



# Cooper Island



*um jogo de estratégia por ode.*  
*para 1 a 4 jogadores de 14 anos ou mais*

18 de maio de 1765

Quando acordei no alvorecer do dia, notei que Cooper não estava em minha cabine. Sai para o convés e o vi se equilibrando nas patas traseiras, encarando, nervoso, o horizonte por cima da grade. Observei o horizonte distante, mas não encontrei nada. Para acalmar Cooper, acariciei sua cabeça e lhe disse que não havia nada lá. Mas, pelo resto do dia, Cooper permaneceu no mesmo lugar, latindo de forma selvagem toda vez que o timoneiro tentava alterar o curso, parando somente quando o curso inicial era retomado.

Então, pouco antes do pôr do sol, algo surgiu à nossa frente: a mais bela ilha que já vi. Nós aportamos em sua costa e, instantaneamente, soube que um dia retornaríamos a esse local maravilhoso para nos fixar aqui para sempre. Por isso, anotei meticulosamente o local da ilha nos mapas náuticos e a batizei *Cooper Island*.

## Componentes

1 tabuleiro de ilha central



5 peças modulares



4 baías



4 tabuleiros de península  
(1 por jogador)



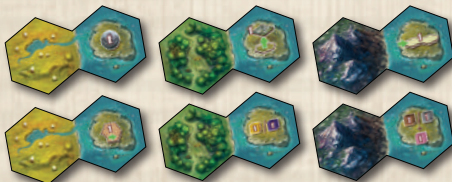
4 tabuleiros de jogador  
(1 por jogador)



4 tabuleiros de trabalho  
(1 por jogador)



24 peças de ilha  
(6 por jogador)



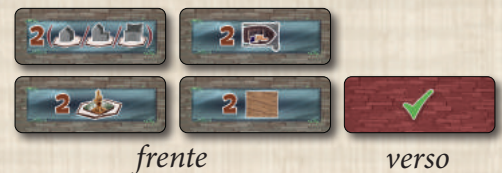
24 barcos de receita  
(6 por jogador)



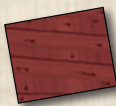
20 marcadores de ruína/estátua  
(5 por jogador)



16 marcros  
(4 por jogador)



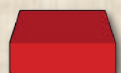
20 tampas de caixote  
(5 por jogador)



16 trabalhadores comuns  
(4 por jogador)



8 trabalhadores especiais  
(2 por jogador)



8 construções pequenas  
(2 por jogador)



8 construções grandes  
(2 por jogador)



4 fortificações  
(1 por jogador)



4 navios de 1 vela  
(1 por jogador)



4 navios de 2 velas  
(1 por jogador)



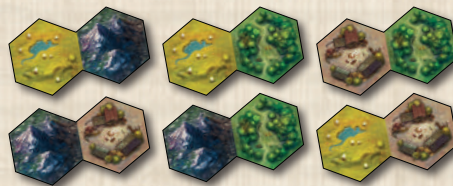
4 marcadores de cartógrafo  
(1 por jogador)



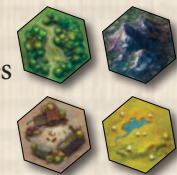
6 de agosto de 1771

Finalmente, retornei para Cooper Island, ainda com Cooper ao meu lado! Trouxe dois navios e diversos bons trabalhadores comigo. Mas nossa tripulação não é a única. Outros se juntaram a mim nesta auspiciosa jornada, com seus próprios navios e trabalhadores, querendo uma parcela do paraíso. Porém, nos separamos antes da chegada e, embora eu e minha tripulação tenhamos levantado acampamento na península sul, não tenho ideia de onde os outros aportaram. De qualquer forma, este é o momento de explorar nossa nova casa e torná-la o local com o qual há muito tempo venho sonhando. Ao trabalho...

60 peças de terreno duplas  
(frente e verso)



56 peças de terreno simples  
(frente e verso)



30 diários



frente

verso

16 fichas de âncora



5 cartas de navio mercante



frente



verso

8 cartas de ordem real



frente



verso

15 cartas de construções pequenas



frente



verso

15 cartas de construções grandes



frente



verso

1 carta de resumo para pontuação final



1 encarregado do porto



1 marcador de Cooper



1 bolsa



100 recursos

20x



madeira pedra alimento ouro vestimenta

24 moedas



1 bloco para pontuação



# Preparação

**1** Monte o tabuleiro da ilha de acordo com a quantidade de jogadores:

**Em uma partida com 4 jogadores:**

Pegue:

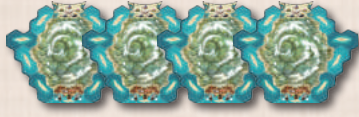
- tabuleiro de ilha central



- peças modulares A e B



- 4 tabuleiros de península



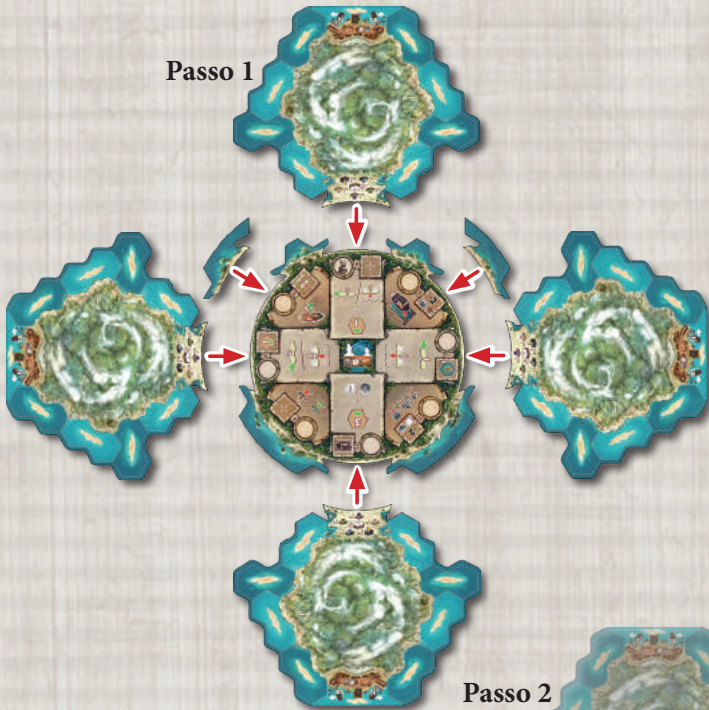
- 4 baías



Retorne as peças modulares C, D e E para a caixa.

Com cuidado, monte o tabuleiro da ilha e coloque-o no centro da mesa, com uma península apontando para cada jogador.

Passo 1



Passo 2



**Em uma partida com 3 jogadores:**

Pegue:

- tabuleiro de ilha central



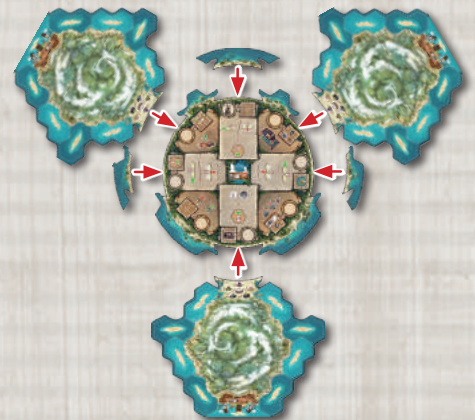
- peças modulares A, B e C



Com cuidado, monte o tabuleiro da ilha. Dependendo da disposição dos jogadores, escolha o esquema A ou B.

## Esquema A

Passo 1



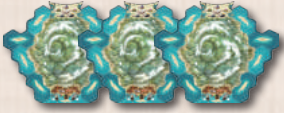
## Esquema B

Passo 1



**Em uma partida com 2 jogadores:**

- 3 tabuleiros de península



- 3 baías



Retorne um tabuleiro de península, as peças modulares D e E e uma baía para a caixa.

Coloque o tabuleiro da ilha no centro da mesa, com uma península apontando para cada jogador.

**Passo 2**



**Passo 2**



- Pegue: • tabuleiro de ilha central

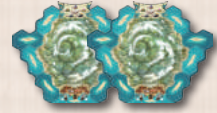


- peças modulares A, B, C e D



Com cuidado, monte o tabuleiro da ilha. Dependendo da disposição dos jogadores, escolha o esquema A, B ou C.

- 2 tabuleiros de península



- 2 baías



Retorne 2 tabuleiros de península, a peça modular E e duas baías para a caixa.

Coloque o tabuleiro da ilha no centro da mesa, com uma península apontando para cada jogador.

**Esquema A**

**Passo 1**



**Passo 2**



**Esquema B**

**Passo 1**



**Passo 2**



**Esquema C**

**Passo 1**



**Passo 2**



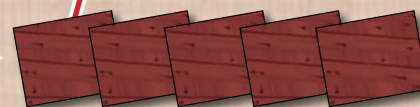
**2** Pegue as 5 **cartas de navio mercante**. Coloque-as ao lado do tabuleiro da ilha, com a frente para cima, em ordem crescente (de acordo com o número de riscos no canto inferior direito das cartas: de | até |||||).



Em seguida, posicione o **encarregado do porto** de pé, sobre a primeira carta (com 1 risco).

**3** Cada jogador escolhe uma cor e realiza os seguintes passos:

**a** Pegue as 5 **tampas de caixotes** de sua cor e posicione 1 em cada carta de navio mercante (nos espaços cruzados de sua cor, mostrados no lado esquerdo da carta).



**b** Pegue 1 **tabuleiro de jogador**, colocando-o à sua frente. (Todos os tabuleiros de jogador são idênticos.)



**c** Pegue o **tabuleiro de trabalho** de sua cor e deixe-o ao lado de seu tabuleiro de jogador.

**d** Posicione as 5 **construções** de sua cor (2 pequenas, 2 grandes e 1 fortificação) nos espaços correspondentes de seu tabuleiro de jogador.



**e** Posicione o **marcador de cartógrafo** de sua cor no espaço 0 (zero) de sua **trilha do cartógrafo**.

trilha do cartógrafo

**f** Pegue os 4 **trabalhadores comuns** redondos de sua cor e posicione 2 deles na **área de trabalhadores disponíveis**, na região superior de seu tabuleiro de trabalho. Posicione os outros 2 trabalhadores comuns nos 2 espaços redondos abaixo dessa área.

área de trabalhadores disponíveis

**g** Pegue os 2 **trabalhadores especiais** quadrados de sua cor e posicione 1 em cada espaço quadrado, abaixo da sua **área de trabalhadores disponíveis**.

**h** Pegue seus 4 **marcos** (identificados pela sua cor no verso) e posicione-os, com a frente para cima, 1 em cada **espaço de marco** na parte inferior esquerda de seu tabuleiro de trabalho (em uma ordem qualquer).



espaços de marcos

**i** Pegue 5 **marcadores de ruína/estátua** e posicione 1 – com o lado ruína voltado para cima – em cada um dos 5 *espaços de ruína* na península que está voltada para você. (A partir de agora, essa península será chamada de “sua península.”)



**j** Posicione os 2 **navios** de sua cor no *porto* de sua península:

- o navio de 1 vela deverá ficar na esquerda (já que ele se moverá no sentido horário ao redor da ilha),
- o navio de 2 velas deverá ficar na direita (já que ele se moverá no sentido anti-horário ao redor da ilha).



**k** Forme um *estoque pessoal* ao lado de seu tabuleiro de jogador, com os seguintes itens, voltados para cima:

- seus 6 **barcos de receita** (marcados com sua cor no verso),
- suas 6 **peças de ilha** (marcadas com sua cor no verso).



Retorne para a caixa quaisquer componentes das cores de jogadores não utilizados.

#### 4 Pegue as 8 **cartas de ordem real**.

Em uma partida para 4 jogadores, posicione todas as 8 cartas de ordem real, viradas para cima, ao lado do tabuleiro da ilha (em qualquer ordem).



Em uma partida para 3 jogadores, faça a mesma coisa, porém com apenas 6 cartas aleatórias.



Retorne as duas cartas restantes para a caixa.

Em uma partida para 2 jogadores, remova esta carta de ordem real (n. 8), retornando-a para a caixa.

Então, revele 4 cartas aleatórias dentre as 7 cartas restantes.



Retorne as três cartas restantes para a caixa.

**5** Embaralhe as 15 **cartas de construções pequenas**, formando um baralho, virado para baixo, ao lado do tabuleiro da ilha.

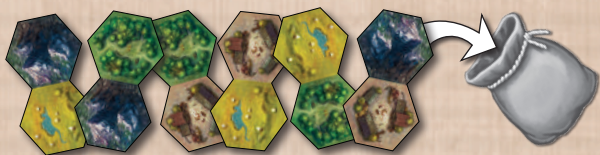
Em seguida, embaralhe as 15 **cartas de construções grandes**, formando um baralho, virado para baixo, ao lado do baralho de construções pequenas.



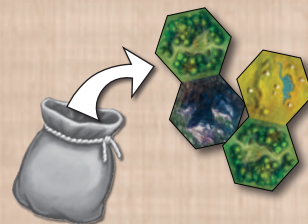
**6** Posicione a **carta de resumo da pontuação final** e o **bloco para pontuação** ao alcance dos jogadores.



**7** Coloque as 60 **peças de terreno duplas** na bolsa e misture-as bem.



**8** Cada jogador compra 2 peças de terreno duplas da bolsa, colocando-as em seu estoque pessoal. Em seguida, deixe a bolsa ao alcance dos jogadores.



**9** Também ao alcance dos jogadores, forme um *estoque comum* contendo:

- as **peças de terreno simples** (com qualquer lado virado para cima)
- as **moedas**
- os **cubos de madeira** representando os 5 recursos: madeira, pedra, alimento, ouro e vestimenta
- as **fichas de âncora**
- os **diários** (que devem ser misturados e deixados com o lado do diário virado para cima)



**10** Cada jogador recebe 1 peça de terreno simples do tipo pasto, proveniente do estoque comum, e deve colocá-la (com o lado pasto voltado para cima) no *espaço inicial* de sua península. Em seguida, um cubo rosa (alimento) do estoque comum deve ser posicionado sobre esse pasto.



*Em partidas posteriores, nas quais os jogadores já conhecem o jogo, você pode determinar aleatoriamente um tipo de terreno inicial (floresta, pasto, montanha ou assentamento). Cada jogador recebe 1 peça de terreno simples desse tipo e posiciona 1 cubo do recurso correspondente sobre ele (madeira na floresta, alimento no pasto, pedra na montanha e vestimenta no assentamento). Também é possível deixar que cada jogador decida individualmente com qual terreno quer começar (com seu recurso correspondente).*

**11** Cada jogador recebe 1 **moeda** proveniente do *estoque comum*, posicionando-a em um dos *espaços de estoque* de seu tabuleiro de jogador.



**12** Determine o jogador inicial e entregue o **marcador de Cooper** para ele. Em seguida, cada jogador posiciona seu marcador de cartógrafo, em sua *trilha do cartógrafo*, de acordo com a sua posição na mesa:

O jogador inicial e o jogador à sua esquerda posicionam seus marcadores de cartógrafo no espaço 3 de suas trilhas do cartógrafo.

O terceiro jogador (caso exista) e o quarto jogador (caso exista) posicionam seus marcadores de cartógrafo no espaço 4 de suas trilhas do cartógrafo.





## Visão geral do jogo

Bem vindo à Cooper Island, uma ilha de formato estranho no meio do Atlântico, com várias penínsulas saindo a partir de seu centro. Com uma frota de dois navios, cada um de vocês aportou em uma península diferente e construiu um pequeno porto.

Seu objetivo é ganhar a maior quantidade de pontos. Para isso, você precisa explorar e desenvolver sua península da melhor forma possível. Você descobrirá e cultivará 4 tipos de terrenos para receber recursos:



### FLORESTAS



para cortar  
**MADEIRA**

### PASTOS



para criar gado  
gerando **ALIMENTO**

### MONTANHAS



para extrair **PEDRA**  
ou minerar **OURO**

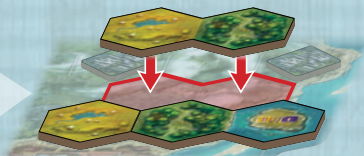
### ASSENTAMENTOS



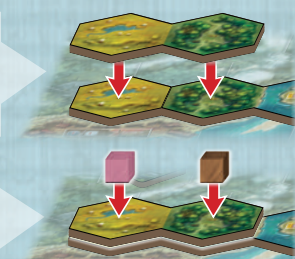
para produzir  
**VESTIMENTA**

Durante o jogo, você irá, primordialmente, explorar e desenvolver sua península ao posicionar **peças de terreno** nela. Você pode posicioná-las:

- em espaços não explorados para expandir seu território explorado



- ou **no topo** de peças de terreno já exploradas (do mesmo tipo) para aumentar seu **nível de cultivo**



Após posicionar uma peça, você sempre deve posicionar 1 **recurso** correspondente em cada um de seus terrenos. Contudo, o **valor** de cada recurso depende do nível de cultivo do terreno no qual ele se encontra:

Por exemplo, um cubo de alimento em uma peça de terreno com nível de cultivo 1 vale 1 **alimento**.




Mas em uma peça de terreno com nível de cultivo 3, ele vale 3 **alimentos**.



Estes recursos (junto com **MOEDAS** ) permitem que você:

- construa barcos de receita
- erga construções
- construa estátuas
- abasteça navios mercantes

A partir disso, você receberá pontos de timão , os quais você marca ao avançar seus navios em uma trilha de pontuação (*espaços de água*) que corre ao redor de toda a ilha. Um de seus navios se move no sentido horário, e o outro, no sentido anti-horário, eventualmente se movendo através das águas e dos portos de outras penínsulas...



*espaços de água*

## Fluxo do jogo

Cooper Island é jogado ao longo de 5 rodadas. Cada rodada é estruturada em 3 fases:



**a** Fase de receita

Cada jogador recebe uma receita que lhe permite posicionar 1 peça de ilha e 1 peça de terreno dupla em sua península. Adicionalmente, ele pode realizar as ações de receita de quaisquer barcos de receita que possua.



**b** Fase de trabalho

Na ordem dos jogadores, cada jogador posiciona 1 trabalhador de sua área de trabalhadores disponíveis em um dos espaços de trabalhadores no centro da ilha, realizando as ações associadas. Isso continua, seguindo a ordem de turno, até que nenhum jogador possua mais nenhum trabalhador disponível.




**c** Fase de limpeza

A fase de limpeza é composta de 7 passos: **Passo 1:** Alimentar os trabalhadores  
**Passo 2:** Reativar as posses  
**Passo 3:** Receber bônus de estátuas  
**Passo 4:** Receber bônus de passagem  
**Passo 5:** Retornar trabalhadores  
**Passo 6:** Limpar o mercado  
**Passo 7:** Mover o encarregado do porto para o próximo navio mercante

Começa, então, uma nova rodada e, após a quinta rodada, o jogo termina com uma pontuação final. Nela, além dos pontos de timão adquiridos ao longo da partida, os jogadores podem ganhar pontos por construções específicas, ordens reais e itens remanescentes. O jogador com mais pontos ganha a partida.

## a Fase de receita

A fase de receita pode ser realizada **simultaneamente** por todos os jogadores.

Para realizar uma fase de receita, realize a **ação de receita** de cada uma de suas **mãos de receita**  uma vez. Você escolhe a **ordem** de resolução.

Ações de receita que você não possa ou não queira realizar são perdidas.

Na **primeira rodada** você só pode realizar as ações das 2 mãos de receita no canto superior esquerdo de seu tabuleiro de jogador (em rodadas posteriores, você pode ter mãos de receita adicionais caso tenha construído barcos de receita).



### ACÇÃO: Posicionar 1 peça de ilha E realizar sua ação de ilha

Escolha 1 **peça de ilha** de seu estoque pessoal e posicione-a em sua península.

Cada peça de ilha possui: um **espaço de ilha** e um **espaço de terreno**

Para posicionar a peça de ilha escolhida, tenha em mente as seguintes regras:

O **espaço de terreno** desta peça deve ser posicionado em um **espaço não explorado** que seja:

- **adjacente** a pelo menos um espaço explorado (de qualquer tipo e nível)
- e
- **não** ocupado por um marcador de ruína

O **espaço de ilha** desta peça deve ser posicionado em um **espaço de água**, cobrindo metade do **banco de areia** desse espaço e deixando a outra metade visível. Caso o posicionamento dessa peça faça com que o banco de areia suma completamente (pois a outra metade já está coberta), então você **não** poderá posicionar essa peça nesse local. Caso exista qualquer navio na metade onde você posicionou a peça de ilha, simplesmente o mova para a outra metade do banco de areia.

**Atenção:** na primeira fase de receita da partida, você **deve** posicionar uma peça de ilha no espaço de água **à direita** do seu porto.

Por exemplo, desta forma:

ou desta forma:

Em fases de receita posteriores, você pode posicionar suas peças de ilha em quaisquer espaços cujas regras de posicionamento permitam. Caso você não possa posicionar uma peça de ilha de acordo com essas regras, você perderá essa ação.

### Exemplos de posicionamentos corretos e incorretos:

Correto:



Incorreto



(devido a não adjacência com uma peça de terreno)

Correto:



Correto:



Incorreto



(devido ao banco de areia ser completamente coberto)

Imediatamente após posicionar uma peça de ilha, você:

a) deve posicionar **1 cubo** do recurso correspondente, proveniente do estoque comum, no espaço de terreno da peça

E

b) pode realizar a **ação de ilha** daquela peça uma vez. Caso não possa ou não queira realizá-la, você perderá essa ação. Você pode ter uma visão geral das ações de ilha na p. 25.



**Observação:** quando receber pontos de timão durante o jogo e, com isso, mover seu navio por sobre uma ilha, você poderá realizar a ação daquela ilha mais uma vez (veja "Ganhando pontos de timão", na p. 16). Isto se aplica às ilhas que você posicionou e as que seus oponentes posicionaram.

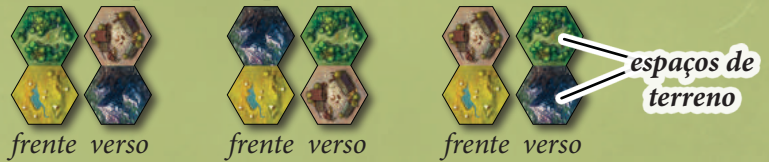




## 1 AÇÃO: Posicionar 1 peça de terreno dupla

Escolha 1 **peça de terreno dupla** de seu estoque pessoal e posicione-a em sua península. Caso você não possua nenhuma, não pode realizar essa ação. (Atenção: **peças de ilha** não podem ser posicionadas com essa ação!)

Cada peça de terreno dupla apresenta os 4 tipos de terrenos, com 2 *espaços de terreno* na sua frente e 2 no seu verso, em diversas combinações.



Para posicionar uma dessas peças, **escolha um dos lados dela** e posicione-a de acordo com uma das três possibilidades a seguir:

- 1) Você pode posicionar a peça em **2 espaços inexplorados** (para expandir seu território explorado). Quando escolher essa opção, tenha em mente as seguintes regras:



- ao menos um dos espaços inexplorados deve ser **adjacente** a pelo menos um espaço explorado (de qualquer tipo e nível)

e

- **nenhum** desses espaços inexplorados pode conter um marcador de ruína

- 2) Você pode posicionar a peça sobre **2 espaços já explorados** contendo terrenos (para aumentar o nível de cultivo). Quando escolher essa opção, tenha em mente as seguintes regras:



- ambos os espaços explorados devem ter o mesmo nível de cultivo (altura)

e

- ambos os espaços explorados devem coincidir com o tipo de terreno que está sendo colocado sobre eles

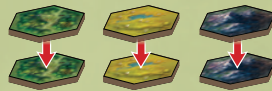
e

- nenhum desses espaços explorados pode estar ocupado por um item (por exemplo, um recurso ou uma construção)

**Obs.:** caso exista uma diferença de altura de apenas 1 nível, você pode ajustá-la usando a ação livre do **cartógrafo**, antes de posicionar a peça (veja "Ação livre: Cartógrafo" na p. 21).

nível de cultivo 1  
nível de cultivo 2  
nível de cultivo 3  
nível de cultivo 4 etc.

Floresta só pode ser posicionada sobre floresta, pasto sobre pasto e montanha sobre montanha.



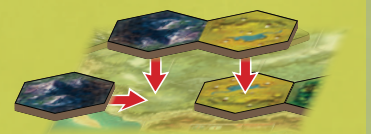
A **exceção** são os assentamentos, que podem ser posicionados sobre **qualquer** terreno.



Você **não pode** simplesmente descartar recursos para deixar um terreno livre. Contudo, antes de posicionar uma peça, você pode usar **ações livres** como "estocar", que lhe permite mover recursos para os espaços de estoque de seu tabuleiro de jogador (veja "Ações livres" na p. 20).

- 3) Você pode posicionar a peça sobre **1 espaço já explorado** (com nível de cultivo 1) e **1 espaço não explorado**.

Para isso, todas as regras anteriores se aplicam. Contudo, como existe uma diferença de altura, você deve usar a ação livre do **cartógrafo** para nivelar essa diferença com uma peça de terreno simples proveniente do estoque comum. (Para mais detalhes, veja "Ação livre: Cartógrafo" na p. 21.)



Após ter posicionado a peça, posicione **1 recurso** correspondente, proveniente do estoque comum, sobre cada um dos dois espaços de terreno da peça: vestimenta em assentamentos, madeira em floresta, alimento em pasto ou pedra em montanha.

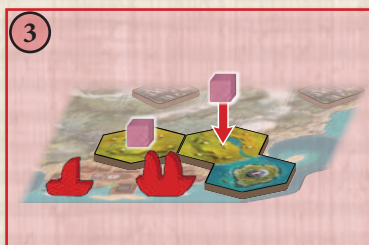
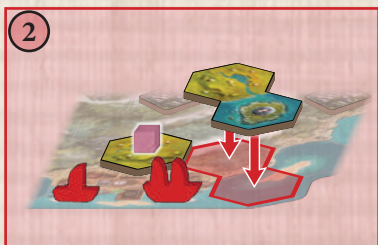


**Importante:** em **espaços de montanha com nível de cultivo 3 ou mais** você pode, alternativamente, minerar **ouro**. Caso a nova peça posicionada possua um nível de cultivo 3 ou mais e inclua uma montanha, você pode posicionar 1 pedra ou 1 ouro na montanha.

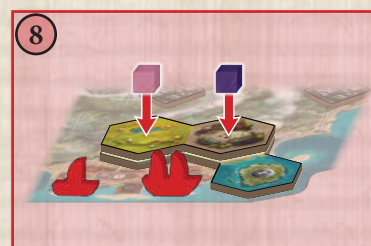
**Exemplo da fase de receita da primeira rodada:**

**Leticia** e **Gustavo** realizam a fase de receita simultaneamente.

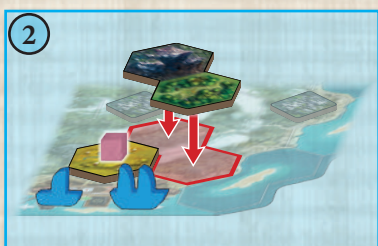
- 1) **Leticia** escolhe uma peça de ilha de seu estoque pessoal...
- 2) e a posiciona de acordo com as regras de posicionamento em um espaço de água à direita de seu porto.
- 3) Então, ela posiciona 1 alimento sobre o espaço de pasto...
- 4) e realiza a ação da ilha, recebendo 1 moeda do estoque comum e posicionando-o em um espaço de estoque livre de seu tabuleiro de jogador.



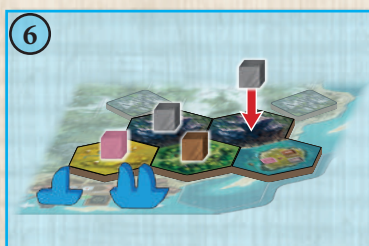
- 5) Então ela pega uma peça de terreno dupla de seu estoque pessoal.
- 6) Antes de posicioná-la, ela realiza uma ação livre "estocar" e move seus 2 alimentos dos espaços de terreno para espaços de estoque livres em seu tabuleiro de jogador (veja "Ação livre: Estocar" na p. 20).
- 7) Agora que esses espaços de terrenos estão vazios, ela posiciona a peça de terreno dupla sobre eles...
- 8) e adiciona a cada terreno dessa peça um novo recurso correspondente (1 alimento e 1 vestimenta) provenientes do estoque comum



- 1) **Gustavo** começa sua fase de receita pegando uma peça de terreno dupla de seu estoque pessoal...
- 2) e posicionando-a em 2 espaços inexplorados de sua península.
- 3) Então, ele posiciona os recursos correspondentes sobre esses dois terrenos.



- 4) Em seguida, escolhe uma peça de ilha...
- 5) e a posiciona de acordo com as regras de posicionamento.
- 6) Ele posiciona 1 pedra sobre a montanha...
- 7) e realiza a ação da ilha, recolhendo 1 madeira e 1 alimento do estoque comum e posicionando, cada um, em um espaço de estoque livre de seu tabuleiro de jogador (veja "Resumo das ações de ilha", na p. 25).



## b Fase de trabalho

O jogador com o marcador de Cooper é o jogador inicial e realiza o primeiro turno da fase de trabalho. Depois, é a vez do jogador à sua esquerda e assim por diante.

Em seu turno, você deve posicionar um de seus trabalhadores disponíveis em *espaços de trabalho* de uma *área de ações* e realizar suas ações. Caso não tenha nenhum trabalhador disponível, você passa seu turno. Quando nenhum jogador tiver mais trabalhadores disponíveis, a fase termina.

### Detalhadamente, em seu turno, faça o seguinte:

Escolha um de seus trabalhadores presentes na *área de trabalhadores disponíveis* de seu tabuleiro de trabalho.

Você começa a partida com 2 trabalhadores comuns em sua área de trabalhadores disponíveis. Ao longo do jogo você pode obter trabalhadores comuns adicionais, bem como trabalhadores especiais, ao alcançar os objetivos de seus *marcos* (veja “Como adquirir novos trabalhadores ao realizar marcos” na p. 22).



Posicione o trabalhador escolhido em um dos *espaços de trabalho* no centro da ilha. Tenha em mente as seguintes regras:

- caso seja um trabalhador comum (redondo), você deve posicioná-lo em um *espaço de trabalho redondo*.
- caso seja um trabalhador especial (quadrado), você deve posicioná-lo em um *espaço de trabalho quadrado*.



- Você pode posicionar esse trabalhador tanto em um espaço de trabalho **livre** quanto em um que possua uma pilha de um ou mais trabalhadores de **outros** jogadores. (**Atenção:** caso o espaço de trabalho já possua um dos seus trabalhadores, você **não pode** posicionar um trabalhador nele). Contudo, caso posicione seu trabalhador sobre outros trabalhadores, deverá pagar, imediatamente, uma **taxa** para o dono do trabalhador mais no topo da pilha (independente de quão grande a pilha seja, pagará a taxa apenas para o dono do trabalhador diretamente abaixo de você). Para pagar a taxa, entregue a esse jogador uma moeda ou um recurso à sua escolha, proveniente de seus espaços de estoque ou de seus espaços de terreno. Essa moeda ou recurso é posicionado no mercado do tabuleiro desse jogador. Caso não possa ou não queira pagar a taxa, então esse jogador pega 1 moeda ou 1 recurso à escolha dele, proveniente do estoque comum, posicionando-o em seu mercado, ao mesmo tempo que você recebe 1 **ficha de âncora** (símbolo de um navio) do estoque comum, colocando-a abaixo de um de seus navios. (Caso seus dois navios não possuam a mesma quantidade de fichas de âncora, posicione a nova ficha no navio que tiver menos. Fichas de âncora são pontos negativos. Para detalhes sobre como removê-las, veja a p. 16.) Caso posicione seu trabalhador em um espaço de trabalho livre, você não paga taxa.



- Todos os espaços de trabalho quadrados e um dos redondos possuem símbolos. Esses símbolos são **ações adicionais** ou **modificadores de ações**. Quando você posiciona um trabalhador em um espaço de trabalho **livre** que contenha um símbolo, cobrindo-o, pode usar a ação adicional ou modificador de ação como parte da ação dessa área de ação. Uma vez que o símbolo é coberto, outros jogadores ainda podem usar esse espaço, porém não podem usar o símbolo. (Cada um desses símbolos será explicado nas próximas páginas.)



### Exemplo:

É o turno de **Leticia** e ela escolhe um dos trabalhadores em sua área de trabalhadores disponíveis.

- 1 Caso ela posicione seu trabalhador comum no espaço de trabalho redondo da área de ação C, pagará uma taxa de 1 moeda ou 1 recurso para **Daniel** (pois ela posicionaria seu trabalhador sobre um trabalhador amarelo).
- 2 Caso ela posicione seu trabalhador especial no espaço de trabalho quadrado livre na área de ação C, não pagará taxa e poderá usar a ação adicional mostrada nesse espaço.
- 3 Ela não pode posicionar seu trabalhador comum no espaço de trabalho redondo da área de ação D, porque ela já tem um trabalhador lá.
- 4 Caso ela posicione seu trabalhador especial no espaço de trabalho quadrado da área de ação D, pagará uma taxa de 1 moeda ou 1 recurso para **Gustavo** e, como **Gustavo** já cobriu o símbolo desse espaço, ela não poderia usar esse símbolo como parte de sua ação.



Após posicionar seu trabalhador em um espaço de trabalho, realize **imediatamente** a ação daquela área de ação.

Existem 8 áreas de ação:

Áreas A, C, E e G permitem que você ganhe e/ou posicione peças de terreno para gerar recursos.

Áreas B, D, F e H permitem que você gaste esses recursos para receber pontos de timão e outros benefícios.

**Atenção:** caso uma área de ação possua mais de uma ação, você poderá realizar essas ações **em qualquer ordem**. Isso inclui quaisquer ações que você receba por cobrir símbolos em espaços de trabalho livres.



### Ações da área A:

Realize a ação: **Comprar 1 peça de terreno dupla** OU **Posicionar 1 peça de terreno dupla**

E

Realize a ação: **Receber 1 ponto em sua trilha do cartógrafo**



### AÇÃO: Compre 1 peça de terreno dupla

Compre 1 peça de terreno dupla da bolsa e a coloque em seu **estoque pessoal**.

(Não existe limite na quantidade de peças de terreno duplas que você pode ter em seu estoque pessoal.)



Ação: Posicione 1 peça de terreno dupla > veja página 11



### AÇÃO: Receber 1 ponto em sua trilha do cartógrafo

Mova seu marcador de cartógrafo um espaço (para a direita) em sua trilha do cartógrafo.

Você não pode mover seu marcador de cartógrafo além do espaço 6.



**Ação adicional** (se você posicionou seu trabalhador comum nesse espaço de trabalho livre): pegue o marcador de Cooper.

Você será o jogador inicial na próxima rodada. Caso nenhum jogador posicione um trabalhador comum aqui, o jogador inicial atual permanece o mesmo.



**Modificador de ação** (se você posicionou seu trabalhador especial nesse espaço de trabalho livre): você pode realizar todas as 3 ações dessa área de ações (em qualquer ordem):



### Ações da área C:

Realize a ação: **Comprar 1 peça de terreno dupla** > veja acima

E

Realize a ação: **Posicionar 1 peça de terreno dupla** > veja página 11



**Ação adicional** (se você posicionou seu trabalhador especial nesse espaço de trabalho livre): realize a ação da ilha de qualquer ilha já posicionada em um espaço de água, independente se ela é uma de suas ilhas ou de outro jogador.



### Ações da Área E:

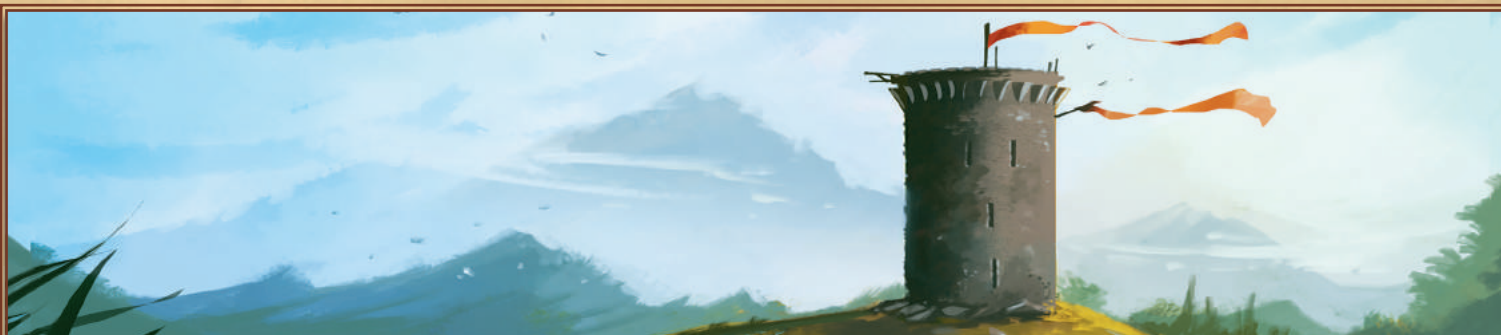
Receba até 3 pontos em sua trilha do cartógrafo, movendo seu marcador de cartógrafo 3 espaços para a direita. Você não pode movê-lo além do espaço 6 (e perde quaisquer movimentos além desse espaço).

E

Receba 1 moeda OU 1 recurso à sua escolha, provenientes do estoque comum, posicionando em um espaço de estoque vazio de seu tabuleiro. Caso você não possua nenhum espaço de estoque vazio, você não recebe nada.



**Ação adicional** (se você posicionou seu trabalhador especial nesse espaço de trabalho livre): realize a ação de receita de qualquer barco de receita **já construído**, independente se estiver em um espaço de atracação de seu tabuleiro de jogador ou de um oponente.



### Ações da Área G:

Realize APENAS UMA das duas ações a seguir até **DUAS VEZES**: **Comprar uma peça de terreno dupla** > veja página 14

OU

**Posicionar uma peça de terreno dupla** > veja página 11



**Ação adicional** (se você posicionou seu trabalhador especial nesse espaço de trabalho livre):

realize a ação: **Receber 1 ponto em sua trilha do cartógrafo** > veja página 14

As ações das áreas B, D, F e H lhe permitem ações que, primariamente, deixam você pagar moedas e/ou recursos para ganhar **pontos de timão**. Logo, antes de entrarmos em detalhes sobre essas áreas, ensinaremos a pagar custos e o que fazer quando se ganha pontos de timão.

## Como pagar custos

**Obs.:** custos sempre têm um número em **vermelho**.

### Custo em moedas:

Para pagar um custo em moedas, retorne pelo menos a quantidade de moedas mostrada no respectivo ícone de moedas, de seus **espaços de estoque** para o estoque comum.

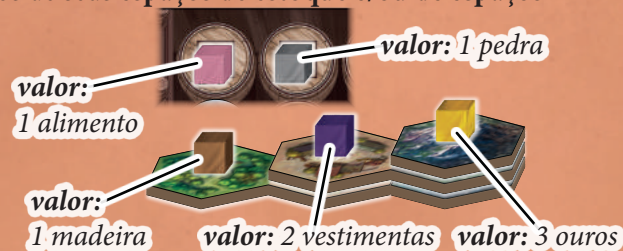
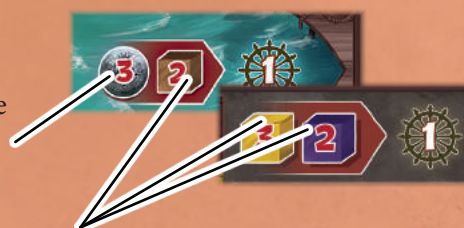
### Custo em recursos:

Cada parte de um custo em recursos mostra um tipo de recurso específico e um **valor total** para aquele recurso.

Para pagá-lo, retorne para o estoque comum uma quantidade de recursos de seus **espaços de estoque e/ou de espaços de terreno** que, combinados, possuam ou excedam esse valor.

O valor de qualquer recurso em um espaço de estoque é 1.

O valor de cada recurso em um espaço de terreno depende do nível de cultivo desse espaço de terreno.



**Atenção:** quando você usa um recurso de um espaço de terreno, sempre **o usa pelo seu valor total**, mesmo que isso signifique pagar mais do que o necessário, perdendo o excedente. Você **nunca** pode dividir o valor de um recurso.

### Exemplo:

**Leticia** tem que pagar os seguintes custos:



Para cobrir os 5 ouros, ela retorna os seguintes recursos de ouro para o estoque comum:


- 1 ouro de seus espaços de estoque (valor 1) e
- 1 ouro de um espaço de montanha com nível de cultivo 4 (valor 4)

Para cobrir as 2 vestimentas, ela retorna para o estoque comum:

- 1 vestimenta de um espaço de assentamento com nível de cultivo 4 (valor 4).  
Mesmo que ela tenha pago mais do que o necessário, não tem outra opção, porque não pode dividir esse valor.



## Ganhando pontos de timão

Sempre que você ganhar pontos de timão , escolha 1 de seus navios e mova-o essa quantidade de passos à frente.

**Atenção:** a quantidade de pontos de timão que você ganha com uma **única ação** não pode ser dividida entre seus dois navios. Dessa forma, por exemplo, se uma ação lhe confere 2 pontos de timão, você deve mover **um** navio 2 passos à frente.

Mover à **frente** significa:

- Se você escolheu o navio de uma vela, mova-o em sentido horário ao redor da ilha.



- Se você escolheu o navio de duas velas, mova-o em sentido anti-horário ao redor da ilha.



Mover o navio **um passo** significa:

- Mover o navio de um **banco de areia** para o próximo. (Não importa se o banco de areia está parcialmente coberto por uma ilha ou não. Caso esteja, simplesmente mova o navio para a metade visível do banco de areia. Quaisquer ilhotas entre 2 bancos de areia são simplesmente ignoradas.)



Sempre que passar por uma ilha (independente de quem a posicionou), realize imediatamente a ação dessa ilha.

Caso você passe por 2 ilhotas em um mesmo passo, realize as ações de ambas, em qualquer ordem. Ações de ilha que você não possa ou não queira realizar são perdidas.

Caso você alcance uma **baía**, receba imediatamente 1 **diário** do estoque comum. Revele seu verso e realize imediatamente a ação mostrada nele. Caso não possa ou não queira realizar essa ação, ela é perdida. Retorne o diário com a frente para cima e deixe-o à sua frente. Ao final do jogo, isso o ajudará a calcular sua pontuação. Para um resumo das ações dos diários, veja a página 25.



**diário do estoque:**



**frente**

**verso**

Caso você alcance um **porto**, receba imediatamente 1 diário do estoque comum, como descrito acima (incluindo a realização da ação). Depois disso, você deve pagar uma **taxa** de 1 moeda ou 1 recurso (à sua escolha) retirado de seus espaços de estoque ou espaços de terreno. Se o **porto pertence a outro jogador**, pague a taxa para esse jogador, colocando-a no **mercado** dele. Caso seja seu porto, pague para o estoque comum.



Caso não possa ou não queira pagar a taxa, você recebe 1 **ficha de âncora** do estoque comum, colocando-a abaixo do navio que acaba de se mover. Então, caso o porto pertença a outro jogador, esse jogador pega 1 moeda ou 1 recurso à escolha dele proveniente do estoque comum, posicionando-o em seu mercado.



### Fichas de âncora:



Enquanto um navio possuir fichas de âncora sob si, você não poderá movê-lo. Para movê-lo novamente, primeiro deverá gastar pontos de timão para remover essas fichas: cada ponto gasto lhe permite retornar 1 ficha de âncora para o estoque comum. Ao final da partida, para cada ficha de âncora sob seus navios, você perde 1 ponto.

### Exemplo de como se usa os pontos de timão que recebeu:

Como resultado de sua ação, **Letícia** recebeu 3 pontos de timão. 

Ela deve usar todos os 3 pontos de timão em 1 de seus navios.

Ela escolhe o navio com duas velas. Como esse navio possui uma ficha de âncora abaixo dele, **Letícia** gasta 1 de seus 3 pontos de timão para remover essa ficha **(1)**.

Então, ela move o navio 2 passos no sentido anti-horário. Com o primeiro passo **(2)**, ela passa sobre 2 ilhotas, cujas ações são realizadas imediatamente.

Com o segundo passo **(3)**, ela se move para uma baía, logo ela recolhe um diário do estoque comum, realiza a ação mostrada no seu verso e então o deixa na sua frente.



Observe que os navios não bloqueiam espaços de água. Não existe limite de quantidade de navios (do mesmo jogador ou de jogadores diferentes) que podem ocupar o mesmo espaço de água.





## Ações da Área B:

Realize a ação: Construir 1 barco de receita



### AÇÃO: Construir 1 barco de receita

Para construir um barco de receita, escolha 1 dos barcos de receita de seu estoque pessoal e posicione-o, com a frente para cima, em qualquer espaço de atracação livre em seu tabuleiro de jogador. Para isso, você precisa pagar o custo em moedas e madeira impressos no *espaço de atracação*.

Após pagar o custo, receba os pontos de timão mostrados ao lado dos custos.

Em seguida, realize imediatamente a **ação de receita** desse barco de receita uma vez. Caso não possa ou não queira realizar essa ação, ela é perdida. (Para um resumo das ações de receita, veja a página 25.)

Caso você não possua nenhum espaço de atracação livre, não pode realizar essa ação.



espaço de atracação



**Modificador de ação** (se você posicionou seu trabalhador especial nesse espaço de trabalho livre): o custo para construir o barco de receita é reduzido em 2 (em qualquer combinação de moedas e madeira).



## Ações da Área D:

Realize a ação: Erguer uma construção



### AÇÃO: Erguer uma construção

Para erguer uma construção, escolha uma das **construções** em seu tabuleiro de jogador, pague os custos (veja a seguir) e posicione-a em sua península. Tenha em mente as seguintes regras:

#### Regras de posicionamento de construções:



Você deve posicionar a construção no **espaço de terreno livre** de maior nível de cultivo que você puder. Isso significa que, se houver um ou mais espaços de terreno livres no seu mais alto nível de cultivo, deve posicionar a construção em um deles (à sua escolha).

Caso todos os espaços de terreno de seu maior nível de cultivo estejam ocupados (por outras construções, estátuas ou recursos, por exemplo), você poderá posicionar a construção em um espaço de terreno livre do **próximo** mais alto nível de cultivo e assim por diante. (Como sempre, caso queira, você pode usar ações livres para limpar espaços antes.)

Você pode posicionar a construção em qualquer tipo de terreno. Contudo, se posicionar a construção em um **assentamento**, você recebe 1 ponto de timão adicional aos pontos de timão usuais dessa construção (o que você marca movendo **um** de seus navios, como sempre).



Para erguer uma **construção pequena**, pague 1 moeda, 2 madeiras e 2 pedras para o estoque comum. Então, pegue uma construção pequena de seu tabuleiro de jogador e posicione-a em sua península de acordo com as regras de posicionamento acima. Receba 1 ponto de timão mais 1 ponto de timão adicional, caso ela seja posicionada em um assentamento.

Depois disso, compre 4 cartas do baralho de cartas de construções pequenas, olhe-as secretamente e escolha 1 para posicionar, **virada para cima**, à sua frente. Retorne as outras 3 cartas, em qualquer ordem, viradas para baixo no fundo do respectivo baralho de compra. A carta escolhida lhe trará um efeito permanente. Para um resumo das cartas de construções pequenas, veja a página 26.



Retirar uma construção pequena de seu tabuleiro de jogador revelará um espaço de estoque adicional que poderá ser usado pelo restante da partida.





Para erguer uma **construção grande**, pague 2 moedas, 4 madeiras e 4 pedras para o estoque comum. Então, pegue uma construção grande de seu tabuleiro de jogador e posicione-a em sua península de acordo com as regras de posicionamento. Receba 2 pontos de timão mais 1 ponto de timão adicional caso ela seja posicionada em um assentamento.

Depois disso, compre 4 cartas do baralho de cartas de construções grandes, olhe-as secretamente e escolha 1 para posicionar, **virada para cima**, à sua frente. Retorne as outras 3 cartas, em qualquer ordem, viradas para baixo, no fundo do respectivo baralho de compra. A carta escolhida lhe trará uma poderosa **ação livre** que você poderá usar ao deixar a carta virada para baixo (veja “Ações livres” na p. 21). A carta permanecerá virada para baixo pelo restante do jogo ou até ser reativada no passo 2 da fase c (veja “Passo 2: Reativar as posses” na p. 23). Para um resumo das cartas de construções grandes, veja as páginas 26 e 27.



Retirar uma construção grande de seu tabuleiro de jogador revelará um espaço de *construção de estátua* adicional que poderá ser usado pelo restante da partida. Para detalhes sobre esse espaço, veja a ação “Remover uma ruína” a seguir.



Para erguer uma **fortificação**, pague 6 madeiras, 3 pedras, 3 ouros e 3 vestimentas para o estoque comum. Então, pegue a fortificação de seu tabuleiro de jogador e posicione-a em sua península de acordo com as regras de posicionamento. Receba 4 pontos de timão mais 1 ponto de timão adicional caso ela seja posicionada em um assentamento.

Retirar a fortificação de seu tabuleiro de jogador revelará uma versão melhorada do passo 2 “Reativar as posses”, da fase c (veja p. 23).



### Exemplo:

**Letícia** realiza a ação “Erguer uma construção” e escolhe uma construção grande.

Primeiro, ela paga os custos: • remove 2 moedas de seus espaços de estoque

- 1 madeira de um espaço de floresta com nível de cultivo 4 (1) e
- 1 pedra de um espaço de montanha com nível de cultivo 4 (2).

Então, pega uma construção grande de seu tabuleiro de jogador, a qual deve ser posicionada em um terreno no mais alto nível de cultivo. Como ela possui 2 terrenos com nível de cultivo 4 (floresta e montanha), escolhe posicioná-la na montanha (3) da qual ela acaba de remover a pedra para pagar os custos. Ela recebe 2 pontos de timão (se tivesse posicionado em um assentamento, teria recebido 3 pontos de timão). Para terminar, ela compra 4 cartas do baralho de cartas de construções grandes, escolhe 1 para deixar, revelada, à sua frente e retorna as outras 3 para baixo do baralho de compra.



Caso você não tenha mais construções em seu tabuleiro de jogador, não pode realizar essa ação.



**Modificador de ação** (se você posicionou seu trabalhador especial nesse espaço de trabalho livre): o custo para erguer uma construção é reduzido em 2 (em qualquer combinação de moedas e recursos).



### Ações da Área F:

Realize a ação: **Remover 1 Ruína** OU **Construir 1 Estátua**



#### 1 AÇÃO: Remover 1 Ruína

Você só pode realizar essa ação caso possua pelo menos 1 *espaço de construção de estátua livre* e pelo menos acesso a um marcador de ruína. Caso não tenha esses requisitos, **não pode** realizar essa ação! Para realizar essa ação, remova um marcador de ruína, **acessível a você**, de sua península. Um marcador de ruína só está acessível se o espaço não explorado onde ele se encontra está **adjacente** a pelo menos um espaço de terreno já explorado (de qualquer tipo e nível de cultivo).

Após remover o marcador de ruína, imediatamente **vire-o para o lado da estátua** e posicione-o em qualquer espaço de construção de estátua **livre** de seu tabuleiro de jogador. Caso o espaço mostre 1 ponto de timão, receba-o imediatamente.





### AÇÃO: Construir 1 estátua



Você só pode realizar essa ação caso possua pelo menos 1 espaço de construção de estátua e um marcador de estátua. Caso não possua, não pode realizar essa ação. Para construir uma estátua, primeiro pague seus custos de construção retornando 3 madeiras e 3 pedras OU 2 madeiras e 2 ouros para o estoque comum.

Então, pegue o marcador de estátua do espaço de construção de estátua (caso possua mais de um, escolha um deles) e posicione-o em sua península, seguindo as mesmas regras de posicionamento aplicadas a construções (descritas na caixa clara da p. 17). Por último, receba 1 ponto de timão, mais 1, caso a estátua tenha sido posicionada em um assentamento.

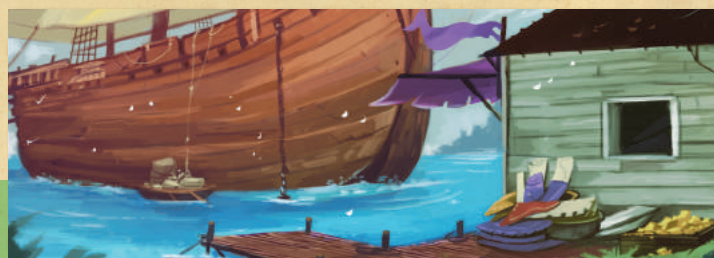


**Modificador de ação** (se você posicionou seu trabalhador especial nesse espaço de trabalho livre): você pode realizar **AMBAS** as ações dessa área de ações (em qualquer ordem).



### Ações da Área H:

Realize a ação: Carregar 1 navio mercante



### AÇÃO: Carregar 1 navio mercante

Escolha 1 das **cartas de navio mercante** que ainda possua **uma tampa de caixote da sua cor** nela. Pague o *custo de carregamento* desse navio mercante para o estoque comum e receba os pontos de timão mostrados ao lado. Então, pegue a tampa de caixote da carta de navio mercante e posicione-a na *área de tampas não usadas* de seu tabuleiro de jogador (para detalhes sobre como usar as tampas de caixote, veja "Ação livre: tampa de caixote" na p. 20).


**Atenção:** Caso a carta de navio mercante que você carregou possua o **encarregado do porto de pé**, seu custo de carregamento é **reduzido em 1** (1 ouro ou 1 vestimenta). Depois de carregar, deite o encarregado do porto para indicar que a redução já foi usada. A cada novo turno, a redução só estará disponível ao primeiro jogador que realizar um carregamento no navio com o encarregado do porto.

Caso não haja um navio mercante com uma tampa de caixote da sua cor, você não pode realizar essa ação.



**Ação adicional** (se você posicionou seu trabalhador especial nesse espaço de trabalho livre): realize a ação: **Comprar 1 peça de terreno dupla** OU **Posicionar 1 peça de terreno dupla**

## Ações livres

Ações livres são mostradas em diversos locais de seu tabuleiro de jogador e são marcadas com uma **ampulheta** .

Como seu nome sugere, você pode usá-las a qualquer momento **durante seu turno** (ou quando você e seus oponentes agem simultaneamente), nas fases a, b e c (e no final do jogo). Você pode usar qualquer quantidade delas antes, após ou entre outras ações e, até mesmo, interromper ações simples com elas. A única restrição é que, sempre que você **pagar custos**, terá de pagar tudo de uma vez. O processo de pagamento não pode ser interrompido por ações livres!



### Ação livre: Estocar



Mova um recurso de um espaço de terreno em sua península para qualquer espaço de estoque **livre** de seu tabuleiro de jogador. Observe que um recurso em um espaço de estoque sempre tem valor 1. Sempre que você usar essa ação para mover um recurso de um espaço de terreno com nível de cultivo maior que 1, você o estará reduzindo para valor 1.



Mova uma moeda ou um recurso de seu *mercado* para qualquer espaço de estoque **livre** de seu tabuleiro de jogador. Moedas e recursos em seu mercado não podem ser usados para nenhum tipo de ação. Eles devem ser movidos para espaços de estoque através dessa ação para que você possa utilizá-los.



mercado

- Cada espaço de estoque comporta apenas 1 moeda ou 1 recurso.
- Você não pode se desfazer de moedas ou recursos que estão em seus espaços de estoque para abrir espaço. Eles só podem ser removidos ao serem utilizados para pagar custos ou taxas ou para a ação livre “mercado de troca”.



### Ação livre: Mercado de troca

Existem 3 diferentes ações de mercado de troca:



**Troque vestimenta por moedas à conversão de 2 para 1**, seguindo estas regras: retorne qualquer quantidade de vestimentas de seus espaços de estoque e/ou de espaços de terreno para o estoque comum. Calcule o valor total delas somando seus valores individuais e divida o total por 2 (arredondando para baixo). Então, pegue essa quantidade de moedas do estoque comum e posicione-a **em seu mercado**. (Caso você retorne, por exemplo, vestimentas com valor 5, receberá 2 moedas.)



**Troque ouro por recursos à conversão de 2 para 1**, seguindo estas regras: retorne qualquer quantidade de ouro de seus espaços de estoque e/ou de espaços de terreno para o estoque comum. Calcule o valor total deles somando seus valores individuais e divida o total por 2 (arredondando para baixo). Então, pegue essa quantidade em recursos (em qualquer combinação) do estoque comum e posicione-a **em seu mercado**.



**Troque recursos e/ou moedas por outros à conversão de 4 para 1**, seguindo estas regras: retorne qualquer quantidade de moedas e/ou recursos de seus espaços de estoque e/ou de espaços de terreno para o estoque comum. Calcule o valor total somando seus valores individuais e divida o total por 4 (arredondando para baixo). Então, pegue essa quantidade em recursos/moedas (em qualquer combinação) do estoque comum e posicione-a **em seu mercado**.

- Moedas e recursos em seu mercado não têm valor e não podem ser usados para nenhum tipo de ação.
- Não existe limite para a quantidade de moedas e/ou recursos permitidos em seu mercado.



### Ação livre: Tampa de caixote

Mova uma tampa de caixote de sua *área de tampas não usadas* para uma de seus *espaços de caixote* livre e, imediatamente, realize a ação impressa nele:



- = Realize a ação: **Comprar 1 peça de terreno dupla** > veja p. 14
- = Realize a ação: **Posicionar 1 peça de terreno dupla** > veja p. 11
- = Receba até 2 pontos em sua trilha do cartógrafo, movendo o marcador de cartógrafo para a direita.
- = Receba 2 moedas do estoque comum e posicione-as **em seu mercado**.
- = Receba 2 recursos à sua escolha (iguais ou diferentes) do estoque comum e posicione-os **em seu mercado**.

espaço de caixote



área para tampas não usadas

Após realizar a ação, deixe a tampa do caixote cobrindo o espaço de caixote pelo restante da partida ou até que você o reative no “Passo 2: Reativar as posses” da fase c (veja p. 23).

## Ação livre: Cartógrafo



**Atenção:** a ação do “Cartógrafo” é limitada. A cada rodada, você só pode realizar essa ação:

- **uma vez** durante toda a fase de receita



e

- **uma vez** durante **cada turno** que você realiza na fase de trabalho



e

- **uma vez** durante toda a fase de limpeza



Para realizar essa ação, escolha uma de suas 4 opções e mova seu marcador de cartógrafo a quantidade de espaços correspondentes **para trás** (para a esquerda).

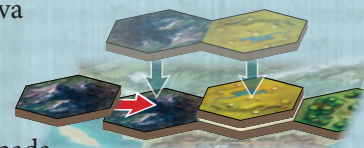
Caso você não possua os níveis de cartógrafo necessários, não poderá realizar essa ação.



### Opção 1:



Realize esta opção como parte da ação: **Posicionar 1 peça de terreno dupla**, para nivelar um espaço de terreno que possui uma diferença de 1 nível de cultivo. Para fazer isso, mova seu marcador de cartógrafo 1 passo para trás, pegue 1 terreno simples do estoque comum e posicione-o diretamente abaixo do espaço do terreno duplo que precisa ser nivelado. Para evitar qualquer problema, a peça simples deve ser do mesmo tipo que o terreno sobre o qual ela foi posicionada.



### Opção 2:



Mova seu marcador do cartógrafo 2 passos para trás, pegue um terreno simples à sua escolha do estoque comum e posicione-o em um espaço inexplorado de sua península, que seja:

- **adjacente** a pelo menos um espaço explorado (de qualquer tipo e nível)
- **não** ocupado por um marcador de ruína

Em seguida, posicione 1 recurso correspondente, do estoque comum, sobre esse terreno.



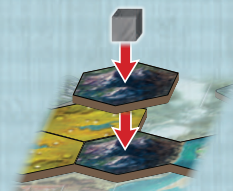
### Opção 3:



Mova seu marcador do cartógrafo 3 passos para trás, pegue um terreno simples à sua escolha do estoque comum e posicione-o sobre um espaço de terreno:

- cujo nível de cultivo seja 3 ou menor
- que corresponda ao tipo de terreno da peça que você está cobrindo (a menos que seja um assentamento, que pode ser posicionado sobre qualquer terreno)
- que não esteja ocupado por um item (recurso ou construção, por exemplo)

Em seguida, posicione 1 recurso correspondente, do estoque comum, sobre esse terreno.



### Opção 4:



Mova seu marcador do cartógrafo 4 passos para trás, pegue um terreno simples à sua escolha do estoque comum e posicione-o sobre um espaço de terreno:

- cujo nível de cultivo seja 4 ou maior
- que corresponda ao tipo de terreno da peça que você está cobrindo (a menos que seja um assentamento, que pode ser posicionado sobre qualquer terreno)
- que não esteja ocupado por um item (recurso ou construção, por exemplo)

Em seguida, posicione 1 recurso correspondente, do estoque comum, sobre esse terreno.







## Ações livres de cartas de construções grandes

Cada carta de construção grande que você possui, virada para cima, à sua frente, lhe dá uma poderosa ação livre que você pode realizar no momento que quiser, seguindo as regras usuais de ações livres. Contudo, após realizá-la, vire a carta para baixo, deixando-a com o verso para cima. A carta permanece com o verso para cima pelo restante do jogo ou até que seja novamente virada no “Passo 2: Reativar as posses” da fase c (veja p. 23). Para um resumo dessas cartas, veja as páginas 26 e 27.




## Como adquirir novos trabalhadores ao realizar marcos


Nos *espaços de marcos* de seu tabuleiro de trabalho existem 4 *marcos*. Cada marco mostra um objetivo que você pode alcançar durante seu turno:

-  = possuir 2 **barcos de receita** em seus espaços de atracação
-  = possuir 2 **construções** (de qualquer tipo) em sua península
-  = possuir 2 **marcadores de estátua** em sua península
-  = possuir 2 **tampas de caixote** adquiridas de cartas de navios mercantes (independente se usadas ou não)

Quando você alcançar o objetivo de um marco, vire-o para baixo. De agora em diante, imediatamente ou no momento que desejar em qualquer de seus turnos, você pode mover um marco **virado para baixo**, de seu espaço de marco para qualquer *espaço de contrato livre* e, imediatamente, receber a recompensa impressa lá (veja a seguir). Uma vez que você moveu o marco para um espaço de contrato, ele permanece lá pelo restante da partida.



 = receba 2 pontos de timão.

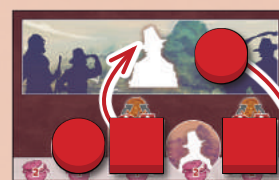
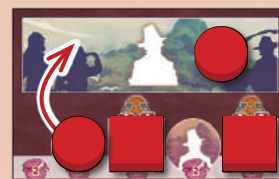
 = escolha qualquer um dos trabalhadores **abaixo** de sua área de trabalhadores disponíveis e mova-o para sua área de trabalhadores disponíveis:

Caso você escolha um **trabalhador comum**, você terá esse trabalhador adicionalmente a seus demais trabalhadores pelo restante da partida.


Caso você escolha um **trabalhador especial**, você também deverá, imediatamente, alocar 1 trabalhador disponível para uma **carta de ordem real**.


Para fazer isso, pegue qualquer trabalhador **de sua área de trabalhadores disponíveis** e posicione-o em uma carta de ordem real **livre** à sua escolha (cada carta de ordem real admite apenas 1 trabalhador). Esse trabalhador não está mais disponível pelo restante da partida, mas poderá lhe trazer pontos adicionais ao final do jogo, dependendo de quão bem você realizou a tarefa da carta de ordem real (veja “Final do jogo” na p. 24 e “Resumo das cartas de ordem real” na p. 27).

Caso você não possua nenhum trabalhador na sua área de trabalhadores disponíveis, mas queira receber um trabalhador especial, poderá posicionar o próprio trabalhador especial recém-adquirido na carta de ordem real. Trabalhadores não disponíveis (incluindo aqueles em locais de trabalho) não podem ser usados para esse fim.




Se receber novos trabalhadores, você aumenta o **custo de alimentação** que pagará na **fase c** de cada rodada:

O custo de alimentação básico é 2 alimentos.  Cada um desses trabalhadores aumenta o custo em 1 alimento.

 Cada um desses 2 trabalhadores aumenta o custo em 2 alimentos, mas também lhe traz 1 ponto de timão – desde que você possa pagar todos os seus custos de alimentação.

Para maiores detalhes sobre custos de alimentação, veja “Passo 1: Alimentar os trabalhadores” na p. 23.

**Obs.:** Como apenas 3 dos espaços de contrato mostram essa recompensa,  você não pode ganhar mais do que 3 novos trabalhadores durante todo o jogo.

Uma vez que terminou seu turno, realizando todas as possíveis ações da área de ação escolhida (incluindo ações livres, recebimento de novos trabalhadores, entre outras), o jogador à sua esquerda tem a vez.

Caso, no início de seu próximo turno, você não tenha nenhum trabalhador disponível, seu turno é pulado pelo resto da fase de trabalho.

Quando nenhum jogador tiver mais trabalhadores disponíveis, a fase de trabalho termina e segue-se para a fase de limpeza.

## C Fase de limpeza

Na fase de limpeza, os 7 passos abaixo são realizados, na ordem a seguir. Cada um desses passos pode ser realizado por todos os jogadores simultaneamente. Contudo, para não haver confusão ou erros, cada passo deve ser realizado por todos os jogadores, antes de seguir para o próximo passo.



### Passo 1: Alimentar os trabalhadores

Pague o **custo de alimentação** para o estoque comum. Esse custo depende de quantos e quais trabalhadores adicionais você recebeu. Para calcular seu custo de alimentação, observe a *linha de alimentação* em seu tabuleiro de trabalho, adicionando os *valores de alimentação* não cobertos. Então, pague o custo gastando **alimentos** que somem, pelo menos, esse valor total (retirados de seus espaços de estoque e/ou espaços de terreno).



Para cada alimento que não conseguir pagar, receba **1 ficha de âncora** do estoque comum, posicionando-a abaixo de um de seus navios. Fichas de âncora devem ser distribuídas de forma equilibrada entre seus dois navios, logo, se um de seus navios tiver mais fichas de âncora que o outro, posicione sua próxima ficha de âncora abaixo do navio que tem menos.



**Atenção:** quando você pagar seus custos de alimentação **completamente**, cada um dos dois valores de alimentação mais à direita também lhe trazem 1 ponto de timão, caso não estejam **cobertos**. Caso você não pague completamente, então eles não trazem nenhum benefício.



### Passo 2: Reativar as posses

Caso você queira, você pode reativar **1** posse agora:

- Pague 2 moedas para virar para cima uma de suas cartas de construção grandes novamente
- OU
- Pague 1 moeda para mover 1 de suas tampas de caixote usadas, do espaço de caixote para sua área de tampas não usadas

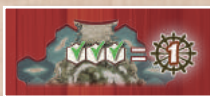


Caso tenha construído seu forte e, com isso, revelado esse espaço, você pode realizar uma dessas ações ou ambas, **sem custo**.



### Passo 3: Receber bônus de estátuas

Receba 1 ponto de timão para **cada** estátua em sua península.



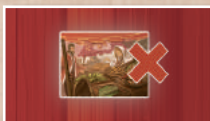
### Passo 4: Receber bônus de passagem

Caso cada um dos 3 espaços no topo de sua península estejam cobertos com uma peça de terreno (de qualquer tipo e nível), receba 1 ponto de timão (no total).



### Passo 5: Retornar trabalhadores

Retorne todos os seus trabalhadores presentes na ilha central para sua área de trabalhadores disponíveis.



### Passo 6: Limpar o mercado

Caso você possua quaisquer moedas ou recursos em seu mercado (e não possa ou não queira movê-los para seus espaços de estoque), retorne-os para o estoque comum.



### Passo 7: Mover o encarregado

Deixe o encarregado do porto **de pé** (caso já não esteja) e mova-o para a próxima carta de navio mercante (com o próximo número de riscos, em ordem crescente).

Quando o encarregado do porto se move para fora da última carta de navio mercante (com 5 riscos), o jogo já teve 5 rodadas e termina. Caso contrário, continue com a fase de receita da próxima rodada.

# Final do jogo

Após a fase de limpeza da quinta rodada, o jogo termina.

Siga para a pontuação final, realizando os 5 passos da carta de resumo de *pontuação final*, para calcular sua pontuação. Para facilitar o processo, utilize o *bloco para pontuação*.

Para propósitos de pontuação final, o símbolo de pontos são *páginas de diários*.



|   |  |
|---|--|
| <p>1) Determine quantos <b>pontos de timão</b> você ganhou ao longo do jogo</p> <p>A) Conte seus <b>diários</b>. Cada um vale <b>5 pontos</b>.<br/>(Diários são apenas uma representação dos pontos de timão que você ganhou ao longo da partida: a cada 5 pontos de timão, você deve ter adquirido 1 diário. Caso haja dúvida, verifique quantos diários deveria ter ao checar quantos espaços seus navios se moveram.)</p> <p>B) Para levar em conta os pontos de timão não cobertos por diários, verifique quantos passos cada um de seus navios se moveu desde o último porto ou baía pelo qual passou. Cada passo vale <b>1 ponto</b>.</p> | <p><b>Exemplo de pontuação final:</b></p> <p><b>Leticia</b> possui 3 diários. = 15</p> <p>Seu navio de uma vela está 1 passo após uma baía. = 1</p> <p>Seu navio de 2 velas está 2 passos após um porto. = 2</p> |
| <p>2) Receber pontos das <b>cartas de ordem real</b></p> <p>Verifique quão bem você realizou as demandas de cada carta de ordem real que possua um de seus trabalhadores.</p> <p>Cada tarefa possui 3 estágios. Alcançar o primeiro estágio lhe dá, usualmente, 3 pontos. Alcançar o segundo estágio lhe dá, usualmente, 5 pontos. Alcançar o terceiro estágio lhe dá, usualmente, 8 pontos. Esses pontos não são cumulativos. Caso você não tenha alcançado o primeiro estágio, não ganha ponto. Para um resumo das cartas de ordem real, veja a p. 27.</p>  | <p><b>Leticia</b> possui um trabalhador nessa carta de ordem real. Como ela possui 4 barcos de receita em seus espaços de atracação, ela recebe = 5</p>  |
| <p>3) Receber pontos por certas <b>cartas de construção</b></p> <p>Algumas cartas de construção (pequenas e grandes) também possuem uma tarefa que você pode cumprir. Essas cartas são marcadas com uma bandeira. Receba os pontos mostrados em cada carta revelada desse tipo, caso tenha realizado a tarefa correspondente. Para um resumo de todas as cartas de construção, veja as p. 26 e 27.</p>  | <p><b>Leticia</b> possui essa carta de construção pequena à sua frente. = 1</p>  |
| <p>4) Receba pontos por <b>sobras</b></p> <p>Receba 1 ponto para cada 5 sobras restantes (em qualquer combinação):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>moedas e recursos em seus <b>espaços de estoque</b> (recursos em espaços de terreno não contam, mas, como usual, você pode usar ações livres antes da pontuação)</li> <li>passos na trilha do cartógrafo</li> <li>peças de terreno duplas em sua reserva pessoal</li> </ul>   | <p><b>Leticia</b> possui 1 moeda + 5 recursos + 3 passos de cartógrafo + 2 peças de terreno duplas = 11 = 2</p>  |
| <p>5) Pontos negativos pelas <b>fichas de âncora</b></p> <p>Perca 1 ponto para cada ficha de âncora abaixo de seus navios.</p> <p>O jogador com mais pontos ganha a partida. Em caso de empate, o jogador com menos espaços inexplorados em sua península (independente se com ou sem ruínas) ganha. Caso o empate persista, os jogadores dividem a vitória.</p>  | <p><b>Leticia</b> não tem nenhuma ficha de âncora em seus navios.</p> <p>Sua pontuação final é <b>26</b></p>   |



## Observações gerais e casos especiais:







- Moedas, recursos e fichas de âncora são considerados ilimitados. Se acabarem, use algum componente substituto.
- Caso não existam mais peças de terreno duplas na bolsa, você não poderá mais realizar a ação: Comprar 1 peça de terreno dupla.
- Quando estiver realizando fases simultaneamente, caso qualquer jogador ache que a ordem na qual ele age é importante, então realize as ações de acordo com a posição na mesa, começando com o jogador com o marcador de Cooper e seguindo em sentido horário.

### Observações importantes sobre espaços de estoque e recebendo moedas e recursos







- Se uma ação lhe fizer **ganhar** moedas e/ou recursos, pegue-os do estoque comum e posicione-os em qualquer um de seus **espaços de estoque** (a menos que seja especificado de outra forma). Caso não possua espaços de estoque livres, você não ganha.
- Cada espaço de estoque pode ser ocupado por apenas 1 moeda ou 1 recurso.
- Caso uma ação lhe faça ganhar diversas moedas e/ou recursos, mas você não possa armazenar todos, escolha quais ganhará. Aqueles que não podem ser armazenados são perdidos.
- O valor individual de cada moeda e recurso em espaços de estoque (e em seu mercado) é sempre 1.
- Você não pode se desfazer de moedas ou recursos que estão em seus espaços de estoque para abrir espaço. A única forma de removê-los é usando-os para pagar custos ou taxas ou através da ação livre “Mercado de troca”.

## Resumos








### Resumo das ações de receita nos barcos de receita

|   |  |  |   |   |   |
|---|--|--|---|---|---|
| <br>Receba 1 moeda. | <br>Receba 1 ouro<br>OU 1 recurso. | <br>Realize a ação:<br>Comprar 1 peça<br>de terreno dupla<br>(veja p. 14). | <br>Realize a ação:<br>Receber 1 ponto<br>em sua trilha do<br>cartógrafo<br>(veja p. 14). | <br>Receba 1 madeira OU<br>1 pedra OU 1 alimento.<br><i>Esse barco também traz 1<br/>espaço de estoque que você<br/>pode usar pelo restante da<br/>partida.</i> | <br>Copie a ação de outro<br>barco de receita (em um<br>espaço de atracação em<br>seu tabuleiro de jogador<br>ou de um oponente<br>qualquer). |
|---|--|--|---|---|---|

### Resumo das ações de ilhotas

|  |   |   |  |   |  |
|--|---|---|--|---|--|
| <br>Receba 1 moeda. | <br>Receba 1<br>ouro OU 1<br>vestimenta. | <br>Realize a ação:<br>Comprar 1 peça<br>de terreno dupla<br>(veja p. 14). | <br>Realize a ação:<br>Receber 1 ponto<br>em sua trilha do<br>cartógrafo<br>(veja p. 14). | <br>Receba 1 madeira OU<br>1 pedra. Também receba<br>1 alimento. | <br>Realize a ação:<br>Remover 1 ruína<br>(veja p. 19). |
|--|---|---|--|---|--|

### Resumo das ações de diários

|   |   |   |   |   |   |  |                                      |
|---|---|---|---|---|---|--|--------------------------------------|
|  |  |  |  |  |    |  | Receba cada item mostrado no diário. |
|  |  | Receba 1<br>dos recursos<br>mostrados no<br>diário.                                 |  | Realize a ação:<br>Comprar 1 peça<br>de terreno dupla<br>(veja p. 14).              |  | Realize a ação:<br>Receber 1 ponto em sua<br>trilha do cartógrafo<br>(veja p. 14).   |                                      |

# Resumo das cartas de construção

## construções pequenas

## nome da construção

## construções grandes

**14**

Ele conta como 2 espaços de estoque adicionais para ouro e/ou vestimenta. Caso ambos os espaços estejam ocupados ao fim do jogo, recebe:

número de referência da construção

caso a carta mostre uma bandeira, ela possui uma tarefa de final de jogo

efeito da construção:

efeito permanente (construção pequena) ação livre (construção grande)

**2**

Posicione até 2 peças de terreno duplas de sua península.

**1**

Sempre que construir um barco de receita, receba 1 passo em sua trilha do cartógrafo.

**2**

Sempre que erguer uma construção ou construir um barco de receita ou uma estátua, o custo será reduzido em 1 madeira.

**3**

Sempre que ganhar um diário, também receba 1 moeda do estoque comum (caso possa armazená-la).

**4**

Ela conta como um espaço de caixote adicional. Para posicionar uma tampa de caixote aqui, pague 1 moeda ou 1 recurso à sua escolha. Então, receba 1 ponto de timão.

**5**

Ela conta como um espaço de construção de estátua adicional. Sempre que você remover uma ruína e posicioná-la nesse espaço de construção de estátua (desde que livre), receba 1 ouro ou 1 vestimenta (caso possa armazená-la) e 1 ponto de timão.

**6**

Sempre que remover uma ruína, receba 1 passo na trilha do cartógrafo.

**7**

Sempre que remover uma ruína, receba 1 moeda do estoque comum (caso possa armazená-la).

**8**

Sempre que carregar um navio mercante, compre 1 peça de terreno dupla da bolsa.

**9**

Seu custo para carregar um navio mercante é reduzido em 1 ouro ou 1 vestimenta (à sua escolha).

Esta redução pode ser usada adicionalmente à redução do encarregado do porto (veja p. 23).

**10**

Sempre que carregar um navio mercante, receba 1 moeda do estoque comum (caso possa armazená-la).

**11**

Sempre que erguer uma construção, compre 1 peça de terreno dupla da bolsa.

Isso não se aplica à construção pequena que lhe deu esta carta.

**12**

Sempre que alimentar seus trabalhadores, você pode pagar 2 alimentos adicionais para receber 1 ponto de timão adicional.

**13**

O custo de alimentação total de seus trabalhadores é reduzido em 1 alimento.

**14**

Ela conta como 2 espaços de estoque adicionais para ouro e/ou vestimenta. Caso ambos os espaços estejam ocupados ao fim do jogo, recebe:

**15**

Ela conta como 2 espaços de estoque adicionais para moedas. Caso ambos os espaços estejam ocupados ao fim do jogo, receba:

Estas cartas podem ser usadas no "Passo 1: Alimentar os trabalhadores" da fase c, e com a ação livre da carta de construção grande número 10.

Os itens nesses espaços de estoque também contam como sobras para o passo 4 da pontuação final (note que você pode mover itens entre seus espaços de estoque da forma como quiser).

**1**

Compre 1 peça de terreno dupla da bolsa. Também pegue quaisquer 2 recursos do estoque comum e posicione-os em seu mercado.

**2**

Posicione até 2 peças de terreno duplas de sua península.

**3**

Realize a ação: "Carregar 1 Navio Mercante".

**4**

Para cada construção em sua península, pegue uma moeda do estoque comum e posicione-a em seu mercado.

**5**

Realize a ação: "Remover 1 Ruína" ou "Construir 1 Estátua".

**6**

Compre 2 peças de terreno duplas da bolsa.

**7**

Pegue 3 moedas do estoque comum e posicione-as em seu mercado.

**8**

Realize a ação: "Construir 1 Barco de Receita".

**BIBLIOTECA** 9

Receba até 3 passos na sua trilha do cartógrafo.

3

**TAVOLINA** 10

Alimente imediatamente seus trabalhadores (como na fase c) para receber 1 ponto de timão (além de quaisquer pontos de timão pela alimentação).

Para realizar essa ação livre, pague os custos de alimentação atuais (mostrados nos valores revelados de sua linha de alimentação) exatamente da mesma forma que no "Passo 1: Alimentar os trabalhadores" da fase c (incluindo receber eventuais pontos de timão ou fichas de âncora).  
Então, receba 1 ponto de timão adicional.  
Obviamente, na fase c, você terá que alimentar seus trabalhadores novamente.

**FAROL** 11

Realize até 2 ações de ilha diferentes (incluindo ilhotas dos oponentes).

2 ≠

Não importa em qual espaço de água as 2 ilhotas se localizam (podem estar na mesma península ou não), mas elas não podem mostrar a mesma ação.

**ARMAZÉM DE RECEITAS** 12

Realize até 2 ações diferentes de barcos de receita (incluindo barcos de receita de oponentes).

2 ≠

Não importa em quais espaços de atracação os 2 barcos de receita estejam (podem ser no mesmo tabuleiro de jogador ou em tabuleiros diferentes), mas eles não podem mostrar a mesma ação. Você não pode usar um barco de receita cujo efeito seja copiar a ação de outro barco de receita.

**FUNERÁRIA** 13

Posicione 1 tampa de caixote não usada em um espaço de terreno livre no mais alto nível de cultivo que você puder para ganhar 1 ponto de timão.

Ao final do jogo, caso esta carta esteja virada para cima, para cada tampa de caixote em sua península, você ganha 1 ponto.

1

Você só recebe 1 ponto de timão, independente do tipo de terreno no qual você posicionou a tampa de caixote (incluindo assentamentos).

**FERROVELHO** 14

Vire um barco de receita de um de seus espaços de atracação para baixo (verso para cima) e realize sua ação de receita.

Ao final do jogo, caso esta carta esteja virada para cima, para cada um de seus barcos de receita com o verso para cima, você ganha 1 ponto.

Barcos de receita virados não conferem receita durante a fase de receita.

**CONSTRUTORA DE PENÍNSULAS** 15

Mova 1 construção ou 1 estátua de um de seus espaços de terreno para qualquer outro espaço de terreno livre.

Ao final do jogo, caso esta carta esteja virada para cima e você tenha erguido pelo menos 2 construções e 2 estátuas, você ganha 3 pontos.

3

Para realizar essa ação livre, escolha uma construção ou estátua na sua península e a mova para qualquer espaço de terreno livre da sua península. Você não ganha pontos de timão por movê-la (mesmo se movê-la para um espaço de assentamento).

*Resumo das cartas de ordem real*

Quantos barcos de receita você construiu? 1

|   |   |   |
|---|---|---|
| 3 | 4 | 5 |
| 3 | 5 | 8 |

1x

Todos os barcos em seus espaços de atracação (mesmo os virados para baixo devido à carta de construção grande n. 14).

Quantas construções você ergueu em sua península? 2

|   |   |   |
|---|---|---|
| 3 | 4 | 5 |
| 3 | 5 | 8 |

1x

Quantas estátuas você construiu em sua península? 3

|   |   |   |
|---|---|---|
| 3 | 4 | 5 |
| 3 | 5 | 8 |

1x

Estátuas nos espaços de construção de estátuas não contam.

Quantas tampas de caixote você adquiriu dos navios mercantes? 4

|   |   |   |
|---|---|---|
| 3 | 4 | 5 |
| 3 | 5 | 8 |

1x

Não importa onde essas tampas de caixa estão, desde que elas tenham sido removidas das cartas de navios mercantes.

Quantos espaços de terreno em sua península possuem pelo menos nível de cultivo 5? 5

|   |   |    |
|---|---|----|
| 4 | 5 | 6+ |
| 3 | 5 | 8  |

1x

Cada terreno do topo que esteja acima de pelo menos 4 outros terrenos (simples ou duplos) contam, independente se livres ou ocupados por um item.

Quantos espaços inexplorados existem em sua península (com ou sem ruínas)? 6

|     |     |   |
|-----|-----|---|
| 4/3 | 2/1 | 0 |
| 3   | 5   | 8 |

1x

Conte quantos espaços inexplorados você tem em sua península (quaisquer espaços não cobertos por peças de terreno), independente se com ou sem ruínas neles. Espaços de água não contam.

Quantos espaços de terreno (em qualquer nível de cultivo) formam sua maior área contínua de um tipo de terreno (sem contar assentamentos)? 7

|     |   |    |
|-----|---|----|
| 5/6 | 7 | 8+ |
| 3   | 5 | 8  |

1x

Conte a quantidade de peças de topo do mesmo tipo que formam sua maior área não interrompida. Ela pode ser qualquer pasto, floresta ou montanha (mas não assentamento), independente do nível de cultivo e se esses terrenos estão livres ou ocupados por qualquer item.

Copie 1 carta de ordem real ocupada por outro jogador. 8

|     |     |     |
|-----|-----|-----|
| ?   | ?   | ?   |
| ?-1 | ?-1 | ?-1 |

1x

Quando as cartas de ordem real forem pontuadas, escolha 1 carta de ordem real ocupada por um trabalhador de outro jogador (o qual irá pontuar a carta normalmente). Você pontuará aquela carta como se tivesse um trabalhador nela, mas com uma redução de 1 ponto. Caso você não tenha alcançado o primeiro estágio, não recebe nenhum ponto.

## Referência: tabuleiro do jogador e tabuleiro de trabalho



Os ícones no topo de cada península servem como lembrete de quais recursos entram em quais terrenos.



O ícone no centro é um lembrete de que o valor de um recurso é igual ao nível de cultivo do terreno onde se encontra.

## Créditos

**Autor:** Andreas "ode." Odendahl

**Ilustrações:** Javier "Inkgolem" Gonzáles Cava

**Desenvolvimento, regras e layout das regras:** Viktor Kobilke

**Edição:** Thiago Leite

**Tradução:** Romir G. E. Paulino

**Revisão:** Entrelinhas Editorial, Márcio Botelho e Thiago Leite

**Diagramação:** Isabela Ferreira

© MBR Comércio de Jogos de Tabuleiro LTDA.

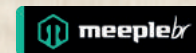
CNPJ: 35.524.291/0001-00, Rua Manoel Pires de Moraes Pedroso, 18, Jardim Brasil, Embu-Guaçu-SP, Cep: 06900-000 - Brasil

[www.meeplebr.com](http://www.meeplebr.com) - [atendimento@meeplebr.com](mailto:atendimento@meeplebr.com)

Todos os direitos reservados.



[www.FROSTEDGAMES.de](http://www.FROSTEDGAMES.de)



## Notas do Autor:

*Cooper Island* veio à vida após uma partida do fantástico jogo "Antics", de Gordon e Fraser Lamont (Fragor Games, 2010), emprestando o mecanismo do "formigueiro", mas de uma maneira bem diferente. Após anos engavetado, foi uma ideia de um mecanismo de ordem de alocação de trabalhadores do meu amigo Julian Steindorfer que iniciou o seu subsequente desenvolvimento. Agradeço a ele pelas diversas conversas inspiradoras e seu ímpeto criativo. Por fim, devo um grande agradecimento a Alexandre Garcia. Uma partida de seu maravilhoso "Diluvia Project" (Spielworxx, 2015) me inspirou a formatar os trabalhadores especiais com suas habilidades relacionadas a ações.

Agradecimentos especiais a minha esposa, Claudia, que me dá muito suporte - e não apenas nas incontáveis partidas de teste. Muitas das ideias do jogo vieram dela!

Do fundo do meu coração, quero agradecer a diversos amigos especiais e testadores: Dirk Schröder, Thorsten Hanson, Peter Raschdorf, Dirk e Dagmar Bock, Michael Keller, Sascha Klein, Rebecca e Julius Kündiger. Sem sua ajuda nunca teria terminado este jogo.

Outros testadores tão importantes quanto são, em ordem cronológica: Christian Wunsch, Martina Weidner, Elmar Grubert, Tobias Rieger, Steffen Rieger, Katharina Schulze, Ronald Mayer-Opificius, Frank Tietmeyer, Mario Prochnow, Christian Tööörner, Volker Nattermann, Martina Lassmann, Andreas Peter, Burkhard Zimmermann, Götz Teich, Thyra Puls, Carsten Jonas, Inge Fromm, Rainer Stephan, Anett Schwarz, Wilko Hartz, Marcel Olkner, Carsten Lassmann, Anna Lassmann, Marcel Plum, Bernhard Büttgenbach, Joachim Zajusch, Marcus Krug, Nao Nakashima, Nico Berger, Immo Ingenpaß, Daniel Böhnk, Christian Zanders, Karina Weening, Vanessa e Christopher Cohrs, Thomas Berg, Stefan Trümpler, Katrin Daubitz, Guido Lauscher, Claudia Görldt, Patrick Enger, Markus Angenendt, Hamlet Abedian, Carsten Burak, Florian Schumacher, Daniel Müller, Franziska Metke, Mark Lambrecht, Manuela Abedian, Johanna and Henning Moratz, Thorsten Nordenbrock, Sophia Dinklage, Gerrit Prost, Alexander Drewitz e Eva Hein.



## Sobre Cooper

Cooper foi encontrado com 18 dias, em 18 de setembro de 2013, em um parque de Segóvia, na Espanha. Foi recolhido pelo abrigo de animais local e batizado como Tenor. No dia seguinte, seu irmão Tirolín foi encontrado em outro parque, e os dois mestiços das raças galgo e malamute cresceram no abrigo. Após morarem juntos por 15 meses, sob os cuidados do abrigo, seus caminhos se separaram: Tenor viajou para sua nova casa na Alemanha onde viveria como Cooper em nossa grande família. Pouco tempo depois, Tirolín também encontrou uma nova família.

Veza ou outra, os cuidadores de Segóvia viajavam pela Europa para levar animais para suas novas casas e visitar outros que haviam sido adotados. Em uma dessas jornadas, Ana e Arsenio fizeram uma parada na casa de Tirolín, na Holanda. A família de Cooper, da Alemanha, se juntou a eles, e a antiga família do abrigo foi novamente reunida. Em 2018, Cooper recebeu mais uma vez visitantes de sua antiga casa na Espanha: desta vez, Eva e Miguel estavam de férias na Alemanha e encontraram Cooper em um passeio. Obviamente, a história de Cooper é bastante pessoal para nós, mas é apenas uma de muitas histórias de cuidadores de animais ao redor do mundo. Com isso, queremos desejar um enorme obrigado a todos os cuidadores mundo afora, por todo o tempo e energia que colocam a favor do bem-estar dos animais. Outro agradecimento especial vai para a Frosted Games, por tornar Cooper Island um jogo excepcionalmente pessoal. Caso queira, você pode visitar [www.perritosdesegovia.com](http://www.perritosdesegovia.com) para informações sobre o abrigo de animais, seu time e seu trabalho.

ode., outubro de 2019



Para o modo solo, leia as regras iniciando na carta 1 de 24 do modo solo (cartas com o Cooper no verso).