

Orléans

Reiner Stockhausen

Comércio & Intriga

Esta expansão acirra a competição entre os jogadores, adicionando quatro novos elementos de jogo, bem como fichas de local adicionais para maior variedade e diversão.

- **"Pedidos"** fornecem um novo caminho para obter pontos de vitória, enviando você em expedições mercantis, abrindo caminho para novas estratégias de sucesso.
- **"Novos Eventos"** adicionam uma grande variabilidade ao jogo base, forçando você a se adaptar ao fluxo constante de desafios, benefícios e restrições.
- **"Novas Benfeitorias"** introduzem recompensas completamente novas ao jogo, que abrirão para você novos caminhos, tornando o jogo mais dinâmico.
- **"Intrigas"** aumentam a interação neste jogo, adicionando maneiras de atrapalhar seus oponentes.

Você pode adicionar cada módulo ao jogo base individualmente ou combiná-los. As novas Fichas de local podem ser usadas em qualquer um dos módulos, ou você pode simplesmente adicioná-las ao jogo base. Elas são especialmente úteis com o módulo "Pedidos".

dlp games



Designer: Reiner Stockhausen
Design gráfico: atelier198
Edição: MeepleBR, dlp games, Stefan Malz
Tradução e revisão: Eric Comenale, Matheus Migotto e Thiago Leite
Diagramadores: Gerson Lopes e Kaique Messias
MeepleBR 2021
www.meeplebr.com.br
 Email: atendimento@meeplebr.com

O editor e o designer gostariam de agradecer a todos os *playtesters*, especialmente Markus Angenendt e Jochen Schellenberger por seus valiosos comentários e pelo tempo que investiram neste projeto.

Componentes

1 Tabuleiro de "Benfeitorias"



23 Cartas de pedido



10 Fichas de cobertura



34 Fichas de ampulheta



3 Fichas de local

1 Tabuleiro de "Intriga"



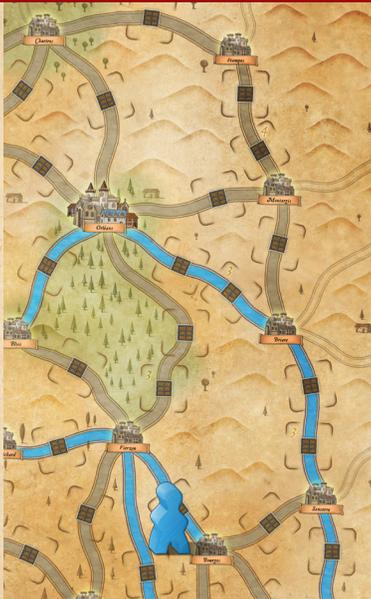
Pedidos

Preparação

Embaralhe as cartas de pedido e coloque-as viradas para baixo em uma pilha ao lado do tabuleiro de jogo. Revele 5 cartas do topo desta pilha e coloque-as viradas para cima uma ao lado da outra.



Andamento do Jogo



Cada pedido mostra uma cidade e as mercadorias que devem ser entregues nessa cidade. Sempre que seu comerciante estiver na cidade apresentada na carta após uma de suas ações, você pode completar imediatamente um pedido. Descarte os produtos mostrados e pegue a carta de pedido correspondente. Revele uma nova carta de pedido e coloque-a com as outras cartas de pedido. Remova as mercadorias entregues do jogo, **não** as devolva ao suprimento comum.

IMPORTANTE: depois de completar um pedido, você **deve** passar a vez, ou seja, completar um pedido é a **última ação** que você realiza na rodada!



Fim do Jogo e Pontuação

No final do jogo, adicione à sua pontuação os pontos de vitória das cartas de pedido concluídas.

Novos Eventos

Preparação

Não use as fichas com ampulheta do jogo base. Em vez disso, use as 34 novas fichas de ampulheta.

Separe as 2 fichas de "Silentium". Organize as fichas restantes pela letra no verso (A, B, C e D). Embaralhe cada conjunto de fichas separadamente e coloque-os virados para baixo em pilhas individuais. Monte uma pilha de 18 fichas de ampulheta da seguinte forma:

Coloque uma ficha "Silentium" virada com a face para baixo no espaço para fichas de ampulheta no tabuleiro de jogo, iniciando assim a pilha de fichas de ampulheta. Pegue 4 fichas do topo da pilha D e coloque-as viradas para baixo sobre a ficha inicial. Repita esse processo com as pilhas C, B e A nessa ordem (pegando 4 de cada). Por fim, coloque a segunda ficha "Silentium" no topo da pilha. Remova de jogo as fichas que sobram.

Variante: em vez de usar uma ficha "Silentium" para iniciar a pilha no tabuleiro, use a ficha "Revolta dos Camponeses" da pilha D. Em seguida, coloque 4 fichas D aleatórias em cima dela e continue o processo normalmente para as fichas C, B e A. Dessa forma, a última rodada do jogo terá como evento a "Revolta dos Camponeses" em vez de "Silentium".



Andamento do Jogo

Na fase 1, vire a ficha de ampulheta como de costume. Normalmente, o evento é resolvido na fase 6. Entretanto, algumas fichas de ampulheta apresentam este símbolo . Tais eventos podem ocorrer em diferentes pontos da rodada ou até afetar toda a rodada. O seguinte se aplica a todos os eventos que exigem o pagamento de moedas: se você não puder pagar, deverá sofrer tortura de acordo com as regras de tortura do jogo base.

Detalhamento dos Eventos

A

Indulgência: cada jogador pode comprar uma ficha de seguidor à sua escolha por 2 moedas, exceto os monges. Coloque o novo seguidor imediatamente em sua bolsa. Não avance na trilha correspondente.

Treinamento: cada jogador pode pagar 2 moedas para avançar em uma trilha de sua escolha, recebendo o bônus correspondente, mas sem receber a ficha de seguidor.

Safra: confira no jogo base.

Bon Voyage: começando com o jogador inicial, cada jogador pode pagar 2 moedas para mover seu mercador por uma estrada ou via fluvial, obtendo uma mercadoria ao longo do caminho.

Conferência  : nesta rodada, você não pode contratar eruditos.

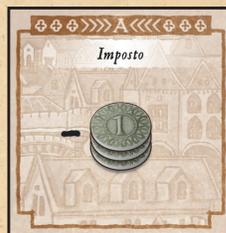
Cruzada  : nesta rodada, você não pode contratar cavaleiros.

Greve  : nesta rodada, você não pode contratar artesãos.

Imposto: cada jogador deve pagar 3 moedas.

B

Excursão: cada jogador que possuir um mercador em Orléans deve pagar 4 moedas.



Renda: cada jogador recebe moedas de acordo com seu índice de desenvolvimento (estrelas). Receba 2 moedas para cada estrela.

Safra: confira no jogo base.

Locais de pesca: cada jogador recebe moedas de acordo com sua posição na trilha de barqueiros. Obtenha a quantidade de moedas mostrada.

Retreinamento: cada jogador pode gastar uma mercadoria de sua escolha para avançar na trilha de desenvolvimento. Avance um número de espaços igual ao valor em pontos de vitória da mercadoria utilizada (ou seja, 1 espaço para grãos, 2 espaços para queijo, etc.). Se você não puder ou não quiser gastar uma mercadoria para isso, você deve pagar uma multa de 3 moedas, sem avançar na trilha de desenvolvimento.

Casamento: cada jogador tira 2 seguidores de sua bolsa e os coloca em seu mercado.

Sabotagem  : as tecnologias falham. Nesta rodada, você não pode realizar nenhuma ação que tenha uma ficha de tecnologia em um dos espaços de ação.

Imposto: cada jogador deve pagar 3 moedas.

C

Perdão  : você pode colocar todos os novos seguidores que obtiver nesta rodada imediatamente em um espaço de ação. Se isto ativar uma ação, você poderá realizá-la já nesta rodada.

Defeito: cada jogador deve descartar uma ficha de tecnologia de sua escolha, devolvendo-a ao suprimento comum.

Tortura: cada jogador deve descartar 5 itens (exceto moedas) de acordo com as regras de tortura.



Dia de comércio: cada jogador recebe 1 moeda para cada um de seus postos de comércio.



Peste: confira no jogo base.

Férias (🕒): descarte esta ficha e substitua-a imediatamente pela próxima da pilha, encurtando assim o jogo para 17 rodadas, em vez de 18.



Queima de livros: cada jogador deve voltar seu marcador na trilha de Desenvolvimento para a estrela anterior (mesmo se já estiver em uma estrela). Ao retornar, se você passar por um espaço com moedas, não perca nenhuma moeda. Se depois você avançar por este mesmo espaço com moedas, ganhe as moedas novamente.



Taxas sobre mercadorias: cada jogador deve pagar 1 moeda para cada 3 mercadorias que possuir.

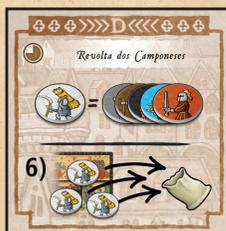


D

Dívidas: cada jogador deve descartar uma ou mais mercadorias com um valor total mínimo de 5 pontos de vitória (ex: 1 grão e 1 lã). Se você descartar menos (por falta e não por opção), deverá sofrer tortura de acordo com a diferença de pontos faltantes.



Revolta dos camponeses (👤): nesta rodada (na fase 4), os fazendeiros podem substituir qualquer outro seguidor, exceto monges. Na fase 6, você deve devolver para sua bolsa todos os fazendeiros que ainda estiverem em espaços de ação destinados a outros seguidores.



Taxa de tecnologia: cada jogador deve pagar 1 moeda para cada uma de suas fichas de tecnologia em espaços de ação.



Convocação: cada jogador deve retornar seu mercador para Orléans (sem pegar nenhuma mercadoria) ou pagar uma multa de 5 moedas.



Safra: cada jogador deve pagar 2 itens de comida ou 5 moedas para cada item não pago.



Fome: cada jogador deve devolver 3 seguidores de sua escolha ao suprimento comum. Você pode escolher quaisquer seguidores em seu tabuleiro e em sua bolsa. Você não pode devolver nenhum seguidor de sua cor.



Capitação: cada jogador deve pagar 2 moedas para cada seguidor em seu tabuleiro (incluindo o mercado) e fichas de local.



Dízimo: cada jogador deve pagar 1 moeda para cada 10 moedas que possuir.



Novas Benfeitorias

Preparação

Não use o tabuleiro de "benfeitorias" do jogo base. Em vez disso, use o novo tabuleiro fornecido nesta expansão.

Em um jogo de 2 ou 3 jogadores, use as fichas de cobertura para cobrir o espaço mais à direita de cada benfeitoria. Além disso, em um jogo de 2 jogadores, "Pesquisa" e "Tribunal do Júri" não estão disponíveis.

Coloque as mercadorias representadas nos espaços abaixo de "Ação de Graças" e "Criação de Ovelhas". Coloque 1 ficha de tecnologia do suprimento comum próximo a "Navegação" por espaço livre nesta benfeitoria.



Andamento do Jogo

As novas benfeitorias seguem as mesmas regras do jogo base (lembre-se de que você não pode colocar nenhum seguidor de sua cor nelas).

Importante: os bônus de "Serviço de Reboque", "Licença da Cidade" e "Navegação" podem não ser úteis para você se as circunstâncias não forem adequadas. Mas você ainda pode enviar seguidores para lá, mesmo que não receba nada com eles. Se você completar uma benfeitoria cujo bônus não possa usar, ainda assim receberá a ficha de cidadão.

Detalhamento das Benfeitorias

- **Alquimia:** você pode colocar aqui seguidores de qualquer tipo. Depois de colocar um seguidor, você pode imediatamente pegar outro de sua bolsa e colocá-lo em um espaço de ação à sua escolha, em seu tabuleiro ou em uma de suas fichas de local. Se isto ativar uma ação, você poderá usá-la já nesta rodada (a partir de seu próximo turno). Dessa forma, você pode ativar uma ação várias vezes nessa rodada. Se você colocar dois seguidores em Alquimia, você pega imediatamente 2 seguidores de sua bolsa e os coloca em espaços de ação com a possibilidade de ativar mais ações. Se você colocar o último seguidor em Alquimia, também receberá uma ficha de cidadão.
- **Tribunal do júri:** você pode colocar seguidores de qualquer tipo aqui. Você recebe 1 moeda para cada seguidor colocado. Se você posicionar o último seguidor, poderá realizar imediatamente uma ação à sua escolha (de seu tabuleiro ou de uma de suas fichas de local), independentemente da ação estar ativada ou não. Não remova nenhum seguidor da ação escolhida.
- **Ação de graças/Criação de ovelhas:** pegue a mercadoria do espaço em que você colocar um seguidor. Se você colocar o último seguidor, receberá também 2 moedas do suprimento comum.
- **Cunhagem:** você recebe 3 moedas para cada seguidor colocado aqui. Se colocar o último seguidor, receba 3 moedas adicionais do suprimento comum.
- **Pesquisa:** avance 2 espaços na trilha de desenvolvimento para cada seguidor que colocar aqui. Se colocar o último seguidor, poderá avançar 3 espaços adicionais.
- **Serviço de reboque:** para cada barqueiro que você colocar aqui, poderá mover imediatamente seu mercador em uma via fluvial (e coletar uma mercadoria, se possível). Se o seu mercador estiver em uma cidade não adjacente a uma via fluvial, você não poderá movê-lo. Se colocar o último seguidor, receba uma ficha de cidadão.
- **Arquitetura:** receba 1 ficha de cidadão para cada seguidor que colocar aqui. Se colocar o último seguidor, você pode, sem gastar outra ação, construir imediatamente um posto de comércio onde seu mercador está atualmente, se já não existir ali um posto de comércio. Caso contrário, esta ação será perdida. Se você tiver a Taverna, poderá construir um posto de comércio mesmo se houver um posto de comércio de outro jogador nessa cidade, independentemente de você ter ou não um seguidor em sua Taverna. Outras fichas de local não afetam esta ação bônus!
- **Licença da cidade:** para cada seguidor que colocar aqui, receba 1 ficha de local de acordo com sua posição na trilha de comerciantes. Se seu marcador tiver avançado 1 espaço, você recebe uma ficha de local da categoria I à sua escolha. Se seu marcador já tiver avançado 2 ou mais espaços, receba uma ficha de local à sua escolha. Caso seu marcador não tiver avançado nenhum espaço, a ação será perdida. Se colocar o último seguidor, receba uma ficha de cidadão.
- **Navegação:** para cada seguidor que colocar aqui, receba 1 ficha de tecnologia deste espaço de "Navegação" de acordo com sua posição na trilha de artesãos. Aplicam-se as regras gerais para o uso de fichas de tecnologia: se seu marcador avançou 1 espaço, você deve colocar a ficha de tecnologia em um espaço de fazendeiro. Se seu marcador avançou 2 ou mais espaços, você pode colocar a ficha de tecnologia em qualquer espaço (exceto nos espaços de monge e de fichas de local com apenas 1 espaço de ação). Caso contrário, a ação será perdida. Se colocar o último seguidor, receba uma ficha de cidadão.

Intriga

Preparação

Não use o tabuleiro de "Benfeitorias" do jogo base. Em vez disso, use o tabuleiro de "Intriga" desta expansão.

Em um jogo de 2 ou 3 jogadores, use as fichas de cobertura para cobrir o espaço mais à direita de cada personagem nefasto. Além disso, em um jogo de 2 jogadores, "Incendiário" e "Espião" não estão disponíveis.



Andamento do Jogo

Assim como acontece com as benfeitorias, você pode enviar seguidores aos vários personagens nefastos para obter uma vantagem ou realizar uma ação que atrapalhará seus oponentes. Não importa a ordem na qual você coloca seguidores nos espaços disponíveis abaixo de cada personagem nefasto. Por exemplo, você não é obrigado a colocar os seguidores da esquerda para a direita.

Você não pode colocar seguidores da sua cor no tabuleiro de "Intriga". Mesmo se você não puder usar uma ação por algum motivo, você ainda pode colocar um seguidor lá. Simplesmente ignore a ação.

Subornar

Se você for alvo de uma ação do jogador ativo, poderá subornar este jogador oferecendo-lhe moedas e/ou mercadorias. Se o jogador ativo aceitar seu suborno, você não sofrerá os efeitos dessa ação.

Detalhamento dos Personagens Nefastos

- **Fraudador:** escolha outro jogador e troque 1 das mercadorias dele (à sua escolha) por 1 mercadoria sua. Bônus de conclusão: receba 1 mercadoria à sua escolha do suprimento comum.
- **Incendiário:** você pode remover um posto de comércio da cidade onde está o seu mercador. Devolva o posto de comércio ao jogador correspondente. Bônus de conclusão: construa 1 posto de comércio onde está o seu mercador.
- **Sequestrador:** receba 1 moeda do suprimento comum e coloque o mercador de outro jogador em Orléans. Bônus de conclusão: receba 1 ficha de cidadão.
- **Torturador:** receba 1 moeda do suprimento comum. Todos os outros jogadores devem descartar 1 item de acordo com as regras de tortura. Bônus de conclusão: receba 1 ficha de cidadão.
- **Carrasco:** receba 2 moedas do suprimento comum. Escolha outro jogador para perder 1 de seus seguidores. O jogador escolhido deve tirar 1 seguidor de sua bolsa do mesmo modo que faria durante a Peste (confira no jogo base em "Detalhamento dos Eventos"). Se ele retirar um seguidor da própria cor, nada acontece. Caso contrário, ele deve devolver o seguidor retirado ao suprimento comum. Bônus de conclusão: receba 1 ficha de cidadão.
- **Sabotador:** receba 1 moeda do suprimento comum e escolha outro jogador. Remova 1 dos seguidores do jogador escolhido de um espaço de ação. O outro jogador deve colocar o seguidor de volta em sua bolsa. Se uma ação for desativada por conta disso, o outro jogador não poderá realizá-la nesta rodada. Bônus de conclusão: receba 1 ficha de cidadão.
- **Espião:** roube uma ficha de tecnologia do tabuleiro de outro jogador e coloque-a exatamente no mesmo espaço em seu tabuleiro. Se isso ativar uma ação sua, você poderá executá-la mais adiante nesta rodada. Se você desativar a ação do outro jogador, ele não poderá realizá-la nesta rodada. Bônus de conclusão: receba 1 ficha de tecnologia. (Posicione a ficha seguindo as regras gerais de tecnologia.)
- **Coletor de impostos:** todos os jogadores devem pagar 2 moedas para você. Se outro jogador não tiver moedas suficientes, ele deverá pagar a você todas as moedas que possuir. Bônus de conclusão: receba 2 moedas do suprimento comum.
- **Traidor:** avance seu marcador 1 espaço em uma trilha à sua escolha. Recue o marcador de outro jogador, nessa mesma trilha, 1 espaço. Para fazer isso, o marcador do outro jogador deve estar à frente do seu antes da ação. Nem você nem o jogador afetado ganham ou perdem nenhum seguidor ou bônus. Se você escolher a trilha de desenvolvimento e recuar o marcador do outro jogador passando por um espaço com moedas, esse jogador ganhará novamente as moedas quando alcançar este espaço. Bônus de conclusão: receba 1 ficha de cidadão.

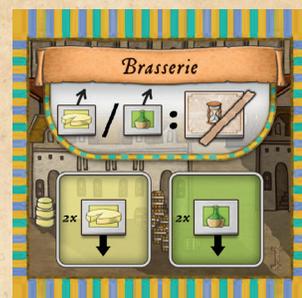
Novas Fichas de Local

Preparação

Adicione as novas fichas de local às outras existentes.

Detalhamento das Novas Fichas de Local

Brasserie: coloque imediatamente 2 queijos e 2 vinhos na ficha da Brasserie (ou menos se não houver itens suficientes no suprimento comum). Na fase 6, você pode descartar uma mercadoria desta ficha para evitar os efeitos do Evento atual em você. É possível gastar as mercadorias nesta ficha a qualquer momento (por exemplo, para cumprir um pedido). Você deve pagar os impostos delas, e elas valem pontos de vitória no final do jogo, como de costume.



Fazenda de ovelhas: você pode gastar 1 queijo para receber 1 lã ou 4 moedas, ou para avançar 3 espaços na trilha de desenvolvimento.



Casa de comércio: no final do jogo, ganhe 4 pontos de vitória por cada tipo de mercadoria que você tiver em maior quantidade do que os outros jogadores.





Distribuído por: MBR Comércio de Jogos de Tabuleiro LTDA - CNPJ: 35.524.291/0001-00
Endereço: Rua Manoel Pires de Moraes Pedroso, 18, Jardim Brasil, Embu Guaçu/SP - CEP: 06.900-000 - Brasil
©2021 Todos os direitos reservados.