



LONDON

— UM JOGO DE MARTIN WALLACE —



ILUSTRADO POR MIKE ATKINSON,
NATALIA BOREK E PRZEMYSŁAW SOBIECKI



COMPONENTES

- Tabuleiro de Projetos
- 101 cartas de Cidade
- 20 cartas de Distrito
- 4 Marcadores de Pontuação
- 48 fichas de Moedas
- 12 fichas de Empréstimo
- 44 fichas de Pobreza



	30 x 1 Pobreza
	10 x 5 Pobreza
	4 x 15 Pobreza

VISÃO GERAL

Em London, os jogadores assumem o papel de arquitetos famosos, encarregados de reconstruir a cidade depois do Grande Incêndio, guiando seu desenvolvimento até a alvorada do século XX. Vocês vão precisar equilibrar seus planos, suas finanças e as necessidades dos habitantes da cidade se quiserem ser lembrados como lendas londrinas.

O jogo tem quatro elementos básicos: prédios, dinheiro, terras e pobreza. Cada um desses elementos influencia os outros, além de afetar seu prestígio. Em seu turno você pode expandir a cidade para obter benefícios futuros, comprar propriedades, coletar recursos ou colocar sua parte da cidade para funcionar, aproveitando os projetos que construiu. Dinheiro afeta sua capacidade de fazer tudo isso, mas não é o objetivo em si. Só o arquiteto com mais prestígio será lembrado pela história.



CARTAS DE CIDADE

Essas cartas representam as guildas, empresas e prédios que você vai construir em sua parte da cidade. Saber como otimizar as suas cartas de cidade é a chave para vencer a partida. Cada carta tem um custo para ser jogada e oferece um benefício — tipicamente em um turno posterior ao turno em que é jogada. London tem uma mecânica atípica para essas cartas — primeiro você vai construir sua cidade, jogando cartas na sua área de construções; em seguida, vai colocar sua cidade para funcionar, ativando quantas cartas previamente jogadas quiser. Cada carta tem um tipo básico identificável por sua cor. Cartas marrons estão conectadas à atividade econômica; azuis refletem ciência e cultura; e cartas rosa estão relacionadas à política. Há também uma certa quantidade de cartas cinzas, os pobres, que serão fonte contínua de pobreza a menos que você consiga colocá-los para trabalhar. Os quatro tipos de carta são diferenciados pela borda dos discos que ficam nos cantos de baixo de cada carta. Cartas de cidade oferecem dois benefícios principais — o prestígio que elas dão no fim do jogo e/ou o efeito que acontece quando o jogador coloca sua cidade para funcionar. Algumas cartas podem ter uma habilidade contínua, ativo sempre que a carta estiver visível. Se uma carta tiver uma habilidade contínua, ela será descrita acima da imagem da carta, ao invés de embaixo.



1. Nome da carta
2. O **conjunto** dessa carta (A, B or C).
3. Algumas cartas têm um **custo adicional** que precisa ser pago quando são adicionadas à sua área.
4. A área principal de uma carta é sua **habilidade ativada** — o benefício que você recebe ao colocar sua cidade para funcionar.
5. O disco esquerdo indica o **custo de ativação**, que precisa ser pago para ativar a carta. Isso exigirá que você gaste dinheiro ou descarte uma carta da sua mão.
6. O **prestígio** que essa carta dá no fim do jogo.
7. O disco à direita indica se a carta é **virada** para baixo depois de ser ativada.
8. Algumas cartas têm uma **habilidade contínua**, que entra em efeito assim que você adicionar a carta à sua área.

ÍCONES NAS CARTAS

As cartas de cidade e distrito têm diversos ícones que são detalhados aqui. Eles dão ou tiram recursos do jogador, ou são um efeito decorrente de ativar suas cartas ao colocar sua cidade para funcionar.

	Ganhe prestígio imediatamente		Receba uma pobreza
	Ganhe prestígio no fim da partida		Remova uma pobreza
	Gaste dinheiro		Gaste uma carta adicional para ativar
	Ganhe dinheiro		Vire esta carta depois da ativação



CARTAS DE AÇÃO

Existem quatro cartas no baralho de cidade que são jogadas diretamente da sua mão e não exigem que você gaste outra carta para jogá-las. Essas cartas têm a palavra “ação” em sua caixa de habilidade contínua e não incluem uma caixa de habilidade ativada.



CARTAS DE DISTRITOS

As cartas maiores representam a oportunidade de adquirir propriedades em um dos 20 distritos de Londres. Propriedades são caras, mas muito valiosas. Cada vez que você adquire uma propriedade, ela imediatamente dá prestígio, remove pobreza e abre novas oportunidades, permitindo que você compre cartas. Alguns distritos também podem ter uma habilidade contínua ou um efeito quando você coloca sua cidade para funcionar.

Cada carta também tem uma posição relativa ao Rio Tâmis, ficando ao norte ou ao sul do rio. Além disso, algumas são adjacentes ao rio. Geralmente, as cartas ao norte de Londres valem mais prestígio, enquanto as cartas ao sul removem mais pobreza.



1. Nome do distrito
2. A **localização** desse distrito — Norte ou Sul. Distritos **adjacentes** ao rio e os que não são adjacentes tem versões diferentes deste ícone.

Não adjacente   Adjacente ao rio

3. Alguns distritos têm uma **habilidade opcional**. Cada habilidade específica quando ela pode ser usada.
4. O custo para adquirir esse distrito.
5. Cada distrito concede um **benefício imediato** listado aqui. Este distrito permite pegar 2 cartas, ganhar 2 de prestígio imediatamente e remover 1 pobreza.
6. Alguns distritos têm uma **habilidade ativa**, que precisa acontecer toda vez que você colocar sua cidade para funcionar. A habilidade pode ser positiva ou negativa – neste caso você irá receber 2 de pobreza cada vez que você colocar sua cidade para funcionar enquanto Wandsworth for a sua carta de distrito no topo.

Toda vez que você adquire uma nova carta de distrito, ela é colocada em cima do distrito anterior mais recente. Você deve posicionar as cartas de modo que os cantos superiores à esquerda, que indicam a localização dos distritos anteriores, ainda fiquem visíveis. A carta ainda pode gerar prestígio por meio de efeitos de certas cartas de cidade, mas só as habilidades da carta que estiver no topo serão usadas.





EMPRÉSTIMOS

Se em algum momento você precisar pagar um custo e não tiver dinheiro suficiente para isso, vai ser preciso pegar um empréstimo.

Você também pode escolher pegar um empréstimo a qualquer momento. Para cada empréstimo que pegar, você recebe £10 do suprimento e uma ficha de empréstimo. **Cada £10 em empréstimos que você pegar, geram pobreza toda vez que sua cidade for colocada para funcionar.** Para quitar um empréstimo de £10, você vai precisar pagar £15 no início do seu turno. Devolva a ficha do empréstimo e o dinheiro para o suprimento. No fim do jogo, você precisa quitar todos os empréstimos que tiver tomado, se puder. Você perde sete de prestígio para cada empréstimo que não puder quitar.

O TABULEIRO DE PROJETOS

O tabuleiro de projetos contém duas fileiras para cartas de cidade descartadas. Essas fileiras estão vazias no início da partida, mas serão preenchidas conforme os jogadores expandem suas cidades. **Com dois jogadores, apenas os três primeiros espaços de cada fileira estão disponíveis para uso. Com três jogadores são os quatro primeiros espaços; com quatro jogadores, todos os cinco espaços são usados.** O tabuleiro também inclui uma trilha de pontos para medir prestígio e um resumo de como a pobreza afeta o prestígio no fim da partida. Se algum jogador passar de 49 na trilha de pontos, recomeça do zero, lembrando de adicionar 50 à pontuação no fim do jogo.



PEGANDO E DESCARTANDO CARTAS

Quando pegar uma ou mais cartas de cidade, você pode pegar qualquer carta no tabuleiro de projetos ou a carta do topo do baralho de cidade. Se estiver pegando múltiplas cartas, você pode decidir pegar em qualquer combinação dessas duas fontes e pode pegar uma carta de cada vez antes de decidir de onde virá a próxima.

Quando descartar uma carta, você precisa colocá-la em um espaço disponível na fileira de cima do tabuleiro de projetos. Se não houver espaço disponível na fileira de cima, você pode colocá-la na fileira de baixo. Se tiver que descartar uma carta e o tabuleiro inteiro estiver ocupado, remova todas as cartas da fileira de baixo do jogo. Mova todas as cartas da fileira de cima para a fileira de baixo e, em seguida, continue a descartar normalmente.

PREPARAÇÃO

Coloque o tabuleiro no meio da mesa. Cada jogador escolhe um marcador de pontuação e o coloca no espaço “0” do tabuleiro. Coloque as fichas de moeda, pobreza e empréstimo ao lado do tabuleiro como suprimento. **Cada jogador recebe £5** e coloca esses recursos diante de si como parte da sua área de construções. Tudo na área de construções de cada jogador é informação aberta e não pode ser escondido. Isso inclui moedas, empréstimos, fichas de pobreza, distritos e pilhas de prédios. Contudo, cartas cobertas ou viradas para baixo nessas pilhas permanecem escondidas até o fim do jogo.

Separe as cartas de construção em três baralhos de acordo com a letra impressa acima do título da carta — A, B ou C. Embaralhe cada baralho separadamente e, em seguida, coloque o baralho C virado para baixo. Em seguida, coloque o baralho B virado para baixo em cima do C e, finalmente, o baralho A em cima do B, criando o baralho de cidade. **Distribua 6 cartas desse baralho a cada jogador.**

Encontre os três distritos iniciais que têm o nome em cores diferentes (“Centro”, “Westminster” e “Southwark e Bermondsey”) e coloque-os virados para cima ao lado do tabuleiro. Embaralhe o restante das cartas de distrito e coloque-as viradas para baixo para formar o baralho de distritos. **O jogador que preparou a partida se torna o primeiro jogador.**



COMO JOGAR

O objetivo do jogo é ter o maior prestígio quando as cartas de cidade acabarem. Durante a partida, os jogadores executam seus turnos em sentido horário. Em seu turno, é preciso **primeiro pegar uma carta de cidade** e, em seguida, fazer uma das seguintes ações:

1) **Expandir sua cidade**, 2) **Adquirir propriedade**, 3) **Colocar sua cidade para funcionar** ou 4) **Pegar mais três cartas de cidade**.

Finalmente, se tiver mais do que nove cartas de cidade em sua mão, você precisa descartar o excesso no fim do turno

EXPANDINDO SUA CIDADE

Quando expande sua cidade, você joga uma ou mais cartas da sua mão para a mesa, à sua frente, uma de cada vez. Essas cartas são adicionadas à sua área de construções, viradas para cima.

Para adicionar uma carta à sua área de construções, você precisa primeiro descartar, de sua mão uma carta da mesma cor. Você também precisa pagar qualquer custo adicional da carta se houver. Se não puder pagar o custo adicional e não quiser pegar um empréstimo, você não poderá jogar aquela carta. Se não tiver cartas na mão que possa baixar conforme as regras, você não poderá fazer a ação de expandir cidade.

Quando adiciona uma carta à sua área de construções, você pode colocá-la em cima de outra carta de cidade (virada para cima ou para baixo) ou deixá-la sozinha. Cada conjunto de cartas empilhadas é chamada de pilha. Uma carta não pode ser colocada em cima de outra carta que tenha sido colocada no mesmo turno.

Se uma carta tiver uma habilidade contínua, ela passa a valer assim que é colocada na área de construções e seu efeito cessa assim que a carta é virada para baixo ou coberta por outra carta. Isso significa que uma habilidade contínua pode ser usada no mesmo turno em que uma carta for jogada. Quaisquer outras habilidades só vão ter efeito quando você colocar sua cidade para funcionar em um turno subsequente.

Observação: cartas de ação terão uma habilidade separada que não está relacionada à sua área de construções. Estas cartas continuam só podendo ser jogadas quando você escolher a ação de expandir.



EXEMPLO DE EXPANSÃO

Você tem essas quatro cartas em mãos quando escolhe expandir. Com suas cartas azuis, você poderia descartar os Jardins de Vauxhall para construir um Hospital. Como o Hospital tem um custo adicional de £2, você precisaria pagar esse valor ao suprimento. Outra opção é descartar o Hospital para construir os Jardins,

economizando esse dinheiro. Com suas cartas marrons, você poderia descartar os Huguenotes para construir os Vinicultores, ou jogar os Huguenotes para usar sua habilidade de ação, guardando os Vinicultores e pegando duas cartas novas. Talvez isso ofereça mais opções? Lembre-se de que toda carta que você descartar ficará disponível para os outros jogadores, então escolha com cuidado.

ADQUIRINDO PROPRIEDADES

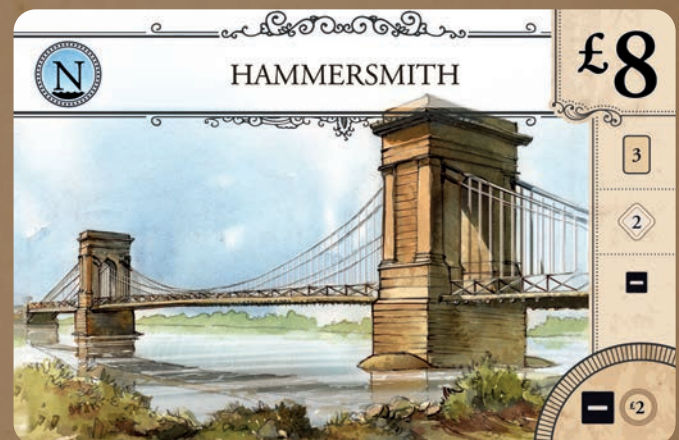
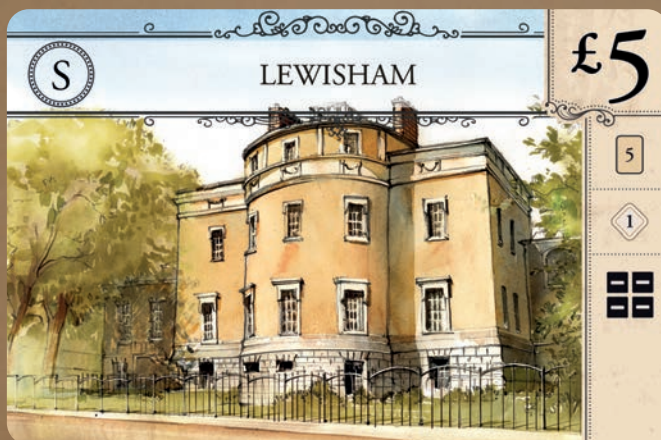
Quando adquire uma propriedade, você precisa escolher uma carta de distrito das três que estão viradas para cima no meio da mesa, pagar seu custo e adicioná-la à sua área de construções. Se já tiver uma ou mais cartas de distrito, você precisa colocar a nova em cima das outras, de modo que apenas a coluna mais à esquerda esteja visível. Substitua a carta de distrito que acabou de adquirir por uma nova do baralho.

Assim que tiver adquirido um distrito, você ganha o benefício imediato embaixo do custo — pegar cartas, ganhar prestígio e remover a quantidade de pobreza indicada. Se tiver menos fichas de pobreza do que o distrito remove, você simplesmente remove toda a sua pobreza atual.

Se a carta de distrito tiver uma habilidade contínua, ela fica disponível assim que é adicionada à sua área. Assim que outro distrito for colocado em cima dela, a habilidade deixa de estar disponível.

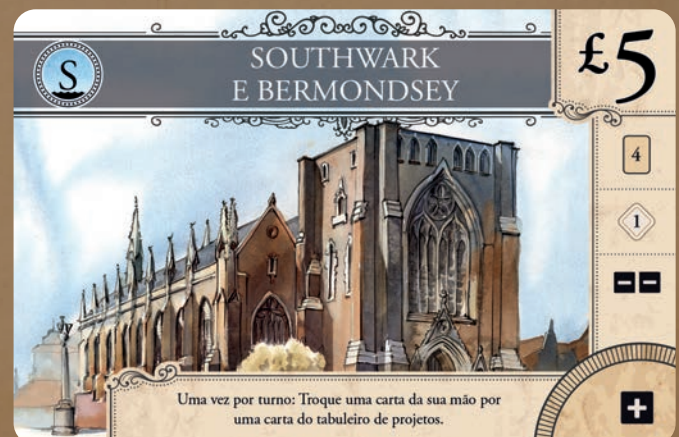
POBRES

Há onze cartas de pobres no baralho. **Essas cartas não podem ser adicionadas à área de construções ou descartadas para jogar outra carta** (a menos que uma habilidade de cidade ou distrito diga explicitamente que isso pode acontecer). Elas podem ser descartadas através de habilidades de cartas para ativar outras cartas que já estejam na sua cidade (ver abaixo) ou quando você termina o turno acima do limite da mão de nove cartas.



EXEMPLO DE AQUISIÇÃO DE PROPRIEDADE

Estes três distritos estão disponíveis quando você escolhe adquirir propriedade. Você não tem dinheiro suficiente para adquirir o Hammersmith e não deseja pegar um empréstimo, então precisa decidir entre um dos outros. Você prefere a remoção eficaz de pobreza de Lewisham ou a habilidade poderosa de Southwark e Bermondsey? De qualquer modo, você cobrirá seu distrito atual, deixando apenas a coluna mais à esquerda visível.



COLOCANDO SUA CIDADE PARA FUNCIONAR

Quando colocar sua cidade para funcionar, você ativa as cartas de cidade na sua área de construções, uma de cada vez, em qualquer ordem. Uma vez que tenha ativado quantas cartas quiser, você acumulará pobreza.

Ativar uma carta virada para cima em sua área segue estes três passos:

1. **Pague o custo de ativação, se houver.** O custo será: ou pagar uma certa quantidade de dinheiro para o suprimento, ou descartar uma carta de qualquer cor de sua mão. Se não puder pagar o custo, você não poderá ativar a carta.
2. **Faça todo o efeito da ativação.** Em qualquer ordem, resolva todos os efeitos e ícones no texto. Se não tiver pobreza nesse momento, você não se beneficiará de qualquer ícone de “remover pobreza”.
3. **Se a carta tiver um ícone de “virar carta”, vire-a para baixo.** A pilha de cartas permanece, mas aquela carta não poderá mais ser ativada.

Apenas cartas viradas para cima podem ser ativadas e cada carta só pode ser ativada uma vez durante o mesmo turno. **Se sua carta de distrito do topo tiver um efeito de ativação, ela precisa ser ativada durante essa ação.** Isso pode ser feito antes ou depois de quaisquer cartas na área de construções. A carta de distrito nunca é virada para baixo.

Quando terminar de ativar cartas em sua área de construções, você recebe uma certa quantidade de fichas de pobreza do suprimento. O jogador recebe uma ficha de pobreza para cada:

- Pilha na sua área de construções (quer tenha sido ativada ou não)
- £10 em empréstimos na sua área de construções
- Carta em sua mão

PEGAR TRÊS CARTAS

Quando decide por essa ação, você precisa pegar exatamente três cartas. Como sempre, você pode pegar em qualquer combinação do baralho ou do tabuleiro de projetos. Se tiver menos que três cartas disponíveis, simplesmente pegue todas as cartas remanescentes.



EXEMPLO DE COLOCAR A CIDADE PARA FUNCIONAR — PARTE 1

Essa é sua área de construções quando você decide colocar a cidade para funcionar. Você pode ativar as cartas viradas para cima na ordem em que desejar. Seu Hospital oferece uma flexibilidade boa nesse caso, permitindo que você reutilize outra carta de cidade em um turno subsequente. Como você já tem algum dinheiro, talvez prestígio seja mais importante. Para ativar as Docas da Índia Ocidental, você precisa gastar uma carta. Você descarta um Pobre da sua mão e, em seguida, ganha £7 antes de virar as Docas. A seguir, você ativa sua carta de Mansões, ganhando dois de prestígio imediato

(um para cada carta de cidade azul virada para cima). Essa carta seria normalmente virada para baixo, mas você decide usar a habilidade do seu Hospital, virando-o para baixo ao invés das Mansões. Você não pode usar as Mansões novamente nesse turno, mas a carta permanece virada para cima para ser usada novamente em um turno subsequente. Agora você ativa seus Barcos a Vapor. Duas das cartas de distrito ficam na margem do rio, conforme indicado pelo canto superior esquerdo das cartas. Assim, você ganha £4 e vira os Barcos a Vapor. Finalmente, você precisa usar a habilidade contínua de Southwark e Bermondsey, adicionando uma pobreza.



FIM DA PARTIDA

Se o baralho de cidade estiver vazio no fim do turno de qualquer jogador, cada um dos outros jogadores tem um último turno. Quando esses turnos acabarem, o jogo termina. Para calcular sua pontuação final, siga os passos abaixo, em ordem, para cada jogador (se todos estiverem familiarizados com o jogo, isso pode ser feito simultaneamente):

1. Receba uma ficha de pobreza para cada carta que ainda estiver em sua mão. A seguir, remova estas cartas do jogo.
2. Conte o prestígio total de fim de jogo de todas as cartas de cidade em sua área, inclusive cartas viradas para baixo ou que tenham outras cartas por cima. Mova seu marcador de pontuação de acordo com essa quantidade de prestígio.
3. Quite quantos empréstimos puder, pagando £15 para cada empréstimo de £10.
4. Mova seu marcador de pontuação um espaço para frente para cada £3 restantes em sua área.

EXEMPLO DE COLOCAR A CIDADE PARA FUNCIONAR — PARTE 2

Esta é sua área de construções depois que você terminou de colocar sua cidade para funcionar. Você agora está com bastante dinheiro, mas não pode quitar seu empréstimo até o início do seu próximo turno. Você receberá pobreza da seguinte maneira: uma para cada pilha na sua área (quatro), uma pelo empréstimo e uma para cada carta em sua mão (duas), totalizando sete. Adicionadas à sua pobreza atual, o total é 11 de pobreza. Isso está realmente saindo do controle! Talvez seja melhor fazer algo a respeito em um turno futuro...



5. Mova seu marcador de pontuação sete espaços para trás para cada empréstimo não-quitado.
6. Compare o total de fichas de pobreza dos jogadores. O jogador com menos fichas devolve todas para o suprimento. Todos os outros jogadores devolvem a mesma quantidade de fichas para o suprimento.
7. Verifique a tabela de pobreza no tabuleiro de projetos e mova seu marcador de pontuação para trás na quantidade de espaços indicada.

O jogador com mais prestígio vence. Se houver um empate, o jogador empatado com menos pobreza vence. Se ainda estiver empatado, o jogador empatado com mais cartas de distrito vence. Se ainda estiver empatado, o jogador empatado com a carta de cidade que vale mais prestígio vence.

ÍCONES NAS CARTAS

	Ganhe prestígio imediatamente		Receba uma pobreza
	Ganhe prestígio no fim da partida		Remova uma pobreza
	Gaste dinheiro		Gaste uma carta adicional para ativar
	Ganhe dinheiro		Vire essa carta após ativação

PRESTÍGIO PERDIDO DEVIDO À POBREZA

	1-2	3	4	5	6	7	8	9	10	CADA PUNTO ACIMA DE 10
	-1	-2	-3	-5	-7	-9	-11	-13	-15	-3



Edição Brasileira:
Editor: Thiago Leite
Tradutor: David Lehmann

Revisores: Equipe Rook (Luciana Galeani Boldorini & Ivar Panazzolo Junior) e Márcio Botelho
Diagramador: Gerson Lopes e Gabriel Galbes Battistone
MBR Comércio de Jogos de Tabuleiro LTDA
CNPJ: 35.524.291/0001-00
Endereço: Rua Manoel Pires de Moraes, 18,
Jardim Brasil, Embu Guaçu/SP CEP: 06.900-505 - Brasil



Publicado originalmente na Grã-Bretanha em 2017 por Osprey Games, uma marca da Osprey Publishing Ltd
c/o Bloomsbury Publishing Plc
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, Grã-Bretanha
Ou

c/o Bloomsbury Publishing Inc. 1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018
Osprey Publishing, parte da Bloomsbury Publishing Plc

OSPREY e OSPREY GAMES são marcas registradas da Osprey Publishing, uma divisão da Bloomsbury Publishing Plc.

© 2017 Martin Wallace

Essa edição © 2017 Osprey Publishing Ltd.

Todos os direitos reservados.

www.ospreygames.co.uk www.meeplebr.com

Para mais informações ou peças de reposição, mande um e-mail para atendimento@meeplebr.com
A Osprey Publishing apoia a Woodland Trust, a instituição filantrópica líder em conservação florestal do Reino Unido.
Entre 2014 e 2018 nossas doações estão sendo usadas no projeto de Florestas Centenárias no Reino Unido.