas para a variante solo)



8 Construções de Prestígio



1 Tabuleiro

12 Marcadores de Influência  
(3 em cada cor)

32 Trabalhadores  
(8 em cada cor)

4 Navios  
(1 em cada cor)

4 Marcadores de Pontos de Vitória  
(1 em cada cor)

4 Exploradores  
(1 em cada cor)

12 Marcadores  
(3 em cada cor)

4 Tabuleiros de Navio  
(1 por jogador)

# Preparação para sua primeira partida:

# O TABULEIRO

- 1 Posicione o tabuleiro que mostra o Caribe de modo a que todos os jogadores tenham acesso a ele.
- 2 Misture as peças de combate e crie 2 montes, com o verso para cima, nos dois locais correspondentes.
- 3 Misture as peças de missão e crie um monte, com a frente para cima, no local correspondente. Tenha certeza de ter orientado as peças corretamente, com a tábua mais clara na parte de cima. Pegue as 3 primeiras peças de missão e posicione-as nos 3 espaços marcados na trilha do explorador, na parte de baixo do mapa.
- 4 Organize as quatro peças de história em ordem crescente, junto das peças de missão, de modo que a identificada com o número "1" fique mais acima.
- 5 Apenas em partidas com 2 jogadores, cubra a cidade de Maracaibo com a peça de cidade de Maracaibo.  
*Em partidas com 3 ou 4 jogadores, retorne a peça de cidade de Maracaibo para a caixa do jogo – você não precisará dela.* Separe as peças de cidade remanescentes que mostram, em seu verso, a quantidade de jogadores que participará da partida. Retorne as demais para a caixa do jogo. Pegue as duas peças de cidade marcadas com  $\otimes$  e, aleatoriamente, escolha outras duas. Embaralhe estas 4 peças e, aleatoriamente, posicione-as nos espaços demarcados nas seguintes localidades: Puerto Plata (No 4), Santo Domingo (No 5), Port Royal (No 13) e Cartagena (No 14).
- 6\* Separe as cartas de projeto em cartas A (identificadas com o cordame ) e cartas B (cordame ). A partir de sua segunda partida podem existir cartas C em jogo (reconhecíveis pelos números 90-99). Caso você queira continuar a campanha, embaralhe as cartas C junto com as cartas A. Caso contrário, separe-as e posicione-as sob a pilha de cartas de história.  
Embaralhe as pilhas de cartas A e B separadamente. Em seguida distribua 8 cartas A para cada jogador. Retire 40 cartas da pilha de cartas B e embaralhe-as com as cartas A restantes. As demais cartas B retornam para a caixa do jogo e não serão utilizadas nesta partida. Posicione a pilha de cartas embaralhada, com o verso para cima, ao lado do tabuleiro.  
Revele as primeiras 4 cartas desta pilha, criando um mostrador ao lado da mesma.
- 7 Posicione os dobrões e os marcadores de 100/200 pontos ao lado do tabuleiro, em um suprimento comum. Posicione as peças legacy, com o verso para cima, também ao lado do tabuleiro.
- 8 Embaralhe as construções de prestígio e posicione 4 delas na borda superior do tabuleiro: uma com a frente para cima no espaço I e três com o verso para cima nos espaços II a IV. Retorne as demais construções de prestígio para a caixa do jogo, sem vê-las – elas não serão mais utilizadas nesta partida.

\* Observação: As cartas de projeto consistem de 56 cartas A e 101 cartas B; as cartas de história são compostas por 77 cartas (69 mais 8 cartas C). As cartas de história não são numeradas de forma consecutiva.

- 9 Posicione os marcadores de propriedade nos espaços de mesma cor a esquerda da trilha de influência (França = azul, Inglaterra = branco, Espanha = vermelho). No espaço mais a esquerda apenas um marcador de propriedade é posicionado, mas nos demais espaços, sempre dois marcadores de propriedade.  
*Apenas em uma partida para 2 jogadores, imediatamente posicione um marcador de propriedade vermelho na vila No 6 (San Juan), um branco na No 7 (St. Kitts) e um azul na No 8 (Martinique). Sempre que adicionar marcadores de propriedade, pegue o mais à esquerda possível.*

Espaço para discos removidos e marcadores de propriedade tomados.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200



## PREPARAÇÃO DO JOGADOR

- 10** Cada jogador recebe um tabuleiro de navio e o coloca a sua frente.
- 11** Posicione 2 discos em cada um dos espaços circulares indicados com Cada jogador posiciona um total de 24 discos desta forma.
- 12** Entregue a cada jogador todos os componentes de madeira na sua cor de jogador. Cada jogador deve, então, posicionar:
- 12A** seu marcador de pontos de vitória na posição 0 da trilha de pontos de vitória.
  - 12B** seu navio em Havana, no tabuleiro principal.
  - 12C** seu explorador no espaço inicial da trilha do explorador, no tabuleiro principal.
  - 12D** um de seus marcadores de influência no espaço 0 de cada trilha de influência das diferentes nações.
  - 12E** um de seus marcadores no espaço 1 da trilha de combate de seu tabuleiro de navio.
  - 12F** um de seus marcadores no espaço 8 da trilha de receita de dobrões e o último no espaço 0 da trilha de receita de pontos de vitória.

- 13** Adicionalmente, cada jogador recebe:

- 2 trabalhadores de sua cor
- 2 cartas de carreira
- 1 Resumo do jogo

Coloque os trabalhadores restantes no suprimento comum. Devolva todas as cartas de carreira e resumos de jogo remanescentes para a caixa do jogo.

- 14** O jogador inicial é o jogador que mais recentemente esteve à bordo de um navio. Ele recebe **8 dobrões**. O próximo jogador, em sentido horário, recebe **9 dobrões**. O terceiro jogador recebe **10 dobrões** e o quarto jogador, **11 dobrões**.



## Primeiras Decisões

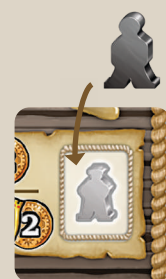
- 15** **Você quer jogar uma campanha?** Posicione a carta de história **01** no espaço correspondente **15** no tabuleiro. Leia a carta e siga as instruções: Posicione a peça de história 1 ao lado do local indicado (15). Compre peças de missão do monte e posicione-as, com a frente para cima, ao lado dos locais indicados (16 e, possivelmente, 19 [em partidas com 4 jogadores]).

**Você prefere não jogar uma campanha?** Procure pela carta de história **75** no baralho e posicione-a no espaço correspondente **15** no tabuleiro. Leia a carta e siga as instruções: Compre peças de missão do monte e posicione-as, com a frente para cima, nos locais indicados, dependendo da quantidade de jogadores (15 e, possivelmente, 18 e 19). Você não precisa das peças de história, peças legacy e cartas de história, logo, devolva estes componentes para a caixa do jogo.

- 16** Agora, cada jogador escolhe o que fazer com suas 8 cartas de projeto iniciais. Cada jogador deve:

- a. Manter 4 cartas na mão,
- b. Adicionar uma carta a um dos 3 espaços de planejamento na parte superior de seu tabuleiro de navio,
- c. Descartar 3 cartas para o monte de descarte.

- 17** Finalmente, todos os jogadores, simultaneamente, escolhem qual de suas duas cartas de carreira eles irão manter. Posicione a carta escolhida ao lado de seu tabuleiro de navio e retorne a outra para a caixa do jogo. Pegue 3 trabalhadores da sua cor do suprimento comum e posicione-os nos espaços correspondentes de sua carta de carreira.



## A partir da segunda partida

No início da sua segunda partida, pule o passo 15 da preparação. No lugar dele, escolha uma das seguintes opções:

### Você quer jogar uma campanha?

Você pode continuar de onde sua última partida terminou ou jogar um capítulo específico.

### Você quer continuar de onde parou?

Pegue todas as cartas de história do arquivo (saco plástico azul) e adicione-as aos respectivos espaços do tabuleiro. Leia as cartas de história e siga suas instruções (por exemplo, adicionar peças de missão em diversos locais). Adicione todas as peças legacy do arquivo nas suas posições apropriadas no tabuleiro.

### Você quer jogar um capítulo específico?

Escolha uma carta de história entre a **80** e a **89** e posicione-a no espaço correspondente do tabuleiro. A carta de história **80** refere-se ao capítulo 2, a carta **81**, ao capítulo 3 e assim por diante. Leia a carta e siga suas instruções, conforme usual. A carta também pode indicar algumas peças legacy específicas que devem ser adicionadas ao tabuleiro e cartas de história que devem ser embaralhadas com o baralho de cartas de projeto.

### Você prefere não jogar uma campanha?

Escolha uma entre as cartas de história **75**, **76**, ou **77** e posicione-a no espaço correspondente do tabuleiro. Leia a carta e siga suas instruções, conforme usual.

## Andamento do Jogo

Uma partida de Maracaibo possui 4 rodadas. Cada rodada representa uma década de sua carreira. Uma rodada acaba assim que o navio de um jogador alcançar o último espaço do tabuleiro. Após o final da rodada, é realizada uma pontuação intermediária. Após a quarta rodada, uma pontuação final é realizada e a partida termina.

Na sua jogada, você realizará os seguintes passos, em ordem:

### Fase A) Navegar

Mova seu navio entre 1 e 7 locais para frente.

### Fase B) Ação Principal

Realize uma ação principal no local onde seu navio se encontra, juntamente com uma quantidade qualquer de ações livres.

### Fase C) Completar a Mão

Complete sua mão com cartas de projeto até atingir seu limite de mão.

Assim que você tiver completado a fase C, seu turno termina e é a vez do próximo jogador em sentido horário.

### Fase A) Mova seu navio entre 1 e 7 locais para frente.

Nesta fase você terá 7 pontos de movimento. Você deve mover seu navio pelo menos um local à frente.



Fica completamente à sua escolha quantos dos seus 7 pontos de movimento você irá utilizar. Pontos de movimento não utilizados são perdidos.

Quando navegar:

- Cada círculo branco com um número é um local. Cidades são locais com um pergaminho mostrando uma ação junto delas. Todos os demais locais são vilas. Um movimento significa mover-se de um local para o próximo local, seguindo as setas. A menos que seja explicitado o contrário, um ponto de movimento é necessário a cada movimento.



- Todos os movimentos devem ser realizados no sentido das setas. Caso existam múltiplas setas saindo de um local, o jogador pode escolher qual seguir.

- Você não pode navegar para trás, ou seja, contra o sentido das setas.

- Cada local pode abrigar múltiplos navios. Caso você termine seu movimento no mesmo local que navios de outros jogadores, simplesmente deixe seu navio junto dos já presentes lá.

- Locais com este símbolo não podem ser pulados. Você deve terminar seu movimento quando você chega em um local destes! Você pode passar sem parar por qualquer outro local, contanto que tenha pontos de movimento suficientes.



**Observação:** Partidas avançadas podem adicionar novas cidades para serem navegadas. Você também descobrirá que navegar por determinados locais exige mais pontos de movimento ou é afetado por novas regras. Caso qualquer uma destas novas regras contradigam estas regras, as novas instruções têm precedência.



## Fase B) Realizar uma ação principal no local de seu navio, juntamente com qualquer quantidade de ações livres.

Dependendo de onde seu navio terminar seu movimento, você poderá realizar **uma ação principal**:



Caso seu navio se encontre em uma **cidade**, você pode, primeiro, entregar uma mercadoria e, em seguida, realizar a **ação de cidade** indicada.



Caso seu navio se encontre em uma **vila**, você pode realizar uma ação de vila **A**. Caso você tenha gasto 4 a 6 pontos de movimento na fase A, você poderá realizar **duas ações de vila AA**. Se você gastou todos os 7 pontos de movimento na fase A, você pode realizar **três ações de vila AAA**.



Caso exista uma **missão** no local, você pode **cumprir** a mesma.



Caso seu navio se encontre em um local com um ou mais assistentes seus, você pode realizar uma ação especial dos assistentes (apenas uma).



Os espaços "voltando para casa" (20, 21a, 21b e 22) são locais de cidade especiais. Você não pode pular eles e você também não pode entregar mercadorias aqui.

Caso seu navio se encontre em um local onde mais de uma destas opções esteja disponível, você, ainda assim, só poderá realizar **uma ação**!

Você também pode escolher **não realizar nenhuma ação**.

Antes, **durante**, ou depois de sua ação principal, você pode realizar uma quantidade qualquer de **ações livres**:



- Baixar uma carta da sua mão para os **espaços de planejamento** na parte superior de seu navio. Caso os 3 espaços estejam ocupados, então você não pode realizar esta ação. Cartas nestes espaços não contam como cartas na mão, logo, não afetam o limite de mão. Você pode comprar estas cartas posteriormente, mas você não pode descartá-las nem usá-las como mercadorias ou objetos.



- Completar um de seus **objetivos de carreira** (veja página 12).

## Fase C) Completar a mão até seu limite.

Pegue cartas de projeto do baralho até que você tenha atingido seu limite de cartas na mão. No lugar do baralho, você também pode escolher cartas do mostrador de cartas já reveladas. Contudo, cada carta escolhida do mostrador lhe custa 1 dobrão.



No início da partida seu limite de mão é de 4 cartas. Durante a partida você pode aprimorar seu navio para aumentar seu limite de mão para até 6 cartas.



Caso você tenha completado o aprimoramento mostrado ao lado, então você pode escolher cartas do mostrador de cartas reveladas sem a necessidade de pagar por isto.

Caso o baralho de compra acabe, embaralhe o descarte para formar um novo baralho de compra.

## Ações Principais

Na sua jogada, você pode realizar uma ação principal durante a fase B. Como descrito anteriormente, a posição de seu navio dita quais ações estão disponíveis para você.

## AÇÕES DE CIDADE



Caso seu navio encontre-se em uma cidade, você poderá realizar uma ação de cidade lá. Uma ação de cidade consiste de duas partes.

1. **Entregar uma mercadoria para o mercado.** Verifique se ainda existem espaços vazios no mercado da cidade. Caso exista, você pode descartar uma carta da sua mão que possua o **mesmo** símbolo de mercadoria. Remova um disco à sua escolha de seu tabuleiro de navio, posicionando-o no espaço vazio do mercado.



**ESPAÇO DO MERCADO**

Você só pode entregar **uma mercadoria por vez**, mesmo que tenha mais de uma carta na mão com o respectivo símbolo. Caso o mercado da cidade esteja cheio ou caso você não possa realizar nenhuma entrega (porque não possui uma carta correspondente na mão), então pule esta parte da ação de cidade. Você também pode, voluntariamente, escolher não entregar uma mercadoria.

## 2. Realizar a ação indicada na cidade.

Você pode realizar a ação indicada na cidade mesmo que você não tenha realizado uma entrega! Lembre-se que ambas as partes da ação de cidade são opcionais. Contudo, caso você escolha realizar ambas as partes, elas devem ser realizadas nesta ordem.

### Descrição das possíveis ações indicadas em uma cidade

#### COMBATE



Esta ação permite que você aumente sua influência para com as nações e obtenha bônus de combate. Revele uma peça de combate de um dos dois montes. Cada peça mostra um **valor de combate** para cada nação, junto com os respectivos custos ou recompensas. Nos casos raros em que ambos os montes de compra de peças de combate estejam vazios, o valor de combate de todas as nações é 3.

Escolha qual das nações você irá auxiliar em combate ("nação combatente") e, imediatamente, pague ou receba os correspondentes custos ou bônus.



**DOBRÕES:** **Pague** ou **receba** a quantidade de dobrões mostrada.



**INFLUÊNCIA:** Receba 1 influência com esta nação. Mova seu marcador de influência um espaço para a direita, na nação combatente.



**PONTOS DE VITÓRIA:** Imediatamente receba a quantidade de PVs mostrada.



**TRABALHADOR:** Imediatamente pegue um de seus trabalhadores do suprimento comum, desde que exista um lá. Você pode usá-lo durante esta mesma ação.

Algumas peças de combate possuem modificadores de combate adicionais mostrados na parte superior que podem afetar o valor de combate das nações.



Caso você escolha auxiliar em combate a nação que, atualmente, possui a maior quantidade de marcadores de propriedade em locais no Caribe (cidades, vilas e peças legacy), então seu valor de combate é diminuído em 2 (este modificador não é aplicado em caso de empate).

Caso você escolha auxiliar em combate a nação que, atualmente, possui a menor quantidade de marcadores de propriedade em locais no Caribe (cidades, vilas e peças legacy), então seu valor de combate é aumentado em 3 (este modificador não é aplicado em caso de empate).

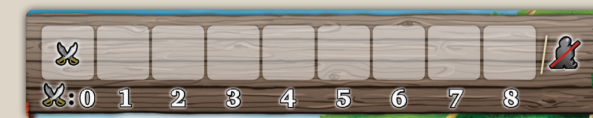
Na sequência, realize **ações de combate** auxiliando a nação escolhida. Você pode realizar múltiplas ações de combate durante um mesmo combate, contudo, você só pode realizar cada ação de combate individual uma única vez por combate. Todas as ações de combate devem envolver a nação que você escolheu como sendo a nação combatente.

Cada ação de combate reduz o seu valor de combate. Se uma ação de combate for reduzir o valor de combate para menos de 0, não será possível executar essa ação de combate.

**IMPORTANTE!** Você pode pagar tantos pontos de combate (de seu tabuleiro de navio) ou retornar tantos trabalhadores para o suprimento comum quanto você quiser e/ou puder para aumentar o valor de combate. Cada ponto ou trabalhador que você gasta ou retorna para o suprimento comum aumenta o valor de combate em 1.

Contudo, você nunca pode diminuir o valor de combate voluntariamente para ganhar pontos de combate ou trabalhadores.

Regra geral: Você nunca pode ter mais do que 8 pontos de combate. Caso seu marcador se encontre em 8 pontos de combate e você recebe um ponto de combate novo, simplesmente não o receba.



Você pode realizar as seguintes duas ações de combate:

#### Receber Influência:



Reduza o valor de combate em 2 ou 5 pontos. Receba 1 ou 2 influências com a nação combatente. Mova seu marcador de influência 1 ou 2 espaços para a direita, na nação combatente. Você só pode escolher uma das duas opções, e não ambas. Esta ação de combate estará, então, utilizada.

#### Anexar ou Tomar:



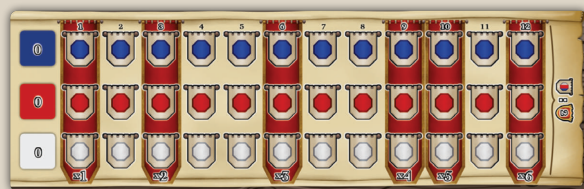
Escolha uma bandeira do tabuleiro. Caso nenhum marcador de propriedade esteja presente lá, reduza o valor de combate em 4 (anexar). Caso um marcador de propriedade de outra nação se encontre lá, reduza o valor de combate em 6 e remova o marcador de propriedade da outra nação de jogo (tomar). Receba 1 influência com a nação combatente. Pegue um marcador de propriedade da nação combatente (lembre-se de pegar o marcador mais a esquerda possível) e posicione-o na bandeira. Você recebe imediatamente o bônus indicado na bandeira. Você só pode escolher uma das duas opções (anexar ou tomar). Esta ação de combate estará, então, utilizada.

Comprar certas cartas permitem ações de combate adicionais. Além disto, outras ações de combate podem ficar disponíveis através de cartas de história e peças legacy. As mesmas regras continuam valendo para elas: **você pode realizar cada ação de combate individual apenas uma vez por turno**. E para todas as ações de combate: você só pode retirar do tabuleiro marcadores de propriedades de outras nações que não a nação combatente!



Assim que você não puder (porque seu valor de combate cairia para abaixo de 0) ou não quiser mais realizar ações de combate, sua ação principal é considerada finalizada. Pegue a peça de combate e posicione-a, com a face para baixo, no local apropriado de seu tabuleiro de navio. Qualquer valor de combate remanescente é desperdiçado.

### Trilhas de Influência



Cada nação possui sua trilha de influência. Os marcadores de propriedade de cada nação encontram-se a esquerda destas trilhas no início da partida. Durante a partida você ganhará influência com uma nação de diversas formas diferentes. Cada vez que você ganhar influência, mova seu marcador de influência, na trilha da nação correspondente, um espaço para a direita. Os níveis com fundo vermelho indicam **títulos de nobreza** que você recebeu de cada nação. Quanto maior seu título de nobreza, mais pontos de vitória você receberá por esta nação ao final da partida (veja Pontuação Final, na página 11).

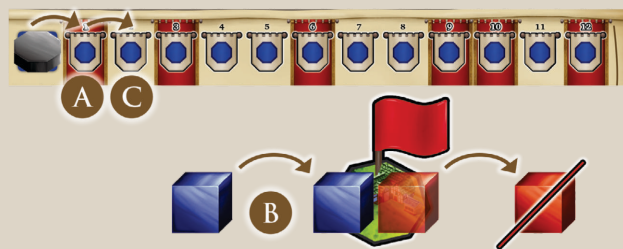
Caso um de seus marcadores de influência tenha de se mover além do espaço mais a direita de alguma trilha, deixe-o no último espaço e receba 2 pontos de vitória para cada espaço que ele deveria ser movido.

Sempre que você posicionar um marcador de propriedade, use o marcador de propriedade mais a esquerda ainda disponível no estoque daquela nação. Para cada nação, quanto mais espaços deste estoque estiverem completamente vazios, mais pontos de vitória os jogadores receberão pelos seus títulos de nobreza ao final da partida.



*Exemplo: Letícia comprou a peça de combate mostrada ao lado. Ela escolhe auxiliar a França em combate e deve, por isto, pagar 2 dobrões. Ela possui, agora, um valor de combate 6. Primeiro ela decide realizar a ação de combate 'receber influência' e reduz seu valor de combate em 2, recebendo, por isto, 1 influência na França. A*

*Seu valor de combate remanescente é 4. Ela escolhe pagar 1 ponto de combate e 1 trabalhador para aumentá-lo novamente para 6. Letícia escolhe, então, tomar um marcador de propriedade de outra nação, removendo-o do mapa B e colocando um da França em seu lugar. Ela recebe o bônus indicado pela bandeira correspondente, bem como 1 influência adicional com a França. C Como seu valor de combate remanescente é 0, ela termina sua ação principal.*



### EXPLORAR



Mova seu explorador ao longo da trilha do explorador uma quantidade de espaços igual ou menor que a quantidade indicada ao lado do símbolo. As seguintes regras devem ser seguidas:

- Você nunca pode ir para trás, devendo sempre seguir a trilha.
- Nenhum espaço pode ter mais do que um explorador. Espaços já ocupados por exploradores são pulados quando mover seus exploradores. Espaços pulados não são contados no seu limite de movimento.
- Você não precisa usar toda a quantidade de movimento disponível, mas deve se mover pelo menos um espaço.
- Alguns espaços lhe permitem decidir se você quer seguir por um caminho mais longo ou por um atalho.

Após terminar seu movimento, você sempre recebe a recompensa indicada no espaço onde seu explorador parou. Você não recebe nenhuma recompensa de espaços pelos quais seu explorador simplesmente passou.

Caso você termine seu movimento em um espaço com uma missão, você pode cumpri-la imediatamente. Caso o faça, receba sua recompensa e adicione a peça de missão ao seu tabuleiro de navio (veja pág. 9). **Não reponha** a peça de missão no tabuleiro. A partir de agora, todos os demais exploradores pulam este espaço quando estiverem se movendo!

### Recompensas da Trilha do Explorador:



Receba X dobrões



Receba 1 influência em 1 nação à sua escolha



Marque X pontos de vitória



Remova 1 disco de seu tabuleiro de navio.



Receba X pontos de combate



Receba X pontos de vitória e X dobrões.



Receba 2 trabalhadores

Caso seu explorador cruze a **barreira vermelha**, você poderá, imediatamente, receber 3 influências com uma nação à sua escolha (você não pode dividir esta influência entre várias nações). Mova seu marcador de influência na trilha de influência correspondente 3 espaços para a direita.

O primeiro jogador a cruzar a **barreira azul** e/ou **verde** com seu explorador recebe, imediatamente, 4 pontos de vitória. Todos os demais jogadores que cruzarem estas barreiras posteriormente recebem 2 pontos de vitória.



Uma vez que seu explorador alcance o final da trilha do explorador, ele permanecerá lá pelo restante da partida. Você poderá realizar imediatamente uma ação de vila. Diversos exploradores podem se encontrar neste último espaço. O primeiro explorador a alcançar o último espaço recebe 10 pontos de vitória, o segundo, 8 pontos de vitória, o terceiro, 6 e o quarto 4 pontos de vitória. Caso ações posteriores lhe permitam mover seu explorador, você não recebe este movimento.

### OUTRAS AÇÕES DE CIDADE



Receba 1 influência com uma nação à sua escolha e, depois, realize uma ação de vila.



Receba 1 ponto de combate e, depois, remova um disco à sua escolha de seu tabuleiro de navio, removendo-o do jogo.



Receba 3 pontos de combate. Caso você alcance o final da trilha de combate, você não recebe mais pontos de combate.



Receba 2 dobrões e, depois, realize uma ação de vila.



Receba 1 ponto de combate e 1 influência com uma nação à sua escolha.



Você pode realizar uma ação de vila para cada símbolo de bússola que você possui (em seu tabuleiro de navio ou nas cartas de projeto em seu mostrador).



Receba 1 ponto de vitória para cada peça de combate em seu tabuleiro de navio. Você pode descartar todas as cartas de sua mão. Caso o faça, receba 4 dobrões.



Receba 4 dobrões ou 2 pontos de vitória para cada assistente (seus trabalhadores posicionados em locais do Caribe).



Você pode pagar 2 pontos de combate. Caso o faça, receba 1 influência com uma nação à sua escolha e 6 dobrões.

### AÇÕES DE VILA



Para realizar uma ação de vila como sua ação principal, seu navio deve se encontrar em uma vila. Usualmente você poderá realizar apenas uma ação de vila. Contudo, caso você tenha gasto 4 a 6 pontos de movimento durante a fase de navegação (fase A), você poderá realizar duas ações de vila e, caso tenha gasto todos os 7 pontos de movimento, poderá realizar até três ações de vila.



Para cada ação de vila à sua disposição você poderá escolher livremente entre três possibilidades de ação:

**A** Descarte todas as cartas da sua mão. Caso pelo menos uma carta tenha sido descartada, receba 2 dobrões. Você não completa sua mão imediatamente – isto só ocorrerá na fase C.

**B** Receba 1 dobrão.

**C** Escolha uma carta da sua mão ou de seus espaços de planejamento e compre-a. Posicione a carta em seu mostrador, ao lado de seu tabuleiro de navio. Você pode usar os efeitos da carta imediatamente.

No lugar de comprar uma carta, você também pode investir em uma construção de prestígio, pagando os custos necessários (veja pág. 15).

Um resumo dos custos, efeitos e requisitos das cartas pode ser encontrado na pág. 13.

Se você tiver duas ou três ações de vila disponíveis, você pode escolher a mesma ação múltiplas vezes. Caso, por exemplo, você possa realizar três ações de vila, você poderia escolher receber 1 dobrão duas vezes e, depois, comprar uma carta de projeto.

Conforme você remove discos de seu tabuleiro de navio, outras ações de vila podem se tornar disponíveis para você. De forma similar, certas cartas também permitem que você realize outras ações de vila após terem sido compradas.

### CUMPRINDO MISSÕES



Você pode cumprir uma **missão** em locais com peças de missão.

Para cumprir uma missão, você deve pagar um custo. Fazer isto lhe garante a peça de missão, junto com alguma recompensa. Caso você não possa pagar os custos necessários, você não pode cumprir a missão. Um resumo dos requisitos das missões e recompensas pode ser encontrado na pág. 21.





Após cumprir uma missão, adicione a peça de missão ao seu tabuleiro de navio. Vire a peça e posicione-a no espaço para missões mais a esquerda ainda vazio. Você recebe, imediatamente, 3 pontos de vitória pela quarta missão cumprida. Você também recebe, imediatamente, 2 pontos de vitória por cada missão adicional cumprida após a quarta.

### Peças de história



A maioria das cartas de história possui uma missão. Para cumprir esta missão, seu navio deve estar em um local com uma peça de história (numeradas 1, 2, 3 ou 4), e você deve pagar o custo indicado na carta de história.

Caso você cumpra uma missão em uma carta de história, pegue a peça de história e adicione-a ao seu tabuleiro de navio, da mesma forma que você faria com uma peça de missão. Peças de história contam como peças de missão para todos os fins, por exemplo, para construções de prestígio ou para alguns efeitos de cartas.

Durante a pontuação intermediária, ao final da rodada, você deverá ler o verso da carta de história. Isto não apenas leva a história adiante, mas também introduz novas missões e, usualmente, novas peças de história no jogo. Algumas vezes novos locais e novas regras também são introduzidos.



Para cumprir esta história, seu navio deve estar no local 15 e você deve pagar 1 ponto de combate. Sua recompensa por fazer isto é de 5 dobrões, 1 ponto de vitória para cada bússola que você possui e a peça de história, que é adicionada ao seu tabuleiro de navio.

## ACÇÕES DOS ASSISTENTES



Algumas cartas, uma vez compradas, permitem que você posicione trabalhadores em locais específicos. Estes trabalhadores serão referidos nas regras como assistentes. Os assistentes lhe permitem realizar uma ação especial, descrita na carta.

Para realizar a ação do assistente, seu navio deve estar no mesmo local que o assistente. Realize a ação da forma indicada na carta de projeto do assistente. Você só pode usar assistentes da sua cor.

No decorrer da partida pode ocorrer de um local ter diversos assistentes seus. Mesmo nestes casos, você só poderá realizar apenas uma das ações de seus assistentes, já que você nunca pode realizar duas ações principais na mesma jogada.

Um resumo das ações dos assistentes pode ser encontrado na pág. 19.



Sempre que você não utilizar uma ação de assistente ao seu alcance, você recebe 2 pontos de vitória por assistente não utilizado. Isto pode acontecer de 4 formas diferentes:

- Você passa por um local com assistentes seus, sem parar lá.

- Você escolhe outra ação principal em um local onde existe um assistente seu.

- Você retorna seu navio para Havana no final da rodada, deixando alguns assistentes em locais nos quais seu navio sequer alcançou.

- Você possui diversos assistentes no local.

Você encontra um lembrete disto em seu tabuleiro de navio.

**Onde posso posicionar assistentes, missões e marcadores de propriedade?** Sempre que você precisar posicionar um assistente, missão ou marcador de propriedade em uma vila, simplesmente posicione ao lado do círculo branco correspondente.

## Voltando para Casa

Os "espaços voltando para casa" são especiais. Nas primeiras três rodadas (I – III) são os espaços 20 e 21a, ao passo que na quarta rodada (IV) são os espaços 20, 21b e 22. Você não pode passar por estes espaços quando navega, logo, você deve terminar seu movimento quando chega neles.



**O primeiro espaço "voltando para casa" (No. 20)**

Realize uma ação de combate OU mova seu explorador até 2 espaços à frente.



**O segundo espaço "voltando para casa" (No. 21a ou 21b)**

Receba 3 pontos de vitória. Realize uma pontuação intermediária (veja adiante) ao final do seu turno (após sua fase C) nas rodadas I a III.



**O terceiro espaço "voltando para casa" (No. 22)**

Receba 5 pontos de vitória. Siga para a pontuação final (veja pág. 11) ao final do seu turno (após sua fase C).



*Observação: Mesmo que você escolha não fazer uma ação principal, a realização da pontuação intermediária ou final é obrigatória.*

## Pontuação Intermediária (após as rodadas I, II e III)

Uma vez que um jogador dispara a pontuação intermediária, terminando sua navegação no espaço 21a, complete os seguintes passos:



1. Começando com o jogador que disparou a pontuação intermediária, cada jogador, em sentido horário, escolhe uma das seguintes opções:

a. Escolha uma de suas cartas de projeto (ou de sua mão ou de seus espaços de planejamento) e compre-a. Posicione esta carta em seu mostrador. Complete sua mão, como realizado na fase C. Você também pode, opcionalmente, investir em uma construção de prestígio.

OU

b. Receba 2 pontos de vitória.



2. Receba receita de acordo com a posição de seus marcadores nas trilhas de receita de dobrões e de pontos de vitória.

*Observação: Ignore os pontos de vitória indicados na trilha de receita de dobrões durante a pontuação intermediária. Eles só são relevantes durante a pontuação final.*

*Exemplo: Os marcadores de Gustavo encontram-se nos espaços 12 da trilha de receita de dobrões e 3 da trilha de receita de pontos de vitória. Ele recebe 12 dobrões e 3 pontos de vitória.*



3. Remova do jogo todas as mercadorias entregues (discos) das cidades do tabuleiro.



4. Descarte todas as cartas reveladas do mostrador de cartas de projeto. Compre 4 novas cartas, formando um novo mostrador (da esquerda para a direita).



5. Revele a próxima construção de prestígio (na borda superior do tabuleiro).



6. Verifique se os requisitos da carta de história atual foram cumpridos. Caso existam várias cartas de história em jogo, verifique todas elas. Na maioria das vezes, os requisitos de uma carta de história são cumpridos quando um jogador pegou a peça de história correspondente. O jogador que cumpriu os requisitos, lê em voz alta o verso da carta de história. Outras cartas de história requerem que uma certa quantidade de discos seja adicionada a uma peça legacy específica. Caso os discos necessários tenham sido posicionados e esta peça legacy esteja cheia, então o jogador que terminou a rodada atual lê o verso da carta de história em voz alta. Caso múltiplas cartas de história sejam cumpridas, trate-as, uma a uma, em ordem crescente.

Caso exista uma decisão a ser tomada, uma votação entre os jogadores decide qual opção será escolhida (no caso de empate, o leitor da carta tem o voto de desempate).

Quando você terminar de ler a carta, coloque-a, com a frente para baixo, parcialmente embaixo de seu tabuleiro de navio, de modo que o mastro de seu navio seja aumentado (embora isto não tenha nenhum efeito durante a partida, deixará seu navio mais impressionante).

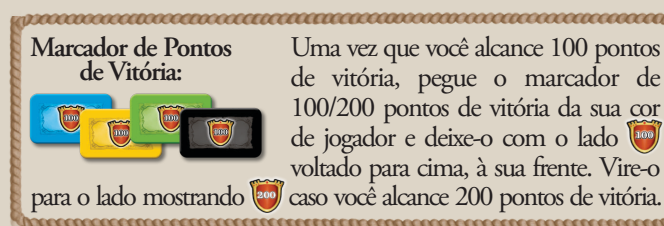
Usualmente você será instruído a pegar uma nova carta de história do baralho (colocando quaisquer cartas ignoradas no fundo do baralho). Leia a carta e siga suas instruções. Depois, posicione a carta no local apropriado do tabuleiro.

**Caso você não esteja jogando uma campanha** (ou seja, com as cartas de história 75, 76 ou 77), adicione novas missões na partida, de acordo com a rodada e quantos jogadores participam da partida. Por exemplo, para a carta 75, na rodada I, você adicionará peças de missão aos locais 6 e 12, mais uma peça extra no local 16 em partidas com 3 ou 4 jogadores.



7. Retorne todos os navios para Havana (não apenas o navio que disparou a pontuação intermediária).

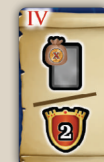
Após completar todos estes passos, comece uma nova rodada. O próximo jogador, em sentido horário (ou seja, o jogador à esquerda de quem disparou a pontuação intermediária) começa a nova rodada.



**Marcador de Pontos de Vitória:** Uma vez que você alcance 100 pontos de vitória, pegue o marcador de 100/200 pontos de vitória da sua cor de jogador e deixe-o com o lado voltado para cima, à sua frente. Vire-o para o lado mostrando caso você alcance 200 pontos de vitória.

## Pontuação Final (após a rodada IV)

Uma vez que um jogador dispara a pontuação final, terminando sua navegação no espaço 22, complete os seguintes passos:



1. Começando com o jogador que disparou a pontuação final, cada jogador, em sentido horário, escolhe uma das seguintes opções:

a. Escolha uma de suas cartas de projeto (ou de sua mão ou de seus espaços de planejamento) e compre-a.

Posicione esta carta em seu mostrador. Você também pode, opcionalmente, investir em uma construção de prestígio.

OU

b. Receba 2 pontos de vitória.



2. Receba pontos de vitória de acordo com a posição de seu marcador na trilha de receita de pontos de vitória. Dependendo da posição de seu marcador na trilha de receita de dobrões, receba pontos de vitória adicionais (você não recebe mais dobrões).



3. Receba pontos de vitória por todas as cartas de projeto em seu mostrador, bem como nos seus investimentos em construções de prestígio. Cartas em sua mão ou nos espaços de planejamento não valem nada!

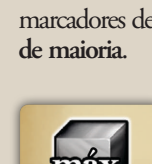


4. Para cada nação, verifique qual jogador obteve mais influência. Ele recebe 3 pontos de vitória. Em caso de empate, todos os jogadores empatados recebem 3 pontos de vitória. Nenhum ponto de vitória é distribuído para uma nação na qual todos os marcadores de influência se encontrem no espaço 0.



5. Finalmente, pontue os títulos de nobreza de cada nação. Para cada nação, multiplique o nível de seu título de nobreza pelo multiplicador da respectiva nação:

a. Primeiro, determine o multiplicador da nação. Ele é igual a quantidade de espaços vazios (espaços ao lado da trilha de influência daquela nação, nos quais todos os marcadores de propriedade foram retirados), juntamente com o bônus de maioria.



- **Bônus de Maioria:** Verifique a quantidade de marcadores de propriedade de cada nação que se encontra no tabuleiro (em cidades, vilas ou peças legacy).

A nação com a maior quantidade de marcadores de propriedade recebe um bônus de maioria de valor 2. A nação com a segunda maior quantidade, recebe um bônus de valor 1.

No caso de empate, todas as nações empatadas recebem o maior valor. Caso duas nações estejam empatadas em primeiro, ambas recebem bônus 2 e a terceira colocada não recebe nada. Caso as três nações estejam empatadas, então todas recebem bônus 2.

b. Agora, para cada nação, multiplique o nível de seu título de nobreza (o valor do último nível com fundo vermelho que você alcançou na trilha de influência) pelo multiplicador da nação. Receba o resultado em pontos de vitória.



6. Usando as mesmas regras da pontuação intermediária, verifique se qualquer carta de história em jogo teve seus requisitos cumpridos. Caso uma nova carta de história seja adicionada à partida, posicione-a no tabuleiro, como usual, mas não siga suas instruções ainda. Ela será adicionada ao arquivo no final da partida.





Daniel recebeu 34 pontos de vitória pelas suas cartas e investimentos nas construções de prestígio. Ele recebe outros 4 pontos de vitória pela posição de seu marcador na trilha de receita de dobrões e 9 pontos de vitória pela posição de seu marcador na trilha de receita de pontos de vitória.

Agora, os multiplicadores de cada nação são calculados. França e Espanha possuem, cada uma, 4 marcadores de propriedade no tabuleiro, enquanto a Inglaterra só possui 2. França possui um multiplicador 6 (4 dos espaços vazios e 2 de bônus de maioria), Espanha possui um multiplicador 5 (3 dos espaços vazios e 2 de bônus de maioria) e Inglaterra possui um multiplicador 2 (apenas pelos espaços vazios, sem nenhum bônus de maioria). Pela França, Daniel recebe 2 (posição de seu marcador de influência) x 6 (multiplicador) = 12 pontos de vitória. Pela Espanha ele recebe 3 x 5 = 15 pontos de vitória. Pela Inglaterra ele recebe 1 x 2 = 2 pontos de vitória.

## Final da Partida

A partida termina imediatamente após a pontuação final.

O jogador com mais pontos de vitória é o ganhador! Em caso de empate, a vitória é compartilhada.

## Após a Partida

Você está jogando uma campanha e deseja continuá-la na próxima partida?

Recolha todas as peças legacy (retornando quaisquer discos sobre elas para a caixa do jogo) e cartas de história presentes no tabuleiro e coloque-as no arquivo (saco plástico azul). Deixe quaisquer cartas de projeto com números vermelhos (que entraram em jogo via cartas de história) no baralho; elas serão usadas novamente na próxima partida.

Você não está jogando uma campanha?

Simplesmente retorne a carta de história para o baralho.

## Cartas de Carreira



Sua carta de carreira mostra três tarefas que você poderá completar, em qualquer ordem, durante a partida.

Cada tarefa possui duas formas diferentes de ser realizada.

Assim que você cumprir os requisitos superiores de uma das tarefas, você pode usar uma ação livre imediatamente ou em qualquer momento futuro para realizar esta tarefa. Quando o fizer, imediatamente receba os dobrões indicados e adicione o trabalhador correspondente ao seu estoque.

Você também pode esperar cumprir os requisitos inferiores de uma tarefa, no lugar de realizá-la com os requisitos superiores. Neste caso, você recebe pontos de vitória adicionalmente aos dobrões, e também adicionando o trabalhador correspondente ao seu estoque.

Você pode completar uma tarefa uma única vez. Assim que você completar todas as três tarefas, receba a recompensa indicada na carta (2 dobrões e 2 pontos de vitória). Você acaba de ser promovido a Almirante. Coloque a carta, com a frente para baixo, parcialmente embaixo de seu tabuleiro de navio, de modo que o mastro de seu navio seja aumentado (embora isto não tenha nenhum efeito durante a partida, deixará seu navio mais impressionante).



Assim que Gerson possuir 4 peças de missão em seu tabuleiro de navio, ele poderá completar esta tarefa como uma ação livre. Ele traz o trabalhador para seu estoque e recebe 4 dobrões. Contudo, ele pode aguardar até que possua 6 peças de missão em seu tabuleiro de navio. Caso o faça, ele receberá, também, 4 pontos de vitória. Se ele já completou também as outras duas tarefas de sua carta de carreira, então ele recebe mais 2 dobrões e 2 pontos de vitória, colocando a carta, com a face para baixo, sobre seu tabuleiro de navio para aumentar o mastro do mesmo.

## Aprimoramentos

Você terá diversas oportunidades de remover discos de seu tabuleiro de navio durante a partida (por exemplo, quando entregar uma mercadoria em uma cidade). Assim que você remover ambos os discos de uma área específica de seu tabuleiro de navio, você receberá um bônus imediato (fundo bege) ou um efeito permanente (fundo vermelho):



Caso você escolha realizar uma ação de vila como sua ação principal (não como parte de uma ação do assistente ou via qualquer outro efeito!), você poderá realizar duas ações de vila caso tenha gasto 2 a 4 pontos de movimento neste turno, ou três ações

de vila caso tenha gasto pelo menos 5 pontos de movimento neste turno (e não mais 4 a 6 ou 7 pontos de movimento que são usualmente requeridos).



Seu limite de mão é aumentado para 6 cartas (ao invés de 4).



Você recebe, imediatamente, 3 pontos de vitória. Você pode pegar cartas do mostrador sem nenhum custo (fase C).



Você recebe, imediatamente, 5 dobrões.



Você recebe, imediatamente, 3 pontos de vitória.



Você só pode remover discos desta área caso você já tenha removido todos os discos da área de "3 pontos de vitória". Você recebe, imediatamente, 6 pontos de vitória.



Você possui uma nova ação de combate disponível:

Escolha uma vila (não uma cidade!). Caso não exista um marcador de propriedade presente, reduza o valor de combate em 2. Caso já exista um marcador de propriedade, reduza o valor de combate em 5 e tome o local, removendo o marcador presente. Posicione um marcador de propriedade da nação que você está auxiliando em batalha e receba 1 influência para com aquela nação. Receba 3 dobrões para cada assistente seu presente no local e 1 dobrão para cada assistente de outros jogadores presente no local.

**Novas ações de vila:** Assim que você remover ambos os discos de uma destas áreas, você possui novas ações de vila disponíveis para você.



Receba 1 ponto de combate e 1 dobrão.



Você só pode remover discos desta área caso você já tenha removido todos os discos da área de ação de vila mostrada acima. Descarte 3 mercadorias idênticas (não objetos!) de sua mão. Caso o faça, receba 2 dobrões e 2 pontos de vitória.

**Você só pode remover discos das áreas a seguir caso você já tenha removido todos os discos de pelo menos 4 outras áreas!**

**Nova ação de vila:**



Você possui uma nova ação de vila disponível. Você só pode realizar esta ação de vila em uma vila **sem nenhum marcador de propriedade**. Posicione nesta vila um marcador de propriedade de uma nação à sua escolha (seu navio também deve estar nessa vila). Receba 1 influência com esta nação. Receba 1 dobrão.

**Efeito imediato:**



Escolha uma das seguintes três opções: mova imediatamente seu explorador em até 3 passos (e receba a recompensa indicada)

OU receba 4 dobrões e 4 pontos de vitória OU mova um de seus marcadores de influência até o próximo título de nobreza (fundo vermelho).

**Você só pode remover discos da área a seguir caso você já tenha removido todos os discos de pelo menos 6 outras áreas!**



Receba, imediatamente, 10 pontos de vitória.

## Explicação das Cartas



**Custo em dobrões:** 10  
**Nome:** MARY READ  
**Requisitos / Custos Adicionais:** 2  
**PVs de final de jogo:** 2  
**Mercadoria:** 2  
**Objeto:** 2  
**Dica do efeito da Carta:** Vermelha: efeito permanente; Verde: receita ao final da rodada; Azul: ação do assistente; Bege: recompensa imediata

Você pode usar cartas de diversas formas: como mercadorias, como objetos ou você pode comprá-las. Caso você as use como mercadorias ou objetos, você deve descartá-las.

Uma vez que você tenha comprado a carta ou adicionado-a aos seus espaços de planejamento, você não poderá mais usá-la como mercadoria ou objeto.

## COMPRANDO CARTAS

Você só pode comprar cartas através de uma ação de vila (exceto durante a pontuação intermediária ou final). Você só pode comprar cartas de sua mão ou dos espaços de planejamento. Sempre que você tiver a oportunidade de comprar uma carta, você poderá, no lugar disto, investir em uma construção de prestígio.

Assim que você comprar uma carta, adicione-a ao seu mostrador, ao lado de seu tabuleiro de navio. Você pode usar seus efeitos imediatamente. Lembre-se que você não pode usar os efeitos das cartas em seus espaços de planejamento – você deve comprá-las primeiro!



A maioria das cartas mostra apenas uma quantidade de dobrões. Para comprar uma destas cartas, pague a quantidade de dobrões mostrada. Alguns efeitos de cartas (previamente compradas) podem reduzir o custo de compra de cartas, porém o custo nunca será menor que 0.



Caso um trabalhador seja mostrado ao lado do custo em dobrões, então você também deverá pagar um trabalhador para o suprimento comum de modo a poder comprar esta carta.



Caso um número seja mostrado abaixo do trabalhador, então você deve posicionar um dos trabalhadores de seu estoque pessoal no local indicado. Seu trabalhador é, a partir de agora, um assistente. A partir do próximo turno, sempre que seu navio se encontrar no local de seu assistente, você poderá realizar a ação do assistente indicada como sua ação principal.

Algumas cartas possuem requisitos ou custos adicionais que devem ser pagos para comprá-las. Você encontrará um resumo na pág. 20.



## EFEITOS DAS CARTAS

Assim que você compra uma carta, seus efeitos encontram-se ativos:

Efeitos com fundo verde aumentam sua receita.

Efeitos com fundo vermelho são efeitos permanentes que lhe trazem certas vantagens durante todo o decorrer da partida.

Efeitos com fundo azul são ações do assistente que você poderá realizar quando seu navio se encontrar no mesmo local que o assistente correspondente.

Efeitos com fundo bege são efeitos imediatos que ocorrem assim que você compra a carta.



*Exemplo: Miguel comprou o "Legionário". Ele aumenta sua receita de dobrões em 2. Caso ele possua a peça de sinergia , então ele também aumenta sua receita de pontos de vitória em 2.*



*Exemplo: Marcos comprou o "Porto". Ele possui a peça de sinergia , mas não a . Ele aumenta sua receita de pontos de vitória em 4. Caso ele compre uma carta que posteriormente lhe traga a peça de sinergia , ele aumentaria sua receita em mais 2 pontos de vitória naquele momento.*

## EFEITOS DE RECEITA

Efeitos com fundo verde em cartas de projeto aumentam sua receita. Mova para frente seu marcador na trilha de receita de dobrões ou de pontos de vitória.

Existem dois tipos:



Imediatamente mova seu marcador na trilha de receita correspondente.



Você pode mover seu marcador na trilha de receita correspondente apenas quando você possuir a peça de sinergia indicado (veja adiante). Caso você obtenha a peça de sinergia necessária em um momento futuro da partida, então, neste momento, ajuste seu marcador na trilha de receita.

## PEÇAS DE SINERGIA



Algumas cartas ou construções de prestígio possuem um dos cinco tipos de símbolos de sinergia sobre um fundo bege. Caso você compre uma destas cartas e não possua a correspondente peça de sinergia, imediatamente pegue-a do suprimento comum e posicione-a ao lado de seu tabuleiro de navio (você só pode receber uma peça de sinergia de cada tipo por partida).

Alguns efeitos de receita só são ativados quando você possui a respectiva peça de sinergia. Você pode ativar um efeito de receita retroativamente, caso você obtenha a correspondente peça de sinergia posteriormente na partida. Você deve sempre verificar se um novo efeito é ativado quando você obtém uma peça de sinergia.

## Trilhas de receita:



Existem duas trilhas de receita no tabuleiro: uma para pontos de vitória e outra para dobrões. Sempre que sua receita aumenta (através da compra de uma carta ou por obter peças de sinergia que aumentam sua receita), mova seu marcador na trilha de receita correspondente.



Após a quarta rodada você não receberá mais dobrões provenientes da trilha de receita de dobrões. No lugar disso, você recebe pontos de vitória dependendo da posição de seu marcador na trilha de receita de dobrões.



Caso seu marcador esteja no último espaço da trilha de receita de dobrões (34) e você receba um aumento nesta receita, aumente seu marcador de receita de pontos de vitória no lugar. Em outras palavras, qualquer ganho de receita de dobrões adicional vai para ganho de receita de pontos de vitória.



Caso seu marcador na trilha de receita de pontos de vitória chegue ao último espaço da trilha (20), receba imediatamente 20 pontos de vitória para cada pontuação restante (intermediária e final) e retorne-o para a posição 0.

*Exemplo: Seu marcador deveria alcançar o espaço 22 na trilha de receita de pontos de vitória durante a terceira rodada. Você deve retornar seu marcador para a posição 2 da trilha de receita de pontos de vitória e receber, imediatamente, 40 PVs (devido a duas pontuações restantes na partida).*

## EFEITOS PERMANENTES

Efeitos com fundo vermelho em cartas de projeto são efeitos especiais que lhe permitem efetuar novas ações ou melhoram ações já disponíveis.

Um resumo dos efeitos permanentes pode ser encontrado na pág. 17.

## AÇÕES DOS ASSISTENTES

Efeitos com fundo azul em cartas de projeto são ações dos assistentes, as quais você poderá realizar quando seu navio se encontrar no mesmo local que os respectivos assistentes.

Um resumo das ações dos assistentes pode ser encontrado na pág. 19.

## EFEITOS IMEDIATOS

Efeitos com fundo bege em cartas de projeto são efeitos imediatos que ocorrem assim que você compra a carta.

Um resumo dos efeitos imediatos pode ser encontrado na pág. 18.

## CONSTRUÇÕES DE PRESTÍGIO

Construções de prestígio são cartas de projeto especiais. Elas valem pontos de vitória ao final da partida. Durante a preparação, posicione 4 construções de prestígio ao longo da borda superior do tabuleiro – uma com a frente para cima e três com a frente para baixo. Revele uma das cartas de prestígio com a face para baixo ao final das rodadas I, II e III.

A qualquer momento em que você possa comprar uma carta de projeto, você poderá investir em uma construção de prestígio no lugar. As construções de prestígio são projetos públicos – todos os jogadores podem tomar parte neles.

Para investir em uma construção de prestígio, você deve:

- Pagar o custo indicado em dobrões e pegar um de seus próprios trabalhadores do estoque pessoal, posicionando-o na construção de prestígio.
- Pegue a peça de sinergia , caso você ainda não a possua.
- Imediatamente receba 2 pontos de vitória, caso você seja o primeiro jogador a investir nesta construção de prestígio.

Todos os jogadores podem investir em todas as construções de prestígio, contudo, você não pode investir mais de uma única vez em uma mesma construção de prestígio.

Construções de prestígio permanecem no tabuleiro durante toda a partida. Um resumo das construções de prestígio pode ser encontrado na pág. 20.

## Missões



Cada missão possui um custo, em sua parte superior, e uma recompensa, em sua parte inferior. Para cumprir uma missão, você deve conseguir pagar seus custos.

Caso os custos sejam mercadorias ou objetos, você deve descartar cartas de sua mão que mostrem estas mercadorias ou objetos. Pague dobrões ou trabalhadores de seu estoque pessoal para o suprimento comum. Pague pontos de combate ajustando seu marcador.

Uma vez que você tenha pago os custos, você recebe a recompensa. Parte da recompensa depende de quantos símbolos de bússola você possui. Você recebe a recompensa uma vez para cada símbolo de bússola que você tenha (em cartas e em seu tabuleiro de navio). Você começa o jogo com um símbolo de bússola em seu tabuleiro de navio, logo, as missões já valem alguma coisa desde o início da partida.

Você também pode receber uma recompensa adicional que não depende da quantidade de símbolos de bússola que você possui.



*Exemplo: Isabel possui 3 símbolos de bússola (2 em cartas e 1 em seu tabuleiro de navio). Ela paga 1 trabalhador de seu estoque pessoal e recebe 6 dobrões (2 para cada símbolo de bússola) e, adicionalmente, ela pode mover seu explorador até 3 espaços à frente.*

Após receber sua recompensa, pegue a peça de missão e coloque-a, com o verso para cima, no espaço mais à esquerda ainda livre da trilha de missões de seu tabuleiro de navio. Lembre-se que as peças de missão não são imediatamente repostas no tabuleiro – novas peças de missão entram em jogo apenas quando uma nova carta de história é revelada!

## Variante Solo

Caso você queira navegar pelo Caribe sozinho, então você irá competir com Ana, uma oponente virtual controlada por cartas Automa.

## PREPARAÇÃO

Prepare a partida para 2 jogadores, com as seguintes diferenças: escolha uma cor para Ana. Ela possui seu próprio navio e exploradores, mas não trabalhadores. Ela não recebe dobrões nem pontos de combate. Ela não recebe cartas de projeto no início da partida.

Posicione o marcador de pontos de vitória de Ana no espaço 0 da trilha de pontos de vitória. Posicione os três marcadores de influência dela no espaço 0 de cada trilha. Ana recebe o tabuleiro Automa no lugar de um tabuleiro de navio, que se encontra no verso de um dos tabuleiros de navio.

Posicione um disco acima de cada símbolo de ponto de vitória, na trilha ao longo da parte inferior do tabuleiro Automa (em cada espaço amarelo e nos espaços entre eles, conforme mostrado abaixo).



Separe as cartas Automa de acordo com as letras em seu canto inferior direito e embaralhe cada monte individualmente. Escolha o nível de dificuldade e embaralhe uma quantidade de cartas de cada letra, juntas, de acordo com a seguinte tabela:

	A	B	C
Muito fácil	5	0	0
Fácil	5	0	1
Médio	5	1	1
Difícil	4	2	1
Muito difícil	3	3	1



Posicione o baralho formado, com o verso para cima, ao seu lado. Este é o baralho Automa. Retorne quaisquer cartas remanescentes para a caixa do jogo; elas não serão mais necessárias nesta partida.

## ANDAMENTO DO JOGO

Você é o jogador inicial e Ana tem as jogadas dela logo após as suas. Quando for a vez de Ana, revele uma carta do baralho Automa e siga as instruções na ordem indicada. Forme um monte de descarte ao lado do baralho Automa, onde você descartará as cartas Automa assim que realizar todas as ações indicadas nelas.

### Ações Automa



Primeiro, mova o navio de Ana tantos espaços à frente quanto indicado. Caso exista uma escolha na direção em que o navio pode se mover, o formato da seta indica se ela deve navegar pela rota superior ou pela rota inferior.

**Importante!** Ana ignora todas as vilas que não possuem uma missão. Estes espaços não são contados! Isto significa que a navegação de Ana sempre terminará seu movimento em uma cidade ou em um local com uma missão.

Ana não pode pular os locais com símbolo como, por exemplo, os espaços "voltando para casa". Isto significa que, uma vez que ela alcance o espaço 20, ela se moverá apenas para o próximo espaço.

Caso peças legacy revelem novas cidades, elas também contam para a navegação de Ana.



**Missões:** Caso o navio de Ana termine sua navegação em um local com uma missão, adicione a peça de missão ao tabuleiro Automa (Ana não precisa pagar nada). Isto também conta para peças de história (que são tratadas como peças de missão). Caso exista mais de uma peça, então Ana escolhe a mais antiga.

**Caso Ana pegue uma peça de missão, sua jogada termina imediatamente e você tem a vez.**



**Cidade:** Caso o navio de Ana termine sua navegação em uma cidade, verifique se o espaço do mercado dela está vazio. Caso esteja, pegue o disco mais a esquerda da linha de discos do tabuleiro Automa e adicione-o ao mercado. Caso não esteja, pegue a carta de projeto indicada, diretamente do mostrador (1 significa a carta mais a esquerda do mostrador e assim por diante) e posicione-a, com o verso para cima, ao lado do tabuleiro Automa. Depois, reponha o mostrador. (Como você nunca pode entregar mercadorias nos espaços "voltando para casa", Ana sempre pegará cartas do mostrador nestes espaços.)

Após Ana ter entregue mercadorias ou pego cartas, ela realiza as ações indicadas na carta Automa. Estas ações não dependem do local onde se encontra o navio dela!

As seguintes ações podem ser indicadas nas cartas Automa:



Ana recebe 1 influência na nação indicada.



Ana remove do jogo o disco mais a esquerda do tabuleiro Automa. A partir da rodada III, ela também recebe 4 pontos de vitória.



Ana remove do jogo o disco mais a esquerda do tabuleiro Automa e recebe 4 pontos de vitória.



Ana move seu explorador 2 espaços à frente. Caso uma missão esteja ao alcance do movimento, Ana move-se até ela e para (descartando movimentos adicionais). Do contrário, ela sempre escolhe o caminho mais curto. Ana não recebe nenhuma recompensa por cruzar as barreiras ou por chegar ao fim da trilha do explorador, contudo ela reduz seus bônus de explorador.



Ana recebe 4 pontos de vitória e move seu explorador 2 espaços à frente. A partir da rodada III, ela move seu explorador 4 espaços à frente.



Ana pega uma peça de missão do monte e posiciona a mesma no tabuleiro Automa. A partir da rodada III, ela também recebe 4 pontos de vitória.



Ana pega uma peça de missão do monte e posiciona a mesma no tabuleiro Automa. Além disto, ela recebe 3 pontos de vitória.



Ana realiza uma ação de combate especial. Siga os seguintes passos:

(1) Revele uma peça de combate.

(2) Determine o valor de combate modificado de cada nação. Para cada nação, primeiro adicione o valor do título de nobreza de Ana com o valor

de combate da respectiva nação, indicado na peça de combate. Depois, subtraia o valor de seu próprio título de nobreza. Os valores dos títulos de nobreza são a última posição com fundo vermelho passada pelo marcador de influência, nas trilhas de influência. Caso a peça de combate mostre um requisito que modifique o valor de combate de uma nação, aplique-o (veja Combate, na pág. 7). Ana ignora quaisquer custos ou bônus imediatos na peça de combate.

Em caso de empate, Ana escolhe a nação com o maior valor de combate na peça de combate (ignorando modificações e bônus). Caso ainda exista um empate, ela escolhe, entre as empatadas, nesta ordem de preferência: França, Espanha e, finalmente, Inglaterra.

(3) Ana anexa a cidade vazia de menor número (sem receber a recompensa mostrada na bandeira desta cidade). Caso não existam cidades vazias, ela anexa a vila vazia de menor número. Caso também não existam, então ela remove um marcador de propriedade do jogo. Para a carta Automa "Guerreira": anexe uma vila vazia adicional, de acordo com as regras acima.

(4) Finalmente, Ana recebe a recompensa indicada na carta Automa: 2 influências com a nação que ela auxiliou em batalha ou 3 influências com a nação que ela auxiliou mais 2 pontos de vitória. Posicione a peça de combate no tabuleiro Automa.

Quando Ana alcançar o final da trilha de influência de uma nação, ela recebe 2 pontos de vitória para cada espaço que seu marcador deveria se mover.

### Regras Adicionais:

- Caso o baralho Automa acabe, embaralhe o monte de descarte de cartas Automa, formando um novo Baralho Automa.

- Durante a receita, Ana recebe pontos de vitória iguais ao maior valor vazio no tabuleiro Automa, mais 1 ponto de vitória por carta ao lado do tabuleiro Automa.



*Exemplo: Ana já removeu 3 discos do tabuleiro Automa. Ela recebe 2 pontos de vitória durante a fase de receita.*

Caso Ana complete uma história, você também deve ler o verso da carta de história ao final da rodada.

### ANA E PEÇAS LEGACY

- L4, L7: Ana só pode navegar ou anexar estas cidades caso seu explorador tenha alcançado ou ultrapassado o espaço requerido.

- L2, L5, L6, L8, L10 a L25: Ana ignora estas peças.

- L10 a L17: Quando uma destas peças entra em jogo, adicionalmente à regra para 2 jogadores (L11 a L17: posicione um disco na peça legacy), pegue outro disco da caixa do jogo e adicione-o na peça, ocupando outro espaço.

### FINAL DA PARTIDA

A partida termina da forma usual, após a rodada IV. A pontuação final também é realizada da mesma forma. Pontue o marcador de influência de Ana como se ela fosse um oponente humano. Ana também recebe os seguintes pontos bônus:

- 5 pontos de vitória para cada peça de missão.

- Caso Ana possua mais peças de missão que você, ela recebe 10 pontos de vitória. Caso ela ganhe de você por 3 peças de missão, ela recebe 20 pontos de vitória no lugar de apenas 10. Caso ela ganhe de você por 4 ou mais peças de missão, ela recebe 30 pontos de vitória, no lugar de apenas 20.

- Conte a quantidade de espaços sem discos no tabuleiro Automa. Compare esta quantidade com a quantidade de aprimoramentos em seu tabuleiro de navio. Caso ela possua mais destes espaços do que você possui aprimoramentos, ela recebe 10 pontos de vitória. Caso ela ganhe de você por 3, ela recebe 20 pontos de vitória, no lugar de apenas 10. Caso ela ganhe de você por 4 ou mais peças de missão, ela recebe 30 pontos de vitória, no lugar de apenas 20.

- Caso o explorador de Ana encontre-se na frente do seu na trilha do explorador, ela recebe 10 pontos de vitória. Caso ela esteja entre 8 e 10 espaços à frente, ela recebe 20 pontos de vitória, no lugar de apenas 10. Caso ela esteja 11 ou mais espaços à frente, ela recebe 30 pontos de vitória, no lugar de apenas 20. (Caso os exploradores se encontrem em trilhas diferentes do caminho, conte quanto cada explorador está distante da próxima barreira. O explorador que precisar de menos passos para alcançar a próxima barreira está na frente. Em caso de empate, Ana não marca pontos.)

**Você conseguiu ganhar de Ana? Compartilhe uma foto sua com as cartas Automa utilizadas, junto com a hashtag #MaracaiboMeeple!**

## Resumo da Iconografia

*(Esta parte das regras mostra apenas a iconografia do jogo. Você pode usá-la como uma referência durante a partida quando tiver dúvidas.)*

Você pode ter o mesmo efeito múltiplas vezes em diferentes cartas. Neste caso, os efeitos são cumulativos, ou seja, cada efeito de carta conta separadamente. Você pode omitir efeitos parciais, caso queira.

### EFEITOS DE RECEITA

*(Você encontrará mais informação sobre efeitos de receita na pág. 14.)*



Mova seu marcador X espaços à frente na trilha de receita de dobrões.



Mova seu marcador X espaços à frente na trilha de receita de pontos de vitória.



Caso você possua a peça de sinergia mostrada, mova seu marcador X espaços à frente na trilha de receita de dobrões ou de pontos de vitória, conforme

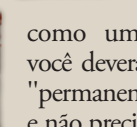


indicação. Caso você adquira a respectiva peça de sinergia posteriormente, você pode receber o efeito de receita "retroativamente".

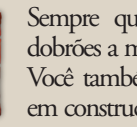
### EFEITOS PERMANENTES E AÇÕES ADICIONAIS



Sempre que você tiver que pagar os objetos indicados como parte de uma ação ou efeito (por exemplo, para cumprir uma missão ou realizar uma ação de vila), esta carta conta



como um dos objetos necessários, ou seja, você deverá pagar um a menos. Eles são objetos "permanentes", que sempre estão à sua disposição e não precisam ser descartados.



Sempre que você comprar uma carta, pague X dobrões a menos (mas nunca menos que 0 dobrões). Você também pode usar este efeito quando investir em construções de prestígio.



Sempre que você realizar uma ação de combate, receba 1 ponto de combate antes de realizar a ação. Caso seu marcador já esteja no final da trilha de combate, você não ganha este ponto.



Bússolas melhoram as recompensas das missões. Cada bússola que você possui aumenta sua recompensa. No início da partida você possui apenas 1 símbolo de bússola em seu tabuleiro de navio.





Sempre que você mover seu explorador, você pode movê-lo um espaço adicional. Você ainda receberá apenas a recompensa indicada no espaço no qual seu explorador terminou seu movimento.



Sempre que você pular um explorador de outro jogador, roube 1 ponto de vitória dele (mesmo que ele esteja em um espaço de missão vazio). Não é possível roubar pontos de vitória de jogadores que tenham 0 pontos de vitória.



Sempre que um jogador (incluindo você) terminar sua navegação em um local no qual você possua um assistente, receba 1 ponto de vitória ou 2 dobrões. Esta recompensa não se altera caso você possua mais de 1 assistente no local.



A qualquer momento e quantas vezes quiser, você pode retornar 1 trabalhador de seu estoque pessoal para o suprimento comum para receber 2 pontos de combate.



Caso você escolha auxiliar em batalha a nação mostrada durante uma ação de combate, você recebe 2 pontos de combate.



Sempre que você tomar um marcador de propriedade, você recebe 3 pontos de vitória.

## NOVAS AÇÕES DE VILA

Caso você compre cartas de projeto com os ícones abaixo, você possui novas ações de vila disponíveis. "Como sua última ação de vila" significa que, se você realizar pelo menos uma ação de vila, ao escolher esta ação você perde todas as ações remanescentes as quais você porventura teria direito como parte de sua ação principal. Isto também conta para quaisquer ações de vila que você receba através de ações dos assistentes.



Como sua última ação de vila: Pague 2 mapas. Caso o faça, receba 2 pontos de vitória e mova seu explorador até 2 espaços à frente.



Como sua última ação de vila: Pague 2 mapas. Caso o faça, receba 3 dobrões e mova seu explorador até 2 espaços à frente.



Como sua última ação de vila: Pague 2 livros. Caso o faça, receba X dobrões e X pontos de vitória.



Pague 2 mercadorias idênticas (não objetos!). Caso o faça, receba 4 dobrões.

## NOVAS AÇÕES DE COMBATE

Caso você compre cartas de projeto com os ícones abaixo, você possui novas ações de combate disponíveis. Assim como as ações de combate normais, você pode realizar cada uma delas apenas uma vez por jogada.



Reduza o valor de combate em 2. Receba 1 influência com a nação que você está auxiliando em batalha e receba X pontos de vitória.



Reduza o valor de combate em 1. Receba 3 dobrões. Caso você possua o marcador de sinergia indicado, também receba 2 pontos de vitória.

## EFEITOS IMEDIATOS

Estes efeitos ocorrem apenas uma vez: assim que a carta de projeto é comprada.



Receba 2 influências com a nação indicada.



Receba a peça de sinergia indicada, contanto que você já não a possua. (Verifique se você disparou algum efeito de receita.)



Escolha uma nação. Pegue um marcador de propriedade dela e posicione-o em uma vila vazia (sem marcadores de propriedade). Caso não existam vilas vazias este efeito é perdido. (Você não recebe mais nenhuma recompensa por anexar a vila.)



Remova, imediatamente, um disco de seu tabuleiro de navio.



Receba, imediatamente, 1 influência em uma nação à sua escolha.



Posicione, imediatamente, o marcador de missão do topo do monte de compra nesta carta. Como sua última ação de vila, você pode cumprir esta missão (apenas uma vez), seguindo as regras usuais (pagando os custos e recebendo as recompensas).



Receba, imediatamente, 1 ponto de vitória por cada peça de combate em seu tabuleiro de navio.



Receba, imediatamente, 2 pontos de vitória para cada assistente que você possui no tabuleiro. Trabalhadores em seu estoque pessoal ou suprimento comum não contam.



Receba, imediatamente, 1 ponto de vitória para cada peça de missão em seu tabuleiro de navio (incluindo peças de história).



Receba, imediatamente, 2 pontos de vitória para cada símbolo de bússola que você possui.



Receba, imediatamente, 2 trabalhadores de sua cor (caso ainda disponíveis no suprimento comum).



Receba uma peça de sinergia de algum tipo que você ainda não possua.



Escolha uma nação. Pegue um marcador de propriedade dela e posicione-o em uma vila (não cidade!) vazia (sem marcadores de propriedade). Mova seu marcador de influência para esta nação até o próximo título de nobreza (fundo vermelho) na respectiva trilha de influência.



Caso você compre esta carta de projeto, você pode, imediatamente, posicionar tantos trabalhadores nela quantos você quiser e/ou puder, provenientes de seu estoque pessoal. Aumente sua receita de dobrões em 2 para cada trabalhador que você posicionou na carta. Você não pode remover trabalhadores desta carta nem tampouco adicionar mais.



Receba, imediatamente, X pontos de combate.



Receba, imediatamente, 2 pontos de vitória para cada peça de sinergia que você possui.



Receba, imediatamente, 3 pontos de vitória para cada nação com a qual você tenha, pelo menos, 3 influências.

## AÇÕES DOS ASSISTENTES

Sempre que você comprar uma carta de projeto que permita uma ação do assistente, você deve, imediatamente, posicionar um trabalhador de seu estoque pessoal no local indicado do Caribe. Quando seu navio terminar sua navegação neste local, você poderá realizar a ação indicada na carta como sua ação principal, na ordem indicada.



Receba 3 pontos de vitória e 5 dobrões.



Receba 1 trabalhador do suprimento comum. Remova 1 disco de seu tabuleiro de navio. Realize uma ação de vila.



Receba 1 influência com uma nação à sua escolha. Realize duas ações de vila.



Receba 2 pontos de combate. Você pode usar 1 a 3 pontos de movimento para navegar com seu navio. Realize a ação principal do local onde seu navio terminar de navegar. Caso você realize uma ação de vila, use apenas os pontos de movimento gastos (1 a 3) para determinar quantas ações de vila você pode realizar.



Pague 3 mercadorias idênticas. Caso o faça, receba 5 dobrões e realize 2 ações de vila.



Receba 1 ponto de combate. Remova 1 disco de seu tabuleiro de navio. Realize 2 ações de vila.



Receba 2 dobrões. Remova 1 disco de seu tabuleiro de navio. Realize 2 ações de vila.



Pague 3 mercadorias idênticas. Caso o faça, receba 5 dobrões, 2 pontos de vitória e 2 pontos de combate.



Pague 3 mercadorias idênticas. Caso o faça, receba 5 dobrões, 2 pontos de vitória e 1 influência em uma nação à sua escolha.



Receba 2 dobrões e mova seu explorador até 3 espaços à frente.



Receba 4 pontos de vitória e mova seu explorador até 2 espaços à frente.



Receba 3 dobrões. Receba, também, 2 pontos de vitória para cada assistente seu (trabalhadores seus presentes no tabuleiro).



Receba 1 ponto de vitória para cada peça de combate em seu tabuleiro de navio. Realize 3 ações de vila.



Receba 3 pontos de vitória. Você pode usar 1 a 3 pontos de movimento para navegar com seu navio. Realize a ação principal do local onde seu navio terminar de navegar. Caso você realize uma ação de vila, use apenas os pontos de movimento gastos (1 a 3) para determinar quantas ações de vila você pode realizar.





Pague 2 pontos de combate (mas não trabalhadores). Caso o faça, receba 5 dobrões e realize 3 ações de vila.



Pague 2 pontos de combate (mas não trabalhadores). Caso o faça, receba 7 dobrões e realize 2 ações de vila.



Pague 3 mercadorias idênticas. Caso o faça, receba 4 dobrões e 4 pontos de vitória.

## CONSTRUÇÕES DE PRESTÍGIO

Uma construção de prestígio é revelada no início da partida e uma nova é revelada ao final das rodadas I, II e III. Sempre que você puder comprar uma carta de projeto, você poderá investir em uma construção de prestígio (revelada) no lugar. Isto custa o valor indicado de dobrões, bem como um trabalhador de seu estoque pessoal, o qual é posicionado na carta da construção de prestígio. Você não pode investir na mesma construção de prestígio mais do que uma vez, mas você pode investir em diferentes construções de prestígio.



Receba a peça de sinergia indicada, caso ainda não a tenha. Se você for o primeiro jogador a investir nesta construção de prestígio, imediatamente receba 2 pontos de vitória.



Abadia: Receba 4 pontos de vitória ao final da partida para cada barreira que seu explorador cruzou.



Palácio: Receba 2 pontos de vitória ao final da partida para cada peça de missão em seu tabuleiro de navio (incluindo peças de história).



Basílica: Receba 4 pontos de vitória ao final da partida para cada assistente seu (trabalhadores seus no tabuleiro), até um máximo de 16 pontos de vitória.



Cidadela: Receba 2 pontos de vitória ao final da partida para cada trabalhador restante em seu estoque pessoal, bem como cada ponto de combate remanescente.

*Caso você ainda tenha 2 trabalhadores em seu estoque e 3 pontos de combate, você recebe 10 pontos de vitória.*



Igreja: Receba 3 pontos de vitória ao final da partida para cada peça de sinergia que você possui.



Base Militar: Receba 2 pontos de vitória ao final da partida para cada peça de combate que você possua em seu tabuleiro de navio.



Academia: Receba 2 pontos de vitória ao final da partida para cada aprimoramento de navio que você possua.



Catedral: Ao final da partida, receba, adicionalmente, o dobro de pontos de vitória pela posição de seu marcador na trilha de receita de dobrões.



*Exemplo: Laura marca 5 pontos de vitória ao final da partida pela posição de seu marcador na trilha de receita de dobrões (veja pág. 11). Caso ela tivesse investido na Catedral, então ela teria recebido mais 10 PVs adicionais.*

## REQUISITOS DE CONSTRUÇÃO

Você só pode comprar uma carta de projeto caso atenda todos os requisitos dela.



Pague tantos dobrões quanto indicado.



Posicione um trabalhador de seu estoque pessoal no local indicado. Ele passará a contar como um assistente. Caso você não possua trabalhadores em seu estoque pessoal, você não pode comprar esta carta! Seu navio não precisa se encontrar no local indicado para que você possa comprar esta carta.



Pague 3 ervas medicinais.



A nação indicada deve ter, pelo menos, 3 marcadores de propriedade em locais no Caribe.



Retorne um trabalhador de seu estoque pessoal para o estoque comum.



Posicione um trabalhador de seu estoque pessoal nesta carta.



Pague a quantidade indicada de pontos de combate.

## RESUMO DAS CARTAS DE CARREIRA

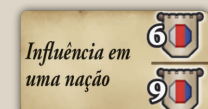
Cada carta de carreira mostra 3 tarefas. Cada tarefa possui duas diferentes opções para sua realização – uma com menor e outra com maior quantidade. Durante a fase B, você pode usar uma ação livre para completar uma tarefa (desde que possua todos os requisitos da mesma) e receber a recompensa indicada. Caso você complete a tarefa com a quantidade maior de requisitos, você também recebe pontos de vitória. Assim que você completar as três tarefas, receba a recompensa indicada na carta (2 dobrões e 2 pontos de vitória).



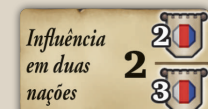
**X peças de combate**  
Você deve possuir no mínimo X peças de combate em seu tabuleiro de navio.



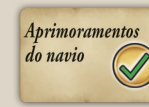
**X peças de missão**  
Você deve possuir no mínimo X peças de missão em seu tabuleiro de navio (incluindo peças de história).



**X influência com uma nação**  
Você deve possuir no mínimo X influências com uma das nações.



**X influência com duas nações**  
Você deve possuir no mínimo X influências em duas nações diferentes (cada uma, não a soma!).



**X aprimoramentos de navio**  
Você deve possuir no mínimo X aprimoramentos em seu tabuleiro de navio.



**Trilha do explorador**  
Você deve ter cruzado a barreira indicada.



**Peças de sinergia**  
Você deve possuir no mínimo a quantidade de peças de sinergia indicadas.



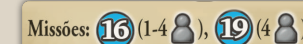
**X assistentes**  
Você deve possuir no mínimo X assistentes.

## RESUMO DAS CARTAS DE HISTÓRIA

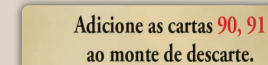
Sempre que você comprar uma nova carta de história, siga as instruções da mesma imediatamente (a menos que ela tenha sido revelada durante a pontuação final, caso no qual ela será resolvida apenas no início da próxima partida). Você encontrará os seguintes tipos de instruções nas cartas de história:



**História: 15**  
Pegue a próxima peça de história do monte e posicione-a no local indicado pelo número.



Dependendo da quantidade de jogadores, compre uma peça de missão do monte e posicione-a, com a frente para cima, no local indicado.  
*Exemplo: em 1 a 4 jogadores, adicione uma peça de missão no local 16. Em 4 jogadores, adicione, também, outra no local 19.*



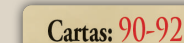
**Adicione as cartas 90, 91 ao monte de descarte.**  
Pegue as cartas de história indicadas do baralho e coloque-as no monte de descarte de cartas de projeto. Na próxima partida ou, eventualmente, durante o decorrer da partida atual (caso o baralho de compra acabe), estas cartas serão embaralhadas no novo baralho de cartas de projeto.



**Leia 05**  
Posicione a carta de história no local apropriado do tabuleiro. Imediatamente compre a carta de história indicada, leia e siga suas instruções. Também posicione a segunda carta de história no local apropriado do tabuleiro.



**Adicione L12 ao jogo.**  
Pegue as peças legacy indicadas e posicione-as nos locais respectivos do tabuleiro. Usualmente uma carta de história também poderá mostrar novas regras que afetam as peças legacy. Peças legacy são descritas na pag. 23.



**Cartas: 90-92**  
Pegue as cartas de história indicadas e embaralhe-as diretamente no baralho de cartas de projeto.

## REQUISITOS DE MISSÕES DE HISTÓRIA E RECOMPENSAS

Algumas cartas mostram uma missão de história que você pode cumprir navegando até o local onde se encontra a peça de história e atendendo os requisitos da carta. Caso você o faça, você recebe as recompensas indicadas, juntamente com a peça de história. Lembre-se de não repor este tipo de peça até o final da rodada!

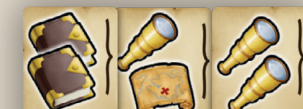


Cada missão de história mostra os requisitos na esquerda e as recompensas na direita.

## Requisitos de Missões e de Missões de História



Pague 1 ou 2 pontos de combate (não pode trabalhadores).



Pague os objetos indicados, isto é, descarte duas cartas de projeto de sua mão que mostrem os objetos requeridos.



Pague 2 dobrões.





Você deve ter gasto pelo menos 4 pontos de movimento durante sua navegação nesta jogada.



Retorne um trabalhador de seu estoque pessoal para o suprimento comum.



Pague a quantidade de mercadorias indicadas, isto é, descarte cartas de projeto de sua mão que mostrem as mercadorias requeridas.

### Recompensas de Missões e de Missões de História



Pegue a peça de história do tabuleiro e adicione-a ao próximo espaço vazio de trilha de missões de seu tabuleiro de navio.



Receba a quantidade indicada de dobrões.



Receba os bônus indicados (pontos de vitória ou dobrões) para cada símbolo de bússola que você possua.



Receba 1 influência em uma nação à sua escolha.



Receba 1 trabalhador da sua cor (caso ainda disponível).



Receba a quantidade de pontos de combate indicados. Caso você alcance o final da trilha de combate, você não recebe pontos a mais.



Receba 2 influências na Espanha.



Remova uma peça legacy com o símbolo de caveira (L3 ou L20 a L23) do jogo. Caso você remova a peça L3, imediatamente posicione em Cartagena uma peça de cidade aleatória dentre aquelas que estavam na caixa do jogo.



Remova 2 discos de seu tabuleiro de navio.



Receba X pontos de vitória.



Realize uma ação de combate imediatamente.



Mova seu explorador em até 2 espaços à frente.

## Peças Legacy

A medida que você avança na história do Caribe, novas opções são abertas para você, representadas por peças legacy. Muitas cartas de história irão lhe instruir a adicionar peças legacy ao jogo. Quando isto acontecer, pegue a peça legacy correspondente e posicione-a no local indicado do tabuleiro.

Peças legacy permanecem no jogo ao longo de múltiplas partidas. Ao final de uma partida, coloque as peças legacy atualmente em jogo no arquivo (saco plástico azul) e retorne-as ao tabuleiro no início da próxima partida.

Alguns efeitos irão remover peças legacy do tabuleiro. Nestes casos, retorne-as à caixa do jogo. Elas podem ou não ser novamente utilizadas em partidas futuras!

Em casos bastante raros, pode acontecer de você ter duas cartas de história que requeiram a mesma peça legacy. Nestes casos, a carta com o maior número tem a precedência. Remova a carta de menor número da partida!

O mapa na próxima página mostra os locais onde peças legacy podem ser adicionadas. Recomendamos que você leia as regras para peças legacy apenas quando as mesmas forem adicionadas a uma partida.

**L11** Puerto Cabezas agora é uma cidade. Imediatamente adicione uma peça de missão ao espaço de missão. Como ação de cidade, você pode entregar uma mercadoria (contanto que exista espaço no mercado) e cumprir a missão. Recolha a peça de missão para seu navio, conforme usual. Posicione uma nova peça de missão no espaço vazio.

**L2 L8 L18** Navegar é mais difícil. Navegar ao longo destas rotas custa 3 pontos de movimento a partir de agora (e não mais 1). Não esqueça: você possui até 7 pontos de movimento a cada jogada.

**L20 L23** Caso seu navio termine sua navegação nestes locais, você não pode realizar uma ação de vila. As outras ações principais permanecem disponíveis (ação de assistente ou completar missão).

**L3** A praga afugentou muita gente de Cartagena. Você não pode realizar ações de vila ou cidade como sua ação principal em Cartagena (veja L20 a L23). Remova a peça de cidade de Cartagena do jogo. Remova do jogo o marcador de propriedade existente neste local. Enquanto L3 estiver em jogo, nenhum marcador de propriedade pode ser colocado neste local.

**L25** O jogador que navegar até aqui recebe 6 pontos de vitória.

**L4** Uma nova cidade se desenvolveu! Você não pode navegar para este local ou adicionar marcadores de propriedade nele até que seu explorador ultrapasse o quarto espaço na trilha do explorador. Depois disto você poderá realizar 2 ações de vila e, opcionalmente, gastar um trabalhador de seu estoque pessoal para receber 5 pontos de vitória. Mover-se para a cidade ou sair da cidade custa 3 pontos de movimento.



**L5** Caso seu navio termine sua navegação neste local, receba um trabalhador do suprimento comum antes de realizar sua ação principal (independente de qual seja).

**L11** Adicionalmente à regras das peças L10 a L17, caso você pule este local durante sua navegação, você deve pagar 2 dobrões. Caso não consiga pagar, você deve terminar sua navegação aqui. Caso termine seu movimento neste local, você pode realizar uma ação principal conforme as regras usuais.

**L6** Assim que a frota de prata entrar em jogo, os jogadores passam a ter uma nova ação de combate ao seu dispor: escoltar a frota de prata. Reduza seu valor de combate em 10 ou 11 e posicione um marcador de propriedade da nação que você está auxiliando em batalha no espaço correspondente. Receba 3 influências com esta nação e 8 dobrões. Marcadores de propriedade na frota de prata não podem ser tomados. Uma vez que ambos os locais estejam ocupados, esta ação de combate não pode mais ser realizada.

**L10 L17** Estas peças são posicionadas nos diversos locais correspondentes do Caribe. Caso seu navio termine de navegar em um destes locais você pode, antes de sua ação principal, pagar os custos indicados para obter a recompensa e mover um disco de seu tabuleiro de navio para a peça (na L10 você não tem que pagar custo algum). Caso isto complete um aprimoramento para você, imediatamente receba seu efeito. Realize sua ação principal da forma usual. Estes espaços são, desta forma, bônus para sua ação principal. Quando o último espaço em uma destas peças for ocupado, a peça não poderá mais ser usada. Verifique, ao final da rodada, se os requisitos de uma peça foram cumpridos para quaisquer cartas de história. Caso tenham sido, o jogador que terminou a rodada lê o verso da carta de história.

Adicione as peças incompletas, juntamente com suas cartas de história, ao arquivo após o final da partida. No início da próxima partida, leia as cartas de história e realize suas instruções.

**L7** Uma nova cidade se desenvolveu! Você não pode navegar para este local ou adicionar marcadores de propriedade nele até que seu explorador ultrapasse o espaço indicado na trilha do explorador (espaço 11). Como ação de cidade, você pode entregar uma mercadoria, conforme usual. Depois você recebe 3 pontos de combate e realiza uma ação de combate.

**L9** Assim que a mina de ouro entrar em jogo, os jogadores passam a ter uma nova ação de combate ao seu dispor: tomar a mina. Para poder realizar esta ação, seu explorador deve ter alcançado ou ultrapassado o espaço indicado (espaço 5) da trilha do explorador. Reduza seu valor de combate em 8 e posicione um marcador de propriedade da nação que você está auxiliando em batalha no espaço 8 da mina de ouro. Receba 12 dobrões. Marcadores de propriedade na mina não podem ser tomados. Uma vez que o local esteja ocupado, esta ação de combate não pode mais ser realizada.