



The Castles of
Burgundy

Edição Especial



Regras

COMPONENTES

PARA O JOGO BASE:

164 Peças Hexagonais:

- ① 7x 8 Construções (40 bege, 16 com verso preto)
- ② 7x 4 Fazendas (20 verdes, 8 com verso preto)
- ③ 12 Minas (10 cinzas, 2 com verso preto)
- ④ 26 Navios (20 azuis, 6 com verso preto)
- ⑤ 26 Monastérios (20 amarelos, 6 com verso preto)
- ⑥ 16 Castelos (14 vermelhos, 2 com verso preto)



1 Manual de Regras



4 Folhas de Ajuda do Jogador



1 Tabuleiro Central (impresso em ambos os lados)



- Tabuleiros de Ducado impressos em ambos os lados (5 tabuleiros em 4 cópias, #1-10)
- 4 Tabuleiros de Jogador
- 4 Suportes para os Tabuleiros de Jogador



26 Trabalhadores



42 Mercadorias (peças quadradas, 7 em cada uma das 6 cores)



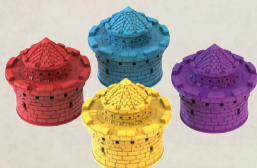
12 Peças Bônus (2 em cada uma das 6 cores)



24 Peças de Prata



4 Bolsas



4 Marcadores de ordem de turno (1 em cada cor de jogador)



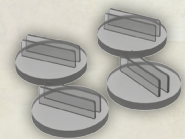
9 Dados (2 em cada cor de jogador e 1 branco)



4 Peças de Pontos de Vitória (100/200 pontos em cada uma das cores de jogador)



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



4 Bases para marcadores de pontos de vitória

Trabalhadores e Peças de Prata não são intencionalmente limitados. Caso acabem, utilize substitutos.

PARA AS EXPANSÕES:

- 1 16 Tabuleiros de Ducado impressos em ambos os lados (4 tabuleiros em 4 cópias, #11-18) (1ª Expansão)
- 2 4 Tabuleiros de Ducado impressos em ambos os lados (1 tabuleiro em 4 cópias, #19-20) “Campeonato Alemão de Jogos de 2013”, “Campeonato Alemão de Jogos de 2016” (3ª e 7ª Expansões)
- 3 16 Tabuleiros de Ducado impressos em ambos os lados (4 tabuleiros em 4 cópias, #23-30) “Entrepósitos” (4ª Expansão)
- 4 4 Tabuleiros de Ducado impressos em ambos os lados (1 tabuleiro em 4 cópias, #21-22) (Edição Especial)



1 Tabuleiro de Ducado impresso em ambos os lados: “Jogo Solo” (#33-34) (10ª Expansão)



4 Tabuleiros de Ducado impressos em ambos os lados: “Jogo em Time” (#31a, 31b, 32a, 32b) (9ª Expansão)



12 Peças adicionais: “As Rotas Comerciais” (8ª Expansão)



4 Hexágonos adicionais (2ª Expansão)



9 Hexágonos adicionais: “Os Castelos Brancos” (5ª Expansão)



5 Hexágonos adicionais: “As Estalagens” (6ª Expansão)



18 Escudos (Expansão dos “Escudos”)



2 Peças bônus de entrepostos

Os componentes do “AutoDuque” estão listados na página 22 deste manual.

PARA A “EXPANSÃO DOS VINHEDOS”:



1 loja de vinhas



51 hexaminós (peça com 2 hexágonos)



4 tabuleiros de vinhedo



1 depósito de vinhas



24 peças bônus de vinhas (6 tipos)

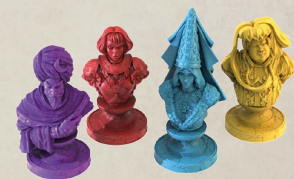


1 Bolsa

PARA A EDIÇÃO ESPECIAL (NÃO INCLUÍDO NO APOIO BÁSICO):



16 miniaturas de castelo



4 miniaturas de marcadores de pontos de vitória

INTRODUÇÃO

Você está no século XV em Burgúndia, França Central. Como um influente duque, seu objetivo é fazer com que suas propriedades prosperem através da expansão e negociações bem planejadas.

Role os dados para revelar suas opções e encontre uma estratégia que o leve à vitória. Venda de mercadorias ou fazendas de gado, construções urbanas ou tecnologias: diversos caminhos, mas todos levando à prosperidade e à proeminência!

Existem muitas formas de marcar pontos de vitória neste jogo de construção.

Escolha sua estratégia com cuidado! Graças à variedade de ducados, o jogo continua sendo desafiador mesmo para jogadores experientes.


Ganha quem tiver mais pontos de vitória ao final da partida.

PREPARAÇÃO DO JOGO

(Antes da primeira partida, todas as peças devem ser cuidadosamente destacadas de suas cartelas).

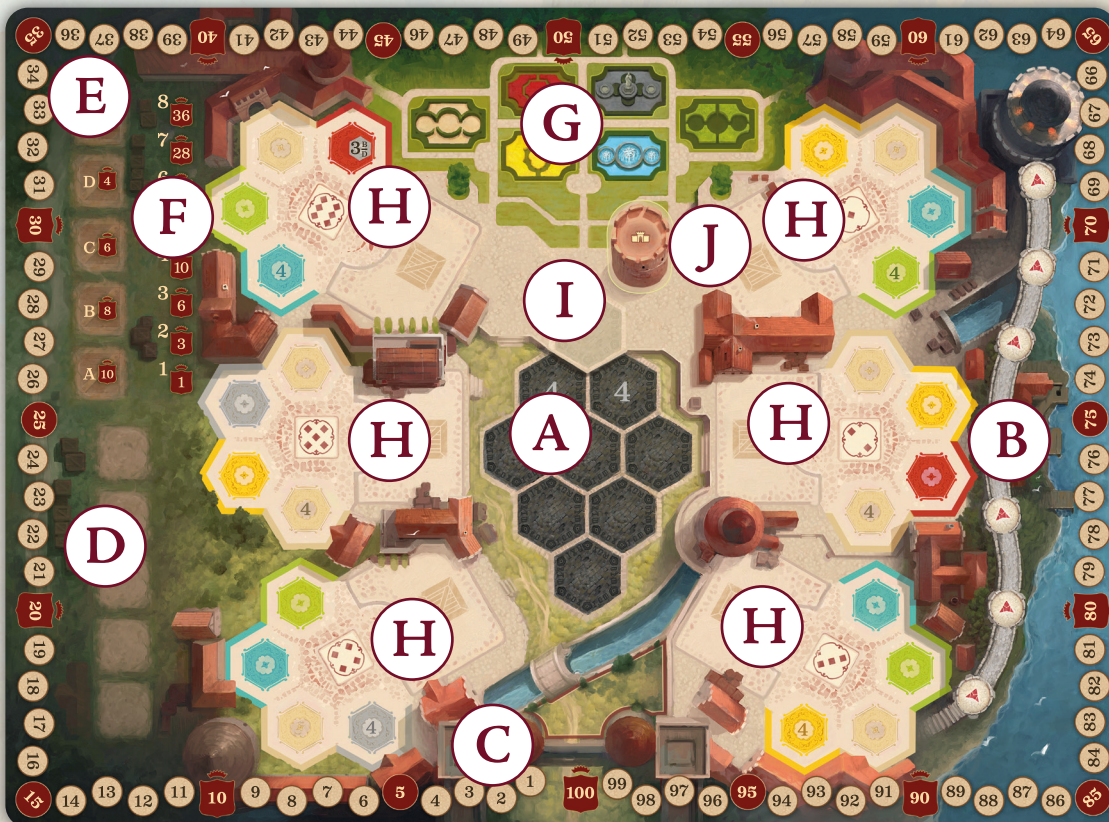
O tabuleiro principal é colocado no centro da mesa. O lado para 3-4 jogadores mostra:

- A. Depósito "Paralelo" central
- B. Indicador de Ordem de Jogo
- C. Indicador de Pontos de Vitória
- D. 5 campos de rodadas
- E. 5 campos de fases
- F. Tabela de pontos de vitória
- G. 6 campos para peças bônus
- H. 6 depósitos numerados (1-6), cada um com 4 campos para peças hexagonais coloridas e um campo de mercadorias
- I. Espaço para Estalagens (usado na expansão "As Estalagens")
- J. Espaço para bônus de entreposto (usado na expansão "Entrepastos")

O verso do tabuleiro é usado para partidas com 2 jogadores (marcado com ).

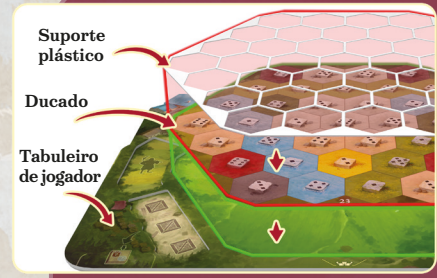
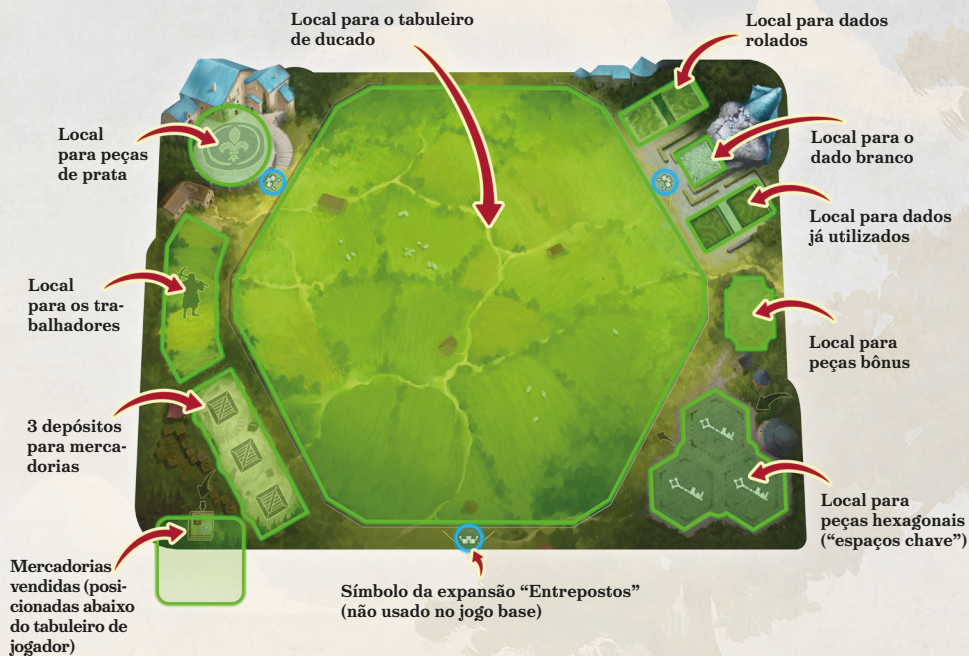
A única diferença é a quantidade de hexágonos por depósito, incluindo o depósito paralelo.

Veja a página 10 para mais detalhes.



Caso esteja lendo estas regras pela primeira vez, recomendamos que você ignore os textos nas margens de cada página.

Estes textos servem como um resumo de regras, que podem ser usados como lembretes sobre o jogo mesmo após passar muito tempo sem jogar.



Posicione 24 peças de prata, 26 trabalhadores, o dado branco e as 164 peças hexagonais, viradas para baixo, ao lado do tabuleiro central.

Posicione 5 pilhas de 5 mercadorias, viradas para baixo, nos espaços A-E.

Posicione 6 pilhas de 2 peças bônus nos espaços correspondentes do tabuleiro.

- Cada jogador recebe:
- 1 tabuleiro de jogador
 - 1 tabuleiro de ducado
 - 1 castelo inicial
 - 3 mercadorias aleatórias
 - 1 ajuda de jogador
 - 2 dados da cor escolhida
 - 1 marcador de pontos de vitória
 - 1 marcador de ordem de turno
 - 1 moeda de prata

Determine o jogador inicial e distribua 1 a 4 trabalhadores em sentido horário.

O jogador inicial recebe o dado branco.

1. Posicione o tabuleiro central com o lado apropriado virado para cima. O lado para 2 jogadores é identificado com o símbolo
 2. Deixe as 24 peças de prata, os 26 trabalhadores e o dado branco ao lado do tabuleiro central.
 3. Separe as 164 peças hexagonais conforme as sete cores de seus versos e coloque as Fazendas (verdes), Construções (beiges), Monastérios (amarelos) e Depósito paralelo (pretos) nas bolsas coloridas correspondentes.
 4. Posicione os Castelos (vermelhos), Navios (azuis) e Minas (cinzas) em montes virados para cima ao lado do tabuleiro central.
- Observação: Todas as peças hexagonais divididas criam um suprimento.*
5. Misture as 42 mercadorias (quadradas) viradas para baixo. Depois, faça 5 montes com as peças viradas para baixo, com cinco mercadorias em cada. Estes montes devem ser colocados, ainda virados para baixo, nos Campos de Fase que estão nomeados de A até E mostrados no tabuleiro central. As 17 mercadorias restantes são deixadas de lado, por enquanto.
 6. Distribua as 12 peças bônus nos respectivos campos no tabuleiro central. Em cada espaço empilhe 2 peças da mesma cor com a peça "5/6/7" em cima.
 7. Cada jogador escolhe uma cor e recebe:
 - O tabuleiro de jogador, dados, marcador de ordem de turno e marcador de pontos de vitória na cor escolhida.
 - Um tabuleiro de ducado aleatório. Escolha um lado e posicione-o em seu tabuleiro de jogador. Em seguida, cubra-o com o suporte plástico.

Observação: caso esteja jogando pela primeira vez, recomendamos que você use o tabuleiro de ducado de número 1 ou 2 (todos os jogadores escolhem o mesmo número).

- 3 mercadorias aleatórias retiradas das 17 mercadorias deixadas ao lado na etapa 5, que deverão ser colocadas, viradas para cima, nos depósitos no canto inferior esquerdo de seu tabuleiro de jogador. Mercadorias do mesmo tipo (número) devem ser empilhadas no mesmo espaço. As mercadorias que não forem distribuídas nesta etapa não serão mais necessárias no jogo e podem ser colocadas novamente na caixa.
- 1 folha de ajuda do jogador posicionada ao lado de seu tabuleiro de jogador. A ajuda mostra as ações que você pode realizar durante o seu turno e os benefícios de posicionar determinadas peças.
- 1 peça de prata que deve ser deixada visível para todos os jogadores no campo correspondente de seu tabuleiro de jogador.

8. Cada jogador posiciona seu marcador de pontos de vitória no início do indicador de pontos de vitória (o espaço entre 1 e 100).
9. Cada jogador rola 1 dado para determinar o jogador inicial (o maior resultado ganha). Este jogador recebe 1 trabalhador que, também visível para todos os oponentes, deve ser colocado em seu respectivo campo na região esquerda de seu tabuleiro de jogador. O próximo jogador em sentido horário recebe 2 trabalhadores, o terceiro, 3 trabalhadores e o quarto, 4 trabalhadores. Cada jogador posiciona, agora, seu marcador de ordem de turno empilhado na ordem indicada acima, com o primeiro jogador no topo e o último jogador na base de uma torre de marcadores no primeiro espaço do indicador de ordem de turno.

Observação: a ordem de turno pode mudar durante o jogo quando um jogador construir um Navio. A ordem de turno nem sempre se mantém no sentido horário.

10. Receba 1 Castelo (vermelho) e coloque-o, virado para cima, em um espaço vermelho à sua escolha em seu tabuleiro de ducado (todos os jogadores fazem isso simultaneamente). Caso esteja jogando pela primeira vez, com os tabuleiros 1 ou 2, recomendamos posicionar o castelo no espaço de número 6 no centro do tabuleiro.
11. O jogador inicial recebe o dado branco.



ANDAMENTO DO JOGO

FASES DO JOGO

O jogo tem 5 fases (de A até E). Cada fase é composta de 5 rodadas.

No início de cada fase devem ser realizadas as seguintes preparações:

1. Todas as peças hexagonais que ainda se encontrem no tabuleiro central devem ser retiradas e devolvidas para a caixa do jogo (naturalmente, isso não é realizado no início da fase A).

Importante: não remova mercadorias ainda presentes nos depósitos!

2. Um a um, reponha os espaços hexagonais dos seis depósitos numerados com peças hexagonais aleatórias, da cor correspondente, provenientes do estoque. Coloque-as viradas para cima.

Observação: alguns espaços na face do tabuleiro para 3-4 jogadores estão marcados com "4". Reponha esses espaços somente se estiver jogando em 4 jogadores. Existe um espaço especial marcado com "3BD". Este espaço é repostado normalmente em jogos com 4 jogadores (com um castelo), mas em partidas com 3 jogadores, durante as fases B e D, posicione uma Mina nele em vez de um Castelo.

3. Coloque aleatoriamente no depósito paralelo, no centro do tabuleiro central, peças hexagonais com versos pretos, viradas para cima.
4. Coloque as 5 mercadorias do espaço da fase atual nos 5 campos de rodadas.

AS CINCO RODADAS

Após a preparação da fase atual, cinco rodadas são realizadas, todas da mesma forma.

Antes de mais nada, cada jogador lança seus dois dados. O jogador inicial (aquele que está mais à frente no indicador de ordem de jogo - ou no topo, em caso de empate) também lança o dado branco. Depois, todos os jogadores colocam os dados lançados nos espaços de dados de seus tabuleiros de jogador. Os dados devem estar visíveis para todos os jogadores.

Observação: O lançamento dos dados de todos os jogadores simultaneamente possibilita mais chances de um maior planejamento para os que jogarão mais tarde.

O jogador inicial começa a rodada. Primeiro, ele move a primeira (começando de baixo) mercadoria revelada dos campos de rodadas para o depósito que corresponde ao resultado do dado branco. Com isto, finalizamos o uso do dado branco para a rodada. Ele nunca esteve realmente disponível para ser usado pelos jogadores (e o seu resultado não pode ser alterado com a utilização de um trabalhador).

Depois, o jogador inicial faz sua jogada. Em seguida, o jogador que tiver seu marcador na ordem de jogo mais à frente faz sua jogada (marcador mais próximo da torre no fim da trilha ou mais acima, em caso de empate).

Depois que todos os jogadores realizarem suas jogadas, começa uma nova rodada.

Como existem cinco mercadorias nos campos de rodada para cada fase e, no início de cada rodada uma delas é movida para um depósito, sempre é possível verificar quantas rodadas já foram jogadas e quanto ainda durará a fase atual (e, até mesmo, a partida completa).

A JOGADA DE CADA JOGADOR

Cada jogada é composta de exatamente duas ações, uma por dado. Os dados usados são colocados no local para dados já utilizados de seu tabuleiro de jogador.

Trabalhadores podem ser utilizados a qualquer momento (retornando-os para o suprimento) para alterar o valor de um dado lançado em 1 ponto para cima ou para baixo. A mudança de um valor 1 para 6 ou de 6 para 1 também é permitida e custa, da mesma forma, um trabalhador. Diversos trabalhadores podem ser utilizados para alterar, para alterar o resultado de um dado mais de uma vez. Usar um trabalhador não é uma ação.

Exemplo: através do descarte de 2 trabalhadores, Letícia pode transformar seu resultado 2 em um 6 para conseguir pegar uma peça hexagonal do depósito de número 6.

JOGANDO

No início de cada fase:

- Retire todas as peças hexagonais que ainda estiverem no tabuleiro central.
- Posicione novas peças hexagonais usando peças do estoque.
- Abra 5 novas mercadorias nos campos de rodadas.

RODADAS

Todos os jogadores lançam simultaneamente seus dados.

O jogador inicial posiciona a mercadoria no depósito indicado pelo dado branco.



CADA JOGADA

De acordo com o marcador de ordem de jogo, cada jogador realiza duas ações com seus dados.

Use trabalhadores para aumentar ou diminuir o resultado de um dado em 1 para cada trabalhador (pode mudar de 1 para 6 e vice-versa).



AÇÕES

Você tem uma ação por dado. As suas duas ações por rodada podem ser realizadas em qualquer ordem ou combinação (até mesmo duas vezes a mesma ação).

Existem 4 tipos de ações que você pode realizar com um dado:

- Pegar uma peça hexagonal do tabuleiro central.
- Colocar uma peça hexagonal em seu ducado.
- Vender mercadorias (veja a pág. 10).
- Adquirir 2 trabalhadores (veja a pág. 10).

AÇÃO "PEGAR UMA PEÇA HEXAGONAL DO TABULEIRO CENTRAL"

Escolha uma peça hexagonal do depósito numerado correspondente ao resultado do dado utilizado. A peça hexagonal deve ser posicionada em um espaço vazio para peças hexagonais ("espaços chave") no canto inferior direito de seu tabuleiro de jogador (nunca diretamente em seu ducado).

Observação: Caso o jogador não tenha nenhum local vazio, ele deve, primeiramente, retirar do jogo uma das peças hexagonais que tiver (devolvendo-a para a caixa do jogo) para poder posicionar a nova. Dica: Isso geralmente é uma má ideia e deve ser evitado.

AÇÃO "POSICIONAR UMA PEÇA HEXAGONAL EM SEU DUCADO"

Escolha uma das peças hexagonais presentes nos seus espaços chave (canto inferior direito) e a posicione em um espaço hexagonal vazio de seu ducado que corresponda ao resultado do dado utilizado e que tenha a mesma cor da peça posicionada. Você deve posicionar a peça em um espaço diretamente adjacente a pelo menos uma peça previamente posicionada. A cor da peça hexagonal deve sempre corresponder à cor do espaço hexagonal.

Observação: Na primeira vez que realizar esta ação, você deve posicionar a peça em um dos espaços adjacentes ao seu castelo inicial.

Dependendo da peça que for colocada, uma das seguintes situações pode acontecer imediatamente:

Monastério (amarelo)

Existem 26 peças diferentes de Monastério. Muitas delas têm efeitos contínuos que alteram as regras do jogo depois de serem posicionadas em seu ducado. Outras não têm nenhum efeito de jogo, exceto na pontuação final. Suas vantagens serão explicadas em detalhes nas páginas 11 e 12.

Navios (azul)

Sempre que um jogador posiciona um Navio em seu ducado, dois eventos são acionados:

1. Escolha um depósito no tabuleiro central e recolha todas as mercadorias presentes nele, colocando-as em seus próprios depósitos de mercadorias no canto inferior esquerdo de seu tabuleiro de jogador.

Importante: O jogador pode escolher qualquer depósito do tabuleiro central, independentemente do número do dado e do Navio que acabou de ser colocado!

Cada jogador pode manter até três tipos (cores) diferentes de mercadorias em seus depósitos. Mercadorias da mesma cor são empilhadas e mercadorias de cores diferentes devem ser colocadas em espaços diferentes. Caso um jogador não tenha espaço para colocar todas as mercadorias recebidas devido a estas limitações, as mercadorias que não podem ser recebidas são simplesmente deixadas no tabuleiro central, no depósito de onde saíram.

Exemplo: Isabel acaba de colocar um Navio e decide pegar mercadorias do depósito ao lado. Ela pega a mercadoria turquesa (que é colocada sobre a mercadoria da mesma cor que ela já tinha) e uma das outras duas (rosa ou marrom) no seu último espaço livre para mercadoria, devendo deixar uma mercadoria no depósito.

2. Em seguida, o jogador move seu marcador no indicador da ordem de jogo um campo adiante. Caso este campo esteja ocupado por outros marcadores, ele simplesmente empilha seu marcador em cima dos já presentes ali. Caso se torne, desta forma, o jogador inicial, ele recebe o dado branco.

Castelo (vermelho)

Sempre que um jogador posicionar um castelo em seu ducado, ele realiza imediatamente uma ação adicional qualquer, como se tivesse um dado adicional com um número qualquer à sua disposição.

Por exemplo, você pode imediatamente posicionar outra peça hexagonal em um local de seu ducado, ou receber 2 trabalhadores etc.

PEGAR UMA PEÇA HEXAGONAL DO TABULEIRO CENTRAL

O dado mostra o depósito. Posicione a peça em um espaço chave vazio no canto inferior direito de seu tabuleiro de jogador.

POSICIONAR UMA PEÇA HEXAGONAL EM SEU DUCADO

O dado mostra a posição possível de ser usada. Posicione uma peça hexagonal da cor correspondente adjacente a uma peça posicionada previamente.



Monastérios (amarelo)

Veja páginas 11 e 12.



Navios (azul)

1. Pegue **todas** as mercadorias de um depósito **à sua escolha** e as coloque em seus locais para mercadorias.

2. Avance seu marcador de ordem de jogo um espaço adiante.



Castelos (vermelho)

Permite uma ação adicional imediata, como se você tivesse um dado com um resultado qualquer à sua escolha.

Mina (cinza)

Elas são peças únicas que não têm um efeito imediato quando colocadas no ducado. Seu efeito ocorre no fim de cada fase: para cada mina em seu ducado, o jogador recebe uma peça de prata do suprimento.

Fazendas (verde)

Quando um jogador coloca uma Fazenda em seu ducado, ele recebe imediatamente pontos de vitória. Em cada Fazenda estão ilustrados de 2 a 4 animais, que correspondem à quantidade de pontos de vitória que você recebe.

Adicionalmente, se o jogador já tem fazendas do mesmo tipo de animal no mesmo pasto (uma área contínua de campos verde adjacentes), ele recebe também pontos de vitória por todos os animais do mesmo tipo em fazendas já colocadas (veja exemplo abaixo).

Observação: para ganhar os pontos de vitória adicionais, as fazendas precisam apenas estar no mesmo pasto, mas não necessariamente de forma adjacente à fazenda que acabou de ser colocada. Fazendas de animais do mesmo tipo, mas em pastos diferentes, não geram pontuação adicional.

Exemplo: Daniel acaba de colocar a Fazenda de 4 vacas na posição superior do pasto que já tem 3 vacas e 3 ovelhas. Ele recebe 7 pontos de vitória pelas 4 + 3 vacas. Mais adiante, ele posiciona outra peça com 4 vacas no mesmo pasto, recebendo, então, 11 pontos de vitória (4+4+3). Caso posicione uma peça com 2 ovelhas neste pasto, ele receberia 5 pontos de vitória (2 pelas novas ovelhas e 3 pelas ovelhas já presentes).



Construções (bege)

Caso o jogador posicione uma construção em seu ducado, ele pode utilizar, imediatamente e uma única vez, a vantagem desta Construção (conforme indicado na ajuda do jogador).

Importante: No máximo, uma construção de cada tipo pode ser posicionada em cada cidade (uma área contígua de peças bege). Dependendo do ducado, podem existir de duas a seis cidades diferentes, de diversos tamanhos (1-8 espaços).

Observação: Se você olhar atentamente, notará representações das habilidades da peça. Por exemplo, a igreja mostra as cores da mina, monastério e castelo; o banco tem duas torres com telhados de prata e o castelo tem um dado.

AS CONSTRUÇÕES

Mercado

Quando um jogador coloca um mercado em seu ducado, ele pode pegar imediatamente um navio (azul) ou uma fazenda (verde) de um dos seis depósitos numerados (mas não do depósito paralelo) e colocar essa peça em um dos espaços chave no canto inferior direito de seu tabuleiro de jogador.

Carpintaria

Assim que um jogador colocar uma carpintaria em seu ducado, ele pode pegar imediatamente uma construção (bege) de um dos seis depósitos numerados (mas não do depósito paralelo) e colocá-la em um dos espaços chave no canto inferior direito de seu tabuleiro de jogador.

Igreja

Caso o jogador coloque uma igreja em seu ducado, ele pode pegar imediatamente uma mina (cinza), monastério (amarelo) ou castelo (vermelho) de um dos seis depósitos numerados (mas não do depósito paralelo) e colocar essa peça em um dos espaços chave no canto inferior direito de seu tabuleiro de jogador.



Mina (cinza)

Receba 1 peça de prata ao fim de cada fase.



Fazenda (verde)

Receba pontos de vitória de acordo com a quantidade de animais na peça.

Quando expandir o rebanho: pontos de vitória adicionais por animais do mesmo tipo previamente posicionados no mesmo pasto.

Você nunca pode ter construções repetidas na mesma cidade!



Mercado

Pegue uma fazenda ou navio do tabuleiro central.



Carpintaria

Pegue uma construção à sua escolha do tabuleiro central.



Igreja

Pegue uma mina, monastério ou castelo do tabuleiro central.

Loja

Quando um jogador coloca uma loja em seu ducado, ele pode imediatamente (sem precisar usar um dado para isto) vender um tipo qualquer de mercadoria de seus depósitos, exatamente como se tivesse escolhido a ação “Vender Mercadorias” (veja pág. 10).

Alojamento

Assim que um jogador colocar um alojamento em seu ducado, ele recebe imediatamente 4 trabalhadores vindos do suprimento.

Banco

Caso o jogador coloque um banco em seu ducado, ele recebe imediatamente 2 peças de prata do suprimento.

Prefeitura

Quando um jogador coloca uma prefeitura em seu ducado, ele pode colocar outra peça hexagonal qualquer, de um de seus três espaços chave, em um campo de cor correspondente ao seu ducado (incluindo todos os efeitos de sua colocação).

Torre de Vigia

Assim que um jogador colocar uma torre de vigia em seu ducado, ele recebe imediatamente 4 pontos de vitória.

As condições seguintes se aplicam sempre que você posicionar uma construção:

- Seus efeitos adicionais são ativados com sua colocação. Você não precisa de um dado adicional para esses efeitos!
- Caso o jogador não possa usar o respectivo efeito de uma construção no momento de sua colocação (por exemplo, se não existir nenhuma peça hexagonal verde ou azul nos depósitos do tabuleiro central quando colocar um mercado em seu ducado), ainda assim a construção pode ser colocada, mas seu efeito não é realizado.

DEMAIS REGRAS PARA A PEGAR E POSICIONAR PEÇAS HEXAGONAIS:

- Sempre que um jogador pegar uma peça hexagonal do tabuleiro central, deve colocá-la em um espaço chave vazio no canto inferior direito de seu tabuleiro de jogador. Isto também vale se o jogador pretende colocar em seu ducado a peça que acabou de ser coletada do tabuleiro central, utilizando sua segunda ação.
- Peças hexagonais colocadas em seu ducado são permanentes. Elas não podem ser movidas, removidas ou substituídas.

PONTUANDO PEÇAS HEXAGONAIS:

- Assim que uma região de mesma cor – independentemente do tamanho – for completamente coberta com peças hexagonais, ela trará imediatamente pontos de vitória de duas formas distintas:
 - O tamanho da região coberta (1 a 8 espaços) traz de 1 a 36 pontos de vitória, os quais são imediatamente marcados no indicador de pontos de vitória.
 - O fechamento da região também garante, dependendo da fase atual, entre 10 e 2 pontos de vitória adicionais: o espaço de fase vazio no canto superior esquerdo do tabuleiro central indicando a fase atual mostra quantos pontos de vitória adicionais cada área completada (independentemente de seu tamanho) traz, indo de 10 na fase A até 2 na fase E.

Observação: Os castelos iniciais não pontuam, mesmo que tenham sido colocados em uma região de tamanho 1.

Peças Bônus: O primeiro jogador que conseguir cobrir todos os espaços de uma determinada cor em seu ducado (por exemplo, colocando sua terceira mina ou sexto monastério), recebe a peça bônus correspondente do tabuleiro central e imediatamente recebe os pontos (5 pontos de vitória em uma partida com 2 jogadores, 6 com 3 jogadores ou 7 com 4 jogadores).

Quem completar uma cor em segundo lugar recebe a peça bônus pequena, pontuando entre 2 e 4 pontos de vitória.

Observação: assim que um jogador alcançar 100 pontos de vitória no indicador de pontos de vitória, ele deve colocar seu disco de pontos de vitória com a face “100” virada para cima neste espaço. Caso um jogador alcance 200 pontos de vitória, ele vira este marcador.



Loja

Venda um tipo de mercadoria à sua escolha.



Alojamento
Receba 4 trabalhadores do suprimento.



Banco
Receba 2 peças de prata.



Prefeitura
Posicione uma peça hexagonal adicional.



Torre de Vigia
Receba 4 pontos de vitória.



Efeitos adicionais de construções não precisam de dados.

Nunca posicione peças hexagonais do tabuleiro central diretamente em seu ducado.

Peças posicionadas em seu ducado não podem ser removidas.

Pontuando Peças Hexagonais

1. Dependendo do tamanho (1-8 espaços): 1 - 36 pontos de vitória.
2. Dependendo da fase atual (A-E): 10 - 2 pontos de vitória.



O primeiro jogador a cobrir todos os espaços de uma cor específica em seu ducado recebe a primeira peça bônus e pontua +5/6/7 PVs.

O segundo jogador que cobrir todos os espaços desta cor em seu ducado recebe a segunda peça bônus e pontua +2/3/4 PVs.





AÇÃO “VENDER MERCADORIAS”

Outra possibilidade para a utilização de um dos dados é a venda completa de um tipo de mercadoria de seu depósito. O valor do dado mostra qual tipo de mercadoria (cor) pode ser vendido. Para vender mercadorias, posicione todas as mercadorias da cor vendida, viradas para baixo, abaixo de seu tabuleiro de jogador. Você recebe:

- Exatamente uma peça de prata do suprimento, independentemente de quantas mercadorias foram vendidas.
- 2/3/4 pontos de vitória para cada mercadoria vendida (dependendo se a partida tem 2,3 ou 4 jogadores).

Observação: Quando realizar a ação de “Vender Mercadorias”, o jogador deve vender todas as mercadorias de um mesmo tipo, mesmo que prefira manter algumas.



AÇÃO “ADQUIRIR 2 TRABALHADORES”

Um jogador pode usar qualquer dado para receber 2 trabalhadores do suprimento.



O DEPÓSITO “PARALELO”

Durante sua jogada, cada jogador pode, adicionalmente às suas duas ações, comprar uma, e apenas uma, das peças hexagonais do depósito paralelo localizado no centro do tabuleiro central. Isso pode ser realizado a qualquer momento de sua jogada, ou seja, antes, durante ou depois de suas ações.

Para fazer isso, ele paga duas peças de prata para o estoque e pega a peça hexagonal escolhida, colocando-a, como qualquer outra peça hexagonal trazida do tabuleiro central, em um espaço chave vazio no canto inferior direito de seu tabuleiro de jogador.

FIM DE UMA FASE

Uma fase acaba após cinco rodadas. Os jogadores recebem 1 peça de prata para cada mina que tenham em seus ducados. Alguns monastérios também têm efeitos ao fim de uma fase. Depois disso começa a próxima fase (veja pág. 6).

FINAL DA PARTIDA

O jogo acaba após a quinta fase (fase E) ter sido completamente terminada. Então, é realizada uma pontuação final, quando os jogadores recebem pontos de vitória adicionais:

- para cada mercadoria não vendida: 1 ponto
- para cada peça de prata: 1 ponto
- para cada 2 trabalhadores: 1 ponto
- para cada monastério (amarelo) que traga pontos de vitória (veja pág. 11 e 12).

Importante: *verifique apenas as peças hexagonais em seu ducado, não as que estão nos espaços chave.*

O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor. No caso de empate, vence, entre os jogadores empatados, aquele que tiver mais espaços vazios em seu ducado. Caso ainda exista empate, o vencedor será, entre eles, o que estiver mais atrás no indicador da ordem de jogo.

PARTIDAS PARA 2 E 3 JOGADORES

Em uma partida com 3 jogadores não utilize os espaços marcados com “4”. O espaço vermelho do depósito número 6 é especial: nas fases A, C e E esse espaço recebe um castelo (vermelho) e nas fases B e D, ele é repostado com uma mina (cinza).

Em partidas com 2 jogadores, simplesmente vire o tabuleiro central.

VENDER MERCADORIAS

O dado mostra o tipo de mercadoria: todas as mercadorias deste tipo devem ser vendidas (viradas):

- +1 peça de prata por venda
- +2/3/4 PVs por mercadoria (2/3/4 jogadores)

ADQUIRIR 2 TRABALHADORES

Independentemente do resultado do dado, receba 2 trabalhadores do suprimento.

Uma vez por jogada, um jogador pode gastar 2 peças de prata para comprar uma peça hexagonal à sua escolha do depósito paralelo central.

Uma fase termina após 5 rodadas: todos os jogadores com minas recebem peças de prata.

FINAL DA PARTIDA

O jogo acaba após a fase E (25 rodadas / 50 ações)

Pontuação final:

- Mercadorias não vendidas: 1 PV cada
- Cada peça de prata: 1 PV
- Cada 2 trabalhadores: 1 PV
- Peças amarelas: veja pág. 11 e 12

O jogador com mais pontos de vitória ganha!



MONASTÉRIOS (AMARELO)

Existem 26 diferentes peças hexagonais amarelas no jogo. Muitas delas têm efeitos contínuos que alteram as regras do jogo depois que são posicionadas em seu ducado. Outras só têm uma função ao final da partida.

1. Você pode ignorar a regra de que, em uma cidade, pode haver apenas uma peça de cada tipo. Em outras palavras, você pode colocar quantas construções (bege) iguais quiser na mesma cidade.
2. Você recebe, ao fim de cada fase, um trabalhador para cada mina em seu ducado, além da peça de prata usual.
3. Você recebe duas peças de prata em vez de apenas uma para cada venda efetuada (através da ação ou da colocação de uma loja).
4. Você recebe uma peça de prata e um trabalhador em vez de apenas uma peça de prata para cada venda efetuada (através da ação ou da colocação de uma loja).
5. Sempre que colocar um navio, você pega todas as mercadorias de um depósito escolhido e de um depósito adjacente a ele no tabuleiro central.
6. Uma vez por jogada, você pode gastar 2 trabalhadores para pegar uma construção (bege) de qualquer um dos seis depósitos do tabuleiro central (exceto o depósito paralelo) e colocá-la em um espaço chave vazio no canto inferior direito de seu tabuleiro de jogador.
7. Receba 1 ponto de vitória a mais para cada fazenda que gerar uma pontuação (não para cada animal na peça!) no momento da colocação de uma peça de fazenda nova em seu ducado.

Exemplo: Gustavo posiciona uma peça de 3 ovelhas em um pasto que já tem 4 ovelhas. Ele recebe $(3+1) + (4+1) = 9$ pontos de vitória. Se colocasse uma peça com 2 porcos, receberia 3 pontos de vitória.

8. Use trabalhadores para aumentar ou diminuir o resultado de um dado em 2, em vez de 1, para cada trabalhador utilizado.

Exemplo: Para transformar um 6 em 3, Letícia precisa apenas de 2 trabalhadores.

9. Você pode colocar construções (bege) em seu ducado em locais com valores até um ponto acima ou abaixo do dado utilizado (exatamente como se tivesse utilizado um trabalhador para alterar o resultado do dado).
10. Você pode colocar navios ou fazendas (peças azuis ou verdes) em seu ducado em locais com valores até um ponto acima ou abaixo do dado utilizado (exatamente como se tivesse utilizado um trabalhador para alterar o resultado do dado).
11. Você pode colocar castelos, minas ou monastérios (peças vermelhas, cinzas ou amarelas) em seu ducado em locais com valores até um ponto acima ou abaixo do dado utilizado (exatamente como se tivesse utilizado um trabalhador para alterar o resultado do dado).
12. Você pode utilizar um depósito até um ponto acima ou abaixo do dado utilizado (exatamente como se tivesse utilizado um trabalhador para alterar o resultado do dado) quando pegar uma peça hexagonal do tabuleiro central.
13. Sempre que utilizar a ação “adquirir trabalhadores”, receba também uma peça de prata, além dos dois trabalhadores que esta ação normalmente traria.
14. Sempre que utilizar a ação “adquirir trabalhadores”, receba quatro trabalhadores em vez de apenas dois.

Observação: Esse efeito não funciona quando um alojamento for colocado no ducado.

Observação: Esse efeito não funciona quando um alojamento for colocado no ducado.



15. Ao final da partida, receba 2 pontos de vitória para cada tipo de mercadoria diferente que conseguiu vender. Mercadorias não vendidas são ignoradas.

Observação: O jogador pode olhar as mercadorias vendidas a qualquer momento.

Exemplo: Daniel vendeu as seguintes mercadorias ao longo do jogo: 4 vermelho, 3 lilás, 3 rosa e 1 laranja. Ele pontua por 4 tipos vendidos $\times 2 = 8$ pontos de vitória.

16 a 23. Ao final da partida, receba 4 pontos de vitória para cada construção correspondente que esteja em seu ducado.

Exemplo: Gustavo tem ao final da partida a peça 17 (Torre de Vigia) e a 22 (Banco) em seu ducado. Ele também tem 2 Torres de Vigia e 4 Bancos. Gustavo recebe $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$ pontos de vitória.

24. Ao final da partida, receba 4 pontos de vitória para cada tipo de animal diferente presente em seu ducado.

Exemplo: Isabela tem ao final da partida 3 ovelhas, 1 vaca e 1 porco em seu ducado. Ela recebe por 3 tipos de animais $\times 4 = 12$ pontos de vitória.

25. Ao final da partida, receba 1 ponto de vitória para cada mercadoria vendida. Mercadorias não vendidas são ignoradas.

Exemplo: Se Daniel (exemplo da peça 15) também tivesse essa peça, ele receberia mais 11 pontos de vitória.

26. Ao final da partida, receba 3 pontos de vitória para cada peça bônus que você tiver, independentemente de ser grande ou pequena.

29. Ao final da partida, receba 4 pontos de vitória para cada construção correspondente que esteja em seu ducado.



EXPANSÕES

4 TABULEIROS DE DUCADO (11 A 18) (1ª EXPANSÃO)

Caso você queira jogar com essa expansão, cada jogador recebe um tabuleiro de ducado aleatório dentre os numerados de 11 a 18.

Regra opcional: No jogo original, você deve posicionar todas as peças em seu ducado de forma adjacente a pelo menos uma peça já posicionada anteriormente. Agora, você não deve apenas posicionar novas peças como já descrito, mas, adicionalmente, ao posicionar uma nova peça hexagonal, ela também deve estar conectada diretamente com um castelo, ou conectada a um castelo através de peças da mesma cor (cores diferentes conectando a um castelo não são permitidas). Esta regra não se aplica a novos castelos, que podem ser posicionados conforme as regras originais.

A qualquer momento, ao custo de ambas as ações de dados e 5 pontos de vitória, um jogador pode recuperar um castelo (vermelho ou preto) que foi descartado previamente (que não foi comprado do tabuleiro central em fases anteriores) e trazê-lo para um de seus espaços chave.

Observação: essas regras opcionais não podem ser usadas com ducados que não sejam numerados entre 11 e 18.

4 PEÇAS HEXAGONAIS ADICIONAIS (2ª EXPANSÃO)

Todas essas peças são misturadas com o suprimento de peças hexagonais correspondentes (preto e amarelo) no início da partida.

27. Indicador da ordem de turno (monastério/amarelo)

Caso seu marcador de ordem de turno esteja em uma pilha de marcadores, ele sempre é posicionado no topo da pilha. Isto se aplica tanto ativamente quanto passivamente (ou seja, sempre que outro marcador se mover para a mesma posição que o seu, o seu é colocado no topo).

28. Trabalhadores (monastério/amarelo)

Se tiver essa peça em seu ducado, você pode, a qualquer momento, comprar 2 trabalhadores do suprimento pagando 1 peça de prata.

Grua (construção/preta)

Quando posicionar a grua em seu ducado, você pode acionar imediatamente o efeito de qualquer construção bege que quiser, mesmo que a construção escolhida não esteja em seu ducado.

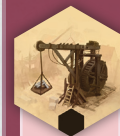
Por exemplo, você poderia vender mercadorias (loja) ou ganhar 2 peças de prata (banco) ou pegar um castelo do tabuleiro central (igreja) etc.

Durante a pontuação final, a grua conta como uma construção adicional à sua escolha para as peças de monastério correspondentes (16 a 23 e 29), a qual pode ser uma construção diferente da que foi escolhida quando a grua foi posicionada.

Gansos (fazenda/preta)

Quando posicionar os dois gansos em seu ducado, você recebe 2 pontos de vitória mais pontos de vitória por um outro tipo de animal no mesmo pasto. Posteriormente, sempre que posicionar fazendas no mesmo pasto, você recebe 2 pontos de vitória pelos gansos. Os gansos também contam como um tipo de animal adicional para as peças de monastério 7 e 24.

Exemplo: Isabela posiciona os gansos em um pasto que já tinha uma peça de 2 vacas e outra de 3 vacas. Ela recebe $2+2+3 = 7$ pontos de vitória. Durante um turno posterior, ela posiciona 4 porcos no mesmo pasto, recebendo $4+2 = 6$ pontos de vitória.



Grua

Aciona o efeito de uma construção.

Gansos

Trata os gansos como um tipo de animal curinga.

TABULEIROS DE DUCADO DE ENTREPOSTOS (23 A 30) (4ª EXPANSÃO)

Para jogar com essa expansão, posicione a peça bônus de entreposto no espaço correspondente do tabuleiro central, com a peça 5/6/7 no topo. Em seguida, cada jogador recebe um tabuleiro de ducado aleatório entre os numerados de 23 a 30. Esses ducados oferecem as seguintes características especiais:

Quando um jogador consegue conectar dois entrepostos de seu ducado através de peças hexagonais, ele recebe pontos de vitória de acordo com a fase do jogo (10, 8, 6, 4 ou 2).

O primeiro e o segundo jogadores a conectarem todos os seus entrepostos pegam e pontuam imediatamente a peça bônus presente no tabuleiro central (o primeiro recebe 5/6/7 pontos de vitória em partidas para 2/3/4 jogadores e o segundo, 2/3/4 pontos de vitória).

Observação: Como entrepostos estão no tabuleiro de jogador e não no ducado, você também pode jogar essa expansão com qualquer outro de seus tabuleiros de ducado.

OS CASTELOS BRANCOS (5ª EXPANSÃO)

Todas estas peças são misturadas com o suprimento de peças hexagonais correspondentes (construções, monastérios ou depósito paralelo) no início da partida.

Quando posicionar um castelo branco em seu ducado, realize uma ação utilizando o valor atual do dado branco. Você pode usar trabalhadores para alterar o valor (mas não altere fisicamente o dado).

AS ESTALAGENS (6ª EXPANSÃO)

No início de cada fase, posicione uma estalagem no espaço indicado ao lado do depósito paralelo. Diferente de outras peças hexagonais, estalagens não são removidas do tabuleiro central no começo de cada fase. Caso já exista uma estalagem ao lado do depósito paralelo, coloque a nova sobre a já existente, formando uma pilha.

Assim como qualquer outra peça do depósito paralelo, uma estalagem pode ser comprada pagando 2 peças de prata e trazida para um espaço chave do tabuleiro de jogador.

Uma estalagem pode ser posicionada em qualquer espaço vazio de seu ducado (seguindo as regras normais). Contudo, você só pode colocar uma estalagem por área colorida!

A estalagem não tem nenhum efeito de posicionamento, porém aumenta o tamanho da área na qual ela foi posicionada em 1 espaço. Uma área de 9 espaços pontua 45 pontos de vitória.

AS ROTAS COMERCIAIS (8ª EXPANSÃO)

Cada jogador recebe uma quantidade de peças aleatórias de rota comercial (4 jogadores: 3 peças cada, 3 jogadores: 4 cada, 2 jogadores: 5 cada). Cada rota comercial tem 3 espaços. Posicione suas peças de rota comercial em uma ordem aleatória abaixo de seu tabuleiro de jogador para formar uma rota comercial.

Regra opcional: caso queira um jogo mais estratégico, você pode posicionar suas peças na ordem que quiser.

Sempre que você vender uma pilha de mercadorias, em vez de posicioná-las no lugar usual, posicione-as, mercadoria por mercadoria, da esquerda para a direita, nos espaços de sua rota comercial. Caso o número na mercadoria corresponda ao número do espaço da rota comercial, você recebe o bônus indicado imediatamente.

Quando todos os espaços de sua rota comercial estiverem cobertos, posicione essas mercadorias vendidas no espaço para mercadorias vendidas.



Castelo Branco
Realize uma ação usando o resultado do dado branco.



Estalagem
Posicione em qualquer área. Aumenta o tamanho da área em 1.

Exemplo: Quando você posiciona a estalagem em uma área de 4 espaços, ela aumenta para 5 espaços, valendo 15 PVs em vez de 10 quando completada.



JOGO EM TIME (9ª EXPANSÃO)

Forme times de 2 jogadores (time A e time B) sentados lado a lado (se possível). Todas as regras do jogo base se aplicam, com as seguintes alterações:



- 3 trabalhadores (para o primeiro time), 5 trabalhadores (para o segundo time) e 2 peças de prata para cada time são posicionadas ao lado do tabuleiro de time, visíveis para todos os jogadores.
- Cada jogador recebe, adicionalmente, 2 dados, um marcador de ordem de turno, um marcador de pontos de vitória e uma peça de pontos de vitória de uma cor. Estes componentes são usados da forma usual para jogadores individuais. Posicione os marcadores de ordem de turno para a primeira rodada da seguinte forma: A1, B1, A2, B2. Todas as rodadas subsequentes são realizadas de acordo com a ordem de turno mostrada no indicador de ordem de turno.

ANDAMENTO DO JOGO

Use as regras básicas, exceto que cada time tem 2 espaços chave compartilhados (na parte inferior central do tabuleiro) e cada jogador tem 2 espaços chave exclusivos.

Todos os recursos, exceto os espaços chave privados, são compartilhados (trabalhadores, peças de prata, mercadorias, espaços chave compartilhados etc.) e podem ser usados por qualquer membro do time.

Você não pode usar os dados ou os espaços chave privados de seu companheiro de time. Peças hexagonais não podem ser movidas de um espaço chave para outro.

Observação: com exceção dos espaços chave privados, os jogadores podem interagir com as duas metades do tabuleiro de time, e não apenas com seu lado.

Como agora é possível para um jogador posicionar mais do que 6 navios, se seu marcador de ordem de turno já estiver no espaço final do indicador de ordem de turno e você posicionar um navio, mova o seu marcador para o topo da pilha deste espaço, caso exista uma.

PONTUAÇÃO FINAL

Some a pontuação dos membros do time. O time com mais pontos de vitória ganha a partida. Caso exista um empate, o time com menos espaços vazios em seu ducado ganha a partida.

(Agradecimentos especiais a Matthias Nagy, da "Frosted Games", pela criação e desenvolvimento desta ideia).


JOGO SOLO (10ª EXPANSÃO)



PREPARAÇÃO

Você começa a partida com 1 peça de prata, 2 trabalhadores e 3 mercadorias aleatórias (posicione-as em seu tabuleiro de jogador).

Pegue um castelo e posicione-o em qualquer espaço vermelho do seu ducado (lado 33 para jogadores iniciantes e lado 34 para jogadores avançados). Não existe restrição para a quantidade de diferentes tipos (cores) de mercadorias que você pode coletar no jogo solo.

Adicionalmente aos dados e componentes de sua cor, você também recebe o dado branco. Posicione seu marcador de pontos de vitória no início do indicador de pontos de vitória e seu marcador de ordem de turno como um "objetivo de pontos de vitória" no espaço 50 do indicador de pontos de vitória. Siga as demais instruções de preparação para uma partida de 2 jogadores e certifique-se de que o tabuleiro central está com o lado  voltado para cima.

O JOGO

Você joga 25 rodadas. No início de cada rodada, lance todos os 3 dados.

Primeiramente, pegue a mercadoria mais abaixo e coloque-a no depósito indicado pelo dado branco.

Em seguida, remova do jogo uma peça hexagonal daquele depósito, começando de cima para baixo. Se um depósito estiver vazio, remova uma peça hexagonal do próximo depósito em sentido horário e assim por diante. Em seguida, realize suas 2 ações da forma usual. A pontuação funciona da mesma forma que no jogo básico, com as seguintes alterações e exceções:

- Você só pode expandir para outras regiões através dos rios.
- Sempre que posicionar um navio, recolha todas as mercadorias de um depósito à sua escolha e, depois, remova todas as mercadorias de todos os outros depósitos do tabuleiro central. Adicionalmente, você pode agora (e apenas agora) trocar quaisquer 5 de suas mercadorias por uma única peça hexagonal do depósito paralelo (as 5 mercadorias são removidas do jogo). A peça hexagonal comprada deve ser colocada virada para baixo em um de seus espaços chave. Um hexágono preto pode ser posicionado em qualquer espaço colorido de seu ducado, desde que siga as demais regras usuais de posicionamento. Posicionar um hexágono preto lhe ajuda a completar uma região (para receber pontos de vitória) mas não tem nenhum outro efeito de jogo (ignore o texto no hexágono preto).

Exemplo: uma mina preta não gera peças de prata ao fim da fase e posicionar um navio preto não lhe permite recolher mercadorias.

- Pontos de vitória provenientes de monastérios são recebidos imediatamente após o seu posicionamento (em vez de serem recebidos no final da partida).

Exemplo: quando você posicionar o monastério 26, avance seu marcador de pontos de vitória em 3 pontos de vitória para cada cor que você tenha completada neste momento.

- Você não ganha pontos de vitória bônus ao completar uma cor. Em vez disso, escolha uma peça hexagonal do depósito paralelo e a posicione diretamente em seu ducado, seguindo as regras de posicionamento básicas e aplicando seus efeitos. Se ao posicionar essa nova peça, completar outra cor, esta nova peça hexagonal completar outra cor, você pode pegar outra peça hexagonal do depósito paralelo (caso disponível) e posicionar-la em seu ducado e assim por diante.
- Sempre que você receber pontos de vitória, avance seu marcador de pontos de vitória como na partida normal. Além disso, sempre que receber pontos de vitória, você pode comprar pontos de vitória adicionais. Cada ponto de vitória custa 1 peça de prata. Quando você alcançar o seu objetivo de pontos de vitória, retorne seu marcador de pontos de vitória novamente para o espaço inicial (pontos de vitória que sobrem são perdidos) e diminua a posição do objetivo de pontos de vitória em 5 espaços (por exemplo, de 50 para 45, depois para 40 e assim por diante até um mínimo de 5). Após recolocar seu marcador no espaço inicial, você pode realizar uma ação de dado qualquer (como se tivesse posicionado um castelo em seu ducado). Caso seu objetivo de pontos de vitória já esteja no espaço 5, não o mova mais (mas você ainda recebe uma ação de dado à sua escolha).

Observação: você escolhe a ordem na qual recebe quaisquer ações de jogo.

FINAL DA PARTIDA

Você ganha a partida caso consiga preencher todos os 37 espaços hexagonais de seu ducado dentro de 25 rodadas.

Se achar muito difícil, comece o jogo com o objetivo de pontos de vitória em uma posição menor que 50 (quanto menor, mais fácil a partida). Caso o jogo esteja muito fácil, aumente o objetivo (quanto maior, mais difícil). Você ainda reduz o valor do objetivo em 5 sempre que o alcançar.

Os Escudos

Todas as regras do jogo básico se aplicam, com as seguintes alterações:

PREPARAÇÃO

Misture os 18 escudos virados para baixo. Aleatoriamente, posicione-os nos espaços de mercadorias dos seis depósitos do tabuleiro central, de acordo com a quantidade de jogadores (veja abaixo). Uma vez posicionados, vire-os para cima.

2 jogadores:

1 escudo por depósito.

3 jogadores:

1 escudo em cada depósito com número 1, 3 e 5,
2 escudos em cada depósito com número 2, 4 e 6.

4 jogadores:

2 escudos por depósito.

Quaisquer escudos restantes são retornados para a caixa do jogo e não serão mais necessários nesta partida.

Isto também significa que qualquer escudo recolhido de um depósito não será reposto pelo restante do jogo.

ANDAMENTO DO JOGO

Sempre que obtiver dois números iguais em seu lançamento de dados, em vez de realizar suas 2 ações de dados, você pode pegar um escudo do depósito do número lançado. O escudo deve ser posicionado em um castelo do seu ducado. Você pode posicionar o escudo em um castelo que não tenha nenhum escudo ou substituir um escudo já presente em um castelo (o escudo removido dessa forma sai completamente do jogo). A partir desse momento, aquele escudo está ativo para você (veja adiante).

Observação: Você pode usar trabalhadores para alterar o resultado de um dado, formando um par. Por exemplo, você pode pagar 2 trabalhadores para alterar um 3 em um 5 para formar um par de 5.

Importante: Ao fim de cada fase, antes de receber as peças de prata de suas minas, você deve pagar tributo por seus escudos! Cada escudo custa 1 peça de prata. Caso não possa ou não queira pagar, você deve remover quaisquer escudos pelos quais não pagou o tributo.



LISTA DE HABILIDADES DOS ESCUDOS:

1. Enquanto esse escudo estiver em seu ducado, todos os seus espaços de pasto contam como conectados, como se fossem um único pasto. Dessa forma, animais pontuarão mais. Final da partida: +12 pontos de vitória.
2. Enquanto esse escudo estiver em seu ducado, sempre que outro jogador receber trabalhadores, você também ganha 1 trabalhador do suprimento. Final da partida: +12 pontos de vitória.
3. Enquanto esse escudo estiver em seu ducado, você pode pagar o tributo dos seus escudos com trabalhadores em vez de peças de prata, no final de cada fase. Qualquer combinação de peças de prata e trabalhadores é permitida. Final da partida: +12 pontos de vitória.
4. Enquanto esse escudo estiver em seu ducado, você tem uma quantidade ilimitada de espaços chave em seu tabuleiro de jogador (em vez de apenas 3). Final da partida: +12 pontos de vitória.
5. Enquanto esse escudo estiver em seu ducado, sempre que posicionar um navio, você pode escolher um tipo de mercadoria e pegar todas as mercadorias daquele tipo de todos os seis depósitos do tabuleiro central. Final da partida: +12 pontos de vitória.
6. Após pegar esse escudo, a qualquer momento do jogo, escolha um jogador. Todos os mosteiros do ducado do jogador escolhido (excetuando o mosteiro 27) contam como se fossem seus. Quando aquele jogador posiciona um novo mosteiro, você também recebe seus benefícios. Se tiver esse escudo no final da partida, você também recebe pontos de vitória por quaisquer mosteiros com habilidades de fim de jogo que aquele jogador tenha (mas de acordo com suas próprias construções). Final da partida: +12 pontos de vitória.
7. Enquanto esse escudo estiver em seu ducado, suas novas peças bônus pontuam o dobro. Final da partida: +8 pontos de vitória.
8. Enquanto esse escudo estiver em seu ducado, dobre a quantidade de peças de prata que você recebe por suas minas. Final da partida: +8 pontos de vitória.
9. Enquanto esse escudo estiver em seu ducado, receba 1 peça de prata para cada mercadoria que você vende (em vez de 1 peça de prata para cada tipo de mercadoria). Final da partida: +8 pontos de vitória.
10. Se esse escudo estiver em seu ducado ao final da partida, seus mosteiros com habilidades de fim de jogo pontuam o dobro. Final da partida: +8 pontos de vitória.
11. Enquanto esse escudo estiver em seu ducado, sempre que posicionar um castelo, você tem a opção de pegar um escudo como ação adicional. Final da partida: +8 pontos de vitória.
12. Enquanto esse escudo estiver em seu ducado, dobre a quantidade de pontos de vitória recebida para cada mercadoria que você vende. Final da partida: +8 pontos de vitória.
13. Se esse escudo estiver em seu ducado no final da partida, dobre a quantidade de pontos recebida para cada escudo em seu ducado (incluindo esse). Final da partida: +4 pontos de vitória.
14. Enquanto esse escudo estiver em seu ducado, no fim de cada fase, após todos os jogadores terem terminado suas duas ações de dados, pegue uma peça hexagonal de qualquer um dos seis depósitos (caso exista alguma). Posicione-a diretamente em seu ducado e aplique seus efeitos. Final da partida: +4 pontos de vitória.
15. Enquanto esse escudo estiver em seu ducado, ao fim de cada fase, após todos os jogadores terem terminado suas duas ações de dados, pegue uma peça hexagonal do depósito paralelo (caso exista alguma). Posicione-a diretamente em seu ducado e aplique seus efeitos. Final da partida: +4 pontos de vitória.
16. Enquanto esse escudo estiver em seu ducado, em seu turno, você pode alterar o resultado de um de seus dados para qualquer valor (e usá-lo de acordo). Final da partida: +4 pontos de vitória.
17. Enquanto esse escudo estiver em seu ducado, sempre que completar uma área, você recebe pontos de vitória de acordo com a próxima área maior (por exemplo, ao fechar uma área 3 (6 PVs), receba como uma área 4 (10PVs)). Uma área 10 pontua 55PVs. Final da partida: +4 pontos de vitória.
18. Enquanto esse escudo estiver em seu ducado, você pode posicionar peças hexagonais em quaisquer espaços de seu ducado, não apenas adjacentes a peças já posicionadas. Final da partida: +4 pontos de vitória.





VINHEDOS

A expansão dos Vinhedos introduz um novo tipo de peça chamada hexaminó. Cada hexaminó mostra 2 vinhas e ocupa 2 espaços chave. Conectar vinhas do mesmo tipo é crucial para receber muitos pontos de vitória ao final da partida. Quanto maior a área do vinhedo de um mesmo tipo, mais pontos de vitória ela traz. Posicionar hexaminós nos tabuleiros de vinhedo também permite que os jogadores realizem diversas ações bônus.

PREPARAÇÃO

Aplice as regras básicas de preparação, com as seguintes alterações:

- Crie um suprimento de peças bônus de vinhas com todas as peças bônus, ao lado do tabuleiro central. Pegue um conjunto de 6 peças bônus de vinhas diferentes deste suprimento e, aleatoriamente, entregue 1 a cada jogador. Peças bônus remanescentes retornam para o suprimento.
- Entregue 1 tabuleiro de vinhedo para cada jogador. Cada jogador os coloca ao lado de seus respectivos tabuleiros de jogador.
- Posicione o depósito de vinhas (suporte plástico) ao lado do tabuleiro central.
- Posicione a loja de vinhas (peça cartonada) abaixo do depósito de vinhas. Caso você esteja em uma partida com 2 ou 3 jogadores, deixe-a com o lado marcado com   voltado para cima.
- Coloque todos os hexaminós na bolsa e a deixe próxima do depósito de vinhas.

Observação: Se quiser limitar a aleatoriedade em partidas com 2 ou 3 jogadores, aplique as seguintes regras:

Em partidas com 3 jogadores, remova 1 cor de vinhas do jogo - cada hexaminó que contenha pelo menos uma vinha (16 no total) e cada peça bônus com aquela cor. Devolva o conteúdo removido para a caixa do jogo. Se você for instruído a fazer alguma coisa com todos os hexaminós ou todas as peças bônus de vinhas, desconsidere as removidas.

Em uma partida com 2 jogadores, remova 2 cores de vinhas do jogo, da forma descrita acima (29 hexaminós).

JOGANDO O JOGO

Adicionalmente às regras usuais do jogo, antes de cada fase:

- Remova quaisquer hexaminós que ainda estejam no depósito ou na loja de vinhas, retornando-os para a caixa do jogo (pule esta etapa no início do jogo).
- Um a um, reponha todos os espaços da loja de vinhas e do depósito de vinhas com hexaminós aleatórios vindos da bolsa. Em partidas com 4 jogadores, posicione 6 hexaminós no depósito de vinhas e 3 na loja de vinhas. Em partidas com 2 ou 3 jogadores, posicione 3 hexaminós no depósito de vinhas e 1 ou 3 hexaminós na loja de vinhas, dependendo da quantidade de jogadores.

Importante: Espaços marcados com “3” só são repostos se você estiver jogando em 3 jogadores.

PREPARAÇÃO DO VINHEDO

Cada jogador recebe:

- 1 peça bônus de vinha (de 6 separadas).
- 1 tabuleiro de vinhedo.

Coloque a loja e o depósito de vinhas ao lado do tabuleiro central.

Encha a bolsa com hexaminós.

Antes de cada fase:

- Remova todos os hexaminós duplos do depósito e da loja de vinhas.
- Reponha a loja e o depósito de vinhas com peças.



AS AÇÕES DO JOGO

A expansão Vinhedos introduz 2 novas ações. Os jogadores podem usá-las adicionalmente ou em vez das ações básicas.

AÇÃO “PEGAR UM HEXAMINÓ”

O resultado de seu dado indica qual hexaminó você pode pegar. Você pode pegar um hexaminó do depósito de vinhas com o número correspondente, trazendo-o para seus espaços chave (um hexaminó ocupa 2 espaços chave). Caso não tenha espaços chave vazios, primeiro você deve abrir espaço descartando peças hexagonais ou um hexaminó de seu tabuleiro de jogador, colocando-os novamente na caixa do jogo. Em jogos com 2 a 3 jogadores, hexaminós no depósito de vinhas têm dois resultados de dados associados a cada um. Isto significa que você pode gastar qualquer um dos dois resultados para pegar o hexaminó.


AÇÃO “COLOCAR UM HEXAMINÓ EM SEU VINHEDO”


Pegue um hexaminó de seus espaços chave e coloque-o em um espaço de hexaminó vazio de seu vinhedo (nunca em seu ducado!) que corresponda ao resultado do dado utilizado. Você pode girar o hexaminó antes de colocá-lo.

Seu primeiro hexaminó deve ser colocado no nível mais baixo do tabuleiro de vinhedo (espaços numerados de 1 a 4). Os próximos hexaminós devem ser sempre colocados em espaços diretamente adjacentes a qualquer hexaminó já presente (conectado com pelo menos um lado). Uma vez colocados, hexaminós não podem mais ser girados, movidos ou removidos.

Após posicionar um hexaminó em seu tabuleiro de vinhedo, você pode resolver **ambas** as ações bônus cobertas pelo hexaminó, em **qualquer ordem**. A maioria das ações bônus já foi mostrada através das construções e do castelo do jogo base, seguindo as mesmas regras e efeitos.

Contudo, existem duas novas ações bônus:

 Esta ação bônus permite que o jogador pegue uma peça hexagonal do depósito paralelo (ou da loja de vinhas) e coloque-a em espaços chave vazios de seu tabuleiro de jogador. Essa ação não conta como comprar peças hexagonais do depósito paralelo (o jogador ainda pode gastar 2 peças de prata para comprar uma peça do depósito paralelo).

 Esta ação bônus permite que o jogador pegue um hexaminó do depósito de vinhas (não da loja de vinhas) e coloque-o em espaços chave vazios de seu tabuleiro de jogador.

Após colocar um hexaminó em seu tabuleiro de vinhedo e realizar as duas ações bônus, verifique se você cobriu todos os espaços hexagonais de um mesmo nível. Se tiver feito isso, pegue uma peça bônus de vinhas à sua escolha, vinda do suprimento de peças bônus. Essa peça lhe permite ganhar pontos de vitória ao final da partida para o tipo correspondente de vinha.

LOJA DE VINHAS:

Quando escolher pagar 2 peças de prata para comprar uma peça hexagonal do depósito paralelo, você pode, em vez disso, comprar um hexaminó da loja de vinhas (você ainda pode comprar apenas uma vez por turno e apenas uma peça). Todos os efeitos aplicados ao depósito paralelo também se aplicam à loja de vinhas.

AÇÕES DO JOGO

- Pegar um hexaminó do depósito de vinhas.
- Colocar um hexaminó de seu estoque em seu tabuleiro de vinhedo.

Após posicionar um hexaminó, resolva ambas as ações bônus cobertas, em qualquer ordem.



Exemplo da colocação de um hexaminó no tabuleiro de vinhedo:

Gustavo usa um dado 4 para colocar seu hexaminó em seu vinhedo, no espaço inferior (borda vermelha). Ele recebe 4 trabalhadores e pega um navio ou fazenda do tabuleiro central.

Uma vez por turno um jogador pode gastar 2 peças de prata para comprar um hexaminó da loja de vinhas.

Pontos de vitória por vinhas conectadas

Tamanho da área	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Pontos de Vitória	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

PONTUAÇÃO DOS VINHEDOS:

Vinhedos pontuam ao final da partida. Cada jogador recebe pontos de vitória para cada uma de suas peças bônus de vinhas, de acordo com o tamanho das vinhas conectadas do mesmo tipo. Cada peça bônus de vinha só é contabilizada uma única vez. Isso também se aplica para cada área do vinhedo, o que significa que elas só pontuam uma vez - mesmo que o jogador tenha mais peças bônus de vinha do mesmo tipo.

Exemplo de pontuação dos vinhedos: Letícia recebe 6 pontos de vitória pela sua primeira peça bônus verde e 3 vinhas verdes conectadas (marcadas em vermelho). Ela não pode pontuar pela mesma área novamente, então a segunda peça bônus verde pontua por uma área verde diferente (marcada em amarela). Neste caso, ela fica com uma área com apenas 1 vinha, recebendo 1 ponto de vitória. Em seguida, Letícia recebe mais 3 pontos de vitória pela sua peça bônus de vinhas azuis, já que tem uma área com 2 vinhas azuis conectadas (marcadas em azul). No total, Letícia recebe 10 pontos de vitória.

PONTUAÇÃO DOS VINHEDOS

Receba PVs para cada peça de bônus de vinhas de acordo com as vinhas conectadas. Cada peça de bônus de vinhas e área de vinhas pontua uma única vez.



THE CASTLES OF BURGUNDY: AUTODUQUE

de John Alberson, Nick Shaw e Dávid Turczi

COMPONENTES

- 1 tabuleiro de ducado frente e verso do AutoDuque (35-36)
- 9 cartas de vila (marcadas de 1 a 9)
- 8 cartas de vila alternativas para a expansão “vinhedos” (marcadas de 10 a 17)
- 1 ajuda do AutoDuque

VISÃO GERAL


Este modo de jogo adiciona um oponente autômato chamado AutoDuque, que simula um jogador adicional. Isto significa que você pode jogar The Castles of Burgundy sozinho contra o AutoDuque ou adicionar o AutoDuque em partidas com 2 a 3 jogadores para uma competição maior. O AutoDuque é considerado um jogador regular para o propósito de quantidade de jogadores para a preparação do jogo.

O AutoDuque simula um oponente humano ao coletar peças hexagonais, vender mercadorias, receber peças bônus e comprar peças do depósito paralelo. Ele faz isso utilizando cartas de vila. Cada carta de vila mostra quais peças hexagonais o AutoDuque irá coletar e quando ele irá vender mercadorias. Cartas de vila fazem pontos de uma forma similar a completar uma área de uma cor.

Nas regras, “você”/“seu” se refere aos jogadores humanos, ao passo que “AutoDuque” e “ele” se referem ao oponente autômato.

PREPARAÇÃO

Quando estiver preparando o jogo, aplique as seguintes alterações nos passos abaixo:

1. Escolha o tabuleiro central de acordo com a quantidade de jogadores, incluindo o AutoDuque.
5. Tenha certeza de deixar 1 mercadoria de cada tipo separada, já que você precisa disso para preparar o tabuleiro do AutoDuque no passo 7.
7. Um conjunto de componentes de jogador será usado pelo AutoDuque (embora ele necessite de apenas 1 dado).
O AutoDuque não utiliza um tabuleiro de jogador normal, mas sim, seu próprio tabuleiro de ducado (marcado com ).

PREPARE O TABULEIRO DO AUTODUQUE

- A. Posicione o tabuleiro de ducado do AutoDuque (com o lado 35 para cima) ao lado do tabuleiro central.
- B. Escolha o nível de dificuldade e pontuação do AutoDuque (fácil, médio, difícil) e a quantidade de modificadores de dificuldade correspondente. Recomendamos o nível médio para sua primeira partida, sem nenhum modificador de dificuldade. Para saber mais sobre os modificadores de dificuldade, veja a pág. 26.
- C. Embaralhe as nove cartas de vila numeradas de 1 a 9 (de cartas 10 a 17 são usadas quando jogar com a expansão “Vinhedos”). Revele uma carta por vez, até que você compre uma com um castelo (vermelho) nela. Coloque a carta, virada para cima, abaixo do espaço 1-4.
- D. Embaralhe as oito cartas de vila restantes, incluindo aquelas reveladas no passo anterior e que não continham castelo, formando um baralho virado para baixo, abaixo do espaço de cartas mais à esquerda no tabuleiro de ducado dele. Compre a carta superior desse baralho e a coloque abaixo do espaço 5-6.
- E. Posicione um castelo no espaço de castelo da carta abaixo do espaço 1-4.
- F. Posicione uma mercadoria de cada tipo em cada espaço para mercadorias correspondente do tabuleiro de ducado dele.
- G. Coloque 1 peça de prata no espaço correspondente do tabuleiro de ducado dele.
- H. O AutoDuque não precisa de trabalhadores iniciais, já que não usa trabalhadores.

Prepare os tabuleiros de jogador da forma usual.

9. O jogo começa com você sendo o jogador inicial. Quando jogar com mais do que um único jogador humano, role os dados para determinar o jogador inicial. O AutoDuque é sempre o último jogador.

ALTERAÇÕES GERAIS NAS REGRAS PARA O AUTODUQUE

- O AutoDuque não ganha nem usa trabalhadores.
- O AutoDuque usa uma área especial chamada de “Reserva” (veja pág. 23).
- O AutoDuque ignora os efeitos de mosteiros (ele simplesmente recebe 4 PVs para cada um ao final da partida).
- O AutoDuque pode ter múltiplas cópias de uma mesma construção em suas cartas de vila e em seu tabuleiro de ducado.
- O AutoDuque não completa áreas coloridas em seu ducado como os demais jogadores. Em vez disso, ele completa cartas de vila.



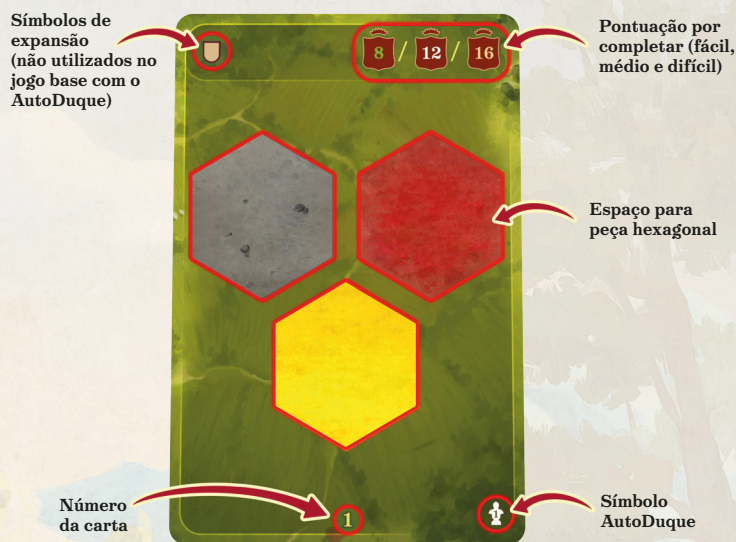
VISÃO GERAL DOS COMPONENTES DO AUTODUQUE

TABULEIRO DO AUTODUQUE

A RESERVA

A reserva é uma área especial no tabuleiro do AutoDuque. Ela é usada para armazenar as peças recebidas, como bônus e peças compradas do depósito paralelo. A reserva pode ter múltiplas peças do mesmo tipo (construções, minas, castelos etc.). Se isto acontecer, empilhe as peças de mesmo tipo. Posteriormente, quando pegar uma peça de uma pilha, pegue sempre a peça do topo.

CARTAS DE VILA



ANDAMENTO DO JOGO COM AUTODUQUE

A fase de preparação é resolvida da forma habitual.

No início de cada rodada:

- Lance seus dados e o dado branco (não lance os dados do AutoDuque ainda).
- Coloque seus dados em seu tabuleiro de jogador da maneira habitual.
- Coloque o dado branco no espaço esquerdo acima da carta de vila, de acordo com o valor lançado (1-4 = carta de vila esquerda; 5-6 = carta de vila direita). Esta carta, a partir de agora, é descrita como a carta de vila escolhida pelo AutoDuque.
- Coloque uma mercadoria no depósito apropriado do tabuleiro central, baseado no valor do dado branco, conforme usual.

Jogue os turnos de acordo com o indicador de ordem de turno.

Faça o *seu* turno da forma usual.

No turno do AutoDuque, ele realiza uma única ação, que é **escolher e colocar uma peça hexagonal** (como uma única ação). Isto pode acionar um ou mais dos bônus listados abaixo. Resolva completamente cada passo, na ordem listada, antes de seguir para o próximo:

1. Escolha e coloque uma peça hexagonal.
2. Bônus de colocação da peça hexagonal.
3. Bônus de colocação na carta de vila (“vender mercadorias”).
4. Complete uma carta de vila.
5. Receba peças bônus.
6. Compras no depósito paralelo (se possível).

Ao fim de cada fase, o AutoDuque recebe peças de prata para cada mina virada para cima em seu ducado e em cartas de vila (não na reserva), assim como qualquer outro jogador recebe pelas minas em seus ducados.

AÇÕES DO AUTO DUQUE

ESCOLHER E COLOCAR UMA PEÇA HEXAGONAL

O AutoDuque procura uma peça hexagonal que possa pegar do tabuleiro central, conforme o seguinte procedimento:

1. Lance o dado do AutoDuque e coloque-o no local de dados dele (espaço colorido ao lado do espaço para o dado branco).
2. Verifique qual depósito corresponde ao dado do AutoDuque.
3. Começando com o espaço vazio mais à esquerda e mais acima em sua carta de vila, verifique se existe uma peça hexagonal correspondente ao tipo no depósito. Caso exista, siga para o passo 4 deste procedimento. Caso não exista, verifique o próximo espaço vazio na carta de vila, seguindo da esquerda para a direita e do topo para baixo da carta de vila até encontrar uma correspondência. Caso não exista nenhuma no depósito escolhido, ele olha o próximo depósito em sentido horário em busca de uma correspondência, e segue dessa forma até encontrar uma ou verificar que não existe nenhuma correspondência na atual situação de jogo.
4. Caso **encontre uma correspondência**, ele pega a peça hexagonal e a coloca na carta de vila selecionada. Caso exista mais de uma correspondência no depósito escolhido, ele escolhe a superior. Isto pode acionar bônus (veja “Benefícios e Bônus” mais adiante).
5. Caso ele **não consiga encontrar NENHUMA correspondência, resolva a primeira opção possível:**
 - Caso exista, na reserva do tabuleiro dele, uma peça hexagonal correspondente a qualquer espaço vazio na carta de vila selecionada (começando com o espaço superior esquerdo), ele a coloca e aciona os bônus usuais.
 - Caso tenha quaisquer peças hexagonais curingas (veja adiante), ele posiciona uma delas, proveniente da reserva, no espaço mais esquerda e superior livre.
Observação: isso não aciona o bônus de colocação (mas pode acionar uma “venda de mercadorias” ou “turno extra”).
 - Caso não existam peças hexagonais curingas na reserva, ele pega a primeira peça hexagonal disponível no depósito paralelo (a que estiver mais à esquerda, começando na linha superior) e a coloca virada para baixo (como um tipo curinga) em um espaço curinga da reserva (não na carta de vila selecionada). Isto não aciona nenhum bônus de colocação.
 - Caso não existam peças hexagonais remanescentes no depósito paralelo, o AutoDuque recebe 2 peças de prata.

BENEFÍCIOS E BÔNUS

1. Colocação

Se o AutoDuque posiciona uma peça hexagonal **em sua carta de vila**, ele recebe um benefício, dependendo do tipo de peça, conforme descrito abaixo:

- **Castelo:** O AutoDuque recebe uma ação bônus “Escolha e Coloque uma peça hexagonal”, utilizando, porém, o dado branco para escolher o depósito inicial. Se o AutoDuque completou a carta de vila escolhida imediatamente antes de acionar este bônus, ele tenta colocar a peça hexagonal deste bônus em suas outras cartas de vila, se puder. Caso não consiga posicionar em nenhum local, ele realiza uma ação de “vender mercadorias” em vez de pegar uma peça hexagonal.
- **Construção:** O AutoDuque pode ter múltiplas construções iguais em uma mesma carta de vila. Dependendo da construção colocada, o AutoDuque recebe os seguintes efeitos:
 - **Banco:** Ele recebe 2 peças de prata.
 - **Alojamento:** Ele recebe 2 pontos de vitória.
 - **Carpintaria:** Ele pega uma construção do depósito que corresponda ao valor do dado branco (ou em sentido horário) e a coloca na **reserva** dele. Caso exista mais de uma construção no depósito escolhido, ele pega a que estiver mais acima. Caso não exista nenhuma construção nos depósitos, ele perde este bônus.
 - **Igreja:** Ele pega um castelo do depósito que corresponda ao valor do dado branco (ou em sentido horário) e o coloca em sua **reserva**. Caso não exista nenhum castelo nos depósitos, resolva este efeito para uma mina. Caso não exista nenhum castelo ou mina nos depósitos, resolva este efeito para um monastério. Caso não exista nenhum castelo, mina ou monastério nos depósitos, ele perde este bônus.
 - **Mercado:** Ele pega um navio do depósito que corresponda ao valor do dado branco (ou em sentido horário) e o coloca em sua **reserva**. Caso não exista nenhum navio nos depósitos, ele resolve este efeito para uma fazenda. Caso não exista nenhum navio ou fazenda nos depósitos, ele perde este bônus.
 - **Prefeitura:** Caso ele tenha qualquer peça na **reserva**, e que corresponda a qualquer espaço vazio em qualquer uma de suas cartas de vila (priorizando aquela atualmente selecionada), ele a move imediatamente para a carta de vila (acionando quaisquer efeitos de colocação, conforme usual), escolhendo primeiramente qualquer tipo que houver em maior quantidade na reserva dele (e a mais acima e à esquerda, em caso de empate). Caso não tenha nenhuma peça hexagonal disponível, ele perde este bônus.
 - **Loja:** Ele vende mercadorias (veja “vendendo mercadorias”, na pág. 25).
 - **Torre de Vigia:** Ele recebe imediatamente 4 pontos de vitória.

- **Fazenda:** Pontue a peça de forma habitual, mas baseada em qualquer animal correspondente que o AutoDuque tiver em suas cartas de vila e seu ducado, não em sua reserva.
Exemplo: Se o AutoDuque já tem 2 peças hexagonais de fazenda com ovelhas (em cartas de vila e em seu ducado) e coloca uma nova peça hexagonal de fazenda com ovelhas em uma carta de vila, ele recebe os pontos de vitória correspondentes ao total de ovelhas em todas estas três peças hexagonais com ovelhas.
- **Navio:** O AutoDuque pega mercadorias do depósito que tem mais mercadorias, colocando-as nos respectivos espaços para mercadorias de seu ducado. Caso exista empate, ele pega mercadorias do primeiro dos depósitos empatados em sentido horário, começando a partir do depósito correspondente ao resultado do dado branco. Em seguida, independentemente de ter obtido ou não mercadorias, ele move seu marcador de ordem de turno um espaço à frente no indicador da ordem de turno.

2. Bônus de colocação na carta de vila

As regras básicas do AutoDuque só têm um bônus de colocação: “vender mercadorias”. Um símbolo adicional de bônus de colocação é adicionado quando jogar com a expansão Vinhedos (para jogar com esta expansão veja a pág. 27).

Verifique se as peças hexagonais que o AutoDuque colocou em sua carta de vinhedo durante esta jogada cobriu um ou mais símbolos de venda de mercadorias (🏠). O AutoDuque tentará realizar a ação extra de “vender mercadorias”, conforme descrito abaixo.

3. Completando cartas de vila

Se o AutoDuque completou uma (ou possivelmente ambas) das suas cartas de vila, ele ganha pontos de vitória conforme o valor impresso na carta e no nível de dificuldade escolhido. Existem três níveis de pontuações mostradas na carta de vila: fácil (valor à esquerda), médio (valor central) e difícil (valor à direita).

Em seguida, mova todas as peças hexagonais da carta (ou cartas) de vila completada para o ducado do AutoDuque, em espaços das cores correspondentes. Posicione as peças hexagonais nos espaços mais superiores e à esquerda que estiverem disponíveis. Se o ducado do AutoDuque já tem todos os espaços de uma cor preenchidos, simplesmente coloque as novas peças hexagonais sobre uma outra da mesma cor já posicionada. Quaisquer peças hexagonais curingas que vierem da carta de vila são viradas para cima e movidas para um espaço da cor correspondente no ducado do AutoDuque. Não resolva nenhum bônus de colocação durante esta etapa.

Descarte a carta de vila completada, mova a carta remanescente para a esquerda e reponha o espaço agora disponível com uma nova carta de vila proveniente do baralho de compra do AutoDuque.

4. Recebendo peças bônus 🏠

Após mover as peças hexagonais de cartas de vila completadas para o tabuleiro de ducado, se o AutoDuque cobriu todos os espaços de um tipo, ele recebe a peça de bônus para aquele tipo (se ainda estiver disponível). Ele a pega no tabuleiro central e a coloca próximo ao seu ducado, recebendo o bônus de pontos de vitória imediatamente (dependendo da quantidade total de jogadores).

COMPRANDO PEÇAS DO DEPÓSITO PARALELO

Ao fim da jogada do AutoDuque, caso tenha **pelo menos 2** peças de prata, ele compra uma peça hexagonal do depósito paralelo por **2** peças de prata e a coloca em sua reserva. O AutoDuque tentará comprar uma peça hexagonal do tipo que menos tenha em sua reserva, priorizando a mais acima e à esquerda, no caso de empate. Caso múltiplas peças deste tipo estejam disponíveis no depósito paralelo, ele escolhe a mais à esquerda, começando na linha superior.

Observação: O AutoDuque só pode comprar uma única peça hexagonal do depósito paralelo por turno.



VENDENDO MERCADORIAS

Se qualquer efeito de jogo diz para o AutoDuque “vender mercadorias” (por exemplo, bônus de colocação em cartas de vila), ele irá vender mercadorias do tipo que mais tiver (priorizando as com menor número, em caso de empate). Ele recebe 1 peça de prata (no total) e pontos de vitória pelas mercadorias vendidas, de acordo com as regras para diversos jogadores (2/3/4 PVs de acordo com a quantidade de jogadores).

Caso não tenha mercadorias para vender, ele perde esse bônus.

PONTUAÇÃO FINAL

Você realiza sua pontuação final da forma usual.

O AutoDuque pontua:

- 4 PVs para cada monastério (amarelo) virado para cima em seu ducado ou em cartas de vila incompletas.
- 1 PV para cada mercadoria não vendida em seu tabuleiro.
- 1 PV para cada peça de prata em seu tabuleiro.
- 1 PV para cada peça hexagonal restante em sua reserva.
- 2 PVs para cada peça hexagonal em cartas de vila incompletas.


Para ganhar do AutoDuque, sua pontuação deve ser maior que a dele. Em caso de empate, o AutoDuque ganha.

MODIFICADORES DE DIFICULDADE

A dificuldade pode ser ajustada ao escolher modificadores de acordo com o nível de dificuldade.

- Fácil: sem modificadores.
- Médio: um modificador.
- Difícil: dois ou mais modificadores.


Os modificadores são:

- A. O AutoDuque usa o tabuleiro de ducado número 36 (verso do tabuleiro 35). Quando preparar o tabuleiro do AutoDuque, coloque uma peça aleatória não utilizada do depósito paralelo, **virada para baixo**, em cada uma das seguintes áreas coloridas (da esquerda para a direita, começando com a linha superior): 2 em construções, 1 em fazenda, 1 em navio e 1 em monastério (os espaços marcados com A). Isto reduz a quantidade de peças hexagonais que o AutoDuque precisa para recolher bônus.
- B. O AutoDuque usa o tabuleiro de ducado número 36 (verso do tabuleiro 35). Quando preparar o tabuleiro do AutoDuque, coloque uma peça aleatória não utilizada do depósito paralelo, **virada para cima**, em cada uma das seguintes áreas coloridas (da esquerda para a direita, começando com a linha superior): 1 em construções, 1 em mina e 1 em castelo (os espaços marcados com B). Isto reduz a quantidade de peças hexagonais que o AutoDuque precisa para recolher bônus e gera 1 peça de prata ao fim de cada fase.
- C. O AutoDuque é o jogador inicial.
- D. O AutoDuque usa o tabuleiro de ducado número 36 (verso do tabuleiro 35), que contém espaços para hexágonos com bônus de **turnos extras**. Primeiro, o AutoDuque posiciona todas as peças hexagonais de cartas de vila completadas em seu ducado. Caso alguma cubra um espaço com o símbolo , o AutoDuque recebe um bônus “Escolha e Coloque uma peça Hexagonal” imediatamente, exceto que utiliza o dado branco para escolher o depósito inicial. O AutoDuque tentará colocar esta peça hexagonal adicional na carta de vila remanescente. Caso ambas as cartas de vila tenham sido completadas, ele recebe uma ação de “vender mercadorias” em vez disso. Complete um turno extra antes de repor as cartas de vila.

Observação: Múltiplos símbolos de turno extra podem ser cobertos durante o mesmo turno. Resolva separadamente cada um deles antes de seguir para o próximo.

É perfeitamente possível ter níveis de pontuação diferentes da quantidade de modificadores de dificuldade utilizados. Se você quiser jogar com a pontuação fácil e os modificadores médios, jogue! Ajuste a experiência ao seu próprio nível. Observe que o jogo inicial recomendado é com o nível de pontuação médio e sem nenhum modificador.

SUPORTE PARA EXPANSÕES

- Expansões de peças hexagonais:
 - **Monastérios adicionais (27 a 29):** quando posicionar estes monastérios, o AutoDuque ignora seus efeitos.
 - **Grua:** Quando colocar uma grua, o AutoDuque recebe uma ação bônus de castelo (veja pág. 24).
 - **Gansos:** Quando colocar gansos, o AutoDuque pontua como se eles correspondessem a qualquer animal que ele tiver em maior quantidade em seu ducado e cartas de vila. Durante futuras colocações de fazendas, o AutoDuque trata os gansos como se eles correspondessem ao animal colocado.
 - **Castelo branco:** Quando colocar um castelo branco, o AutoDuque pega uma peça hexagonal do tabuleiro central e a traz para sua reserva. O AutoDuque usa o valor do dado branco para determinar o depósito inicial. Ele procura uma peça hexagonal de um tipo que não possua na reserva, priorizando a mais à esquerda. Caso mais de uma peça hexagonal correspondente esteja no depósito escolhido, ele pega a mais acima. Caso nenhuma esteja disponível, ele segue, no sentido horário, para o próximo depósito e assim por diante, até encontrar uma peça hexagonal. Caso não exista nenhuma, ele recebe 1 peça de prata.
 - **Estalagens:** Estas peças hexagonais não funcionam nesse modo de jogo. Não as utilize quando jogar com o AutoDuque.
- **Entrepósitos** 
 - Algumas das cartas de vila do AutoDuque exibem o símbolo de um entreposto.
 - Quando a segunda destas cartas de vila for completada, ele recebe os bônus da fase atual (10/8/6/4/2).
 - Uma vez que complete 3 destas cartas de vila, ele recebe o bônus por completar 3 conexões de entrepostos (5/6/7 pontos de vitória, caso disponível, ou 2/3/4 pontos de vitória, caso disponível).
- **Rotas Comerciais:** Você pode usar as rotas comerciais como acontece em partidas com diversos jogadores; contudo, o AutoDuque não as utiliza. Em vez disto, ele recebe um ponto de vitória adicional cada vez que vender mercadorias. Este bônus é por ação, e não por mercadoria.

• Escudos:

- Escudo 2: remova-o do conjunto de escudos antes da preparação. Ele não é usado nesse modo de jogo.
- Escudo 6: Você pode copiar qualquer monastério virado para cima presente no ducado do AutoDuque (mas não na reserva dele) ou em suas cartas de vila. Você copia a habilidade do monastério, não os pontos de vitória que o AutoDuque receberia ao final da partida.
- Sempre que o AutoDuque completar uma carta de vila e essa carta tiver um símbolo de escudo, ele pega um escudo do tabuleiro central, começando com o depósito correspondente do valor do dado branco (e seguindo em sentido horário). Caso exista mais de um escudo no depósito escolhido, ele pega o de menor numeração. Em seguida:
 - Ele posiciona este escudo, virado para baixo, ao lado do seu tabuleiro.
 - Ele não usa a habilidade do escudo, nem precisa pagar tributo por qualquer escudo que tiver ao fim de cada fase.
- Ao final da partida, o AutoDuque recebe pontos de vitória de acordo com a quantidade de escudos que tiver:
 - 1 = 8 pontos de vitória
 - 2 = 15 pontos de vitória
 - 3 = 25 pontos de vitória
 - 4+ = 40 pontos de vitória
- **Jogo em Time:** O AutoDuque é compatível com este modo de jogo. Não o utilize em partidas com o AutoDuque.
- **Jogo Solo:** O AutoDuque não é compatível com este modo de jogo. Não o utilize em partidas com o AutoDuque.


SUPORTE PARA EXPANSÃO DOS VINHEDOS

PREPARAÇÃO


- A preparação geral é a mesma do jogo básico do AutoDuque, com as seguintes alterações:
 - Prepare seu tabuleiro de vinhedo conforme as regras da expansão Vinhedos.
 - O AutoDuque não precisa de um tabuleiro de vinhedo. Seus hexaminós são colocados ao lado de seu ducado.
 - O AutoDuque utiliza a carta de vila com a numeração 1, junto das numeradas entre 10 e 17 (com símbolos de hexaminós em alguns espaços). Embaralhe essas cartas e forme o baralho de compra de cartas de vila do AutoDuque.
 - Use um conjunto de 6 peças bônus de vinhas. Aleatoriamente, pegue uma para você antes de criar o suprimento de peças bônus de vinhas. O AutoDuque não utiliza as peças bônus de vinhas.

2. Bônus de colocação de cartas de vila

Essa expansão introduz um novo bônus nas cartas de vila, indicado por um ícone de hexaminó.

Sempre que o AutoDuque posicionar uma peça hexagonal sobre um espaço que contenha este ícone () , ele tentará realizar a ação bônus explicada a seguir:

Pegar um hexaminó

Se a colocação de uma peça hexagonal do AutoDuque cobrir um espaço com o símbolo , ele tentará pegar um hexaminó do depósito de vinhas. Caso não existam hexaminós no depósito de vinhas, o AutoDuque perde esse bônus. Caso contrário, ele pega o hexaminó do espaço que corresponda ao resultado do dado branco. Caso não exista um hexaminó nessa posição, ele segue para a próxima posição à direita (voltando para a primeira posição caso já esteja na posição mais à direita possível), até encontrar um hexaminó. O AutoDuque coloca o hexaminó adquirido em um monte ao lado de seu tabuleiro de ducado.

COMPRANDO PEÇAS NO DEPÓSITO PARALELO

Ao fim da jogada do AutoDuque, caso tenha pelo menos 2 peças de prata, em vez de comprar uma peça hexagonal do depósito paralelo, ele compra um hexaminó da loja de vinhas (pagando 2 peças de prata por isto):

- Caso múltiplas opções estejam disponíveis (nas preparações para 3+ jogadores), ele usa o valor do dado branco para escolher o espaço de onde pega o hexaminó (1-2 = esquerda, 3-4 = centro, 5-6 = direita), movendo-se para a direita e indo em direção a primeira peça à esquerda, se necessário, caso o espaço esteja vazio.
- Caso o AutoDuque compre um hexaminó, ele é colocado no monte de hexaminós, ao lado de seu tabuleiro de ducado.
- Caso não existam hexaminós para serem comprados na loja de vinhas, o AutoDuque tentará comprar uma peça hexagonal do depósito paralelo, conforme as regras usuais do AutoDuque.

PONTUAÇÃO FINAL

O AutoDuque recebe pontos de vitória adicionais, baseados na quantidade de hexaminós em seu monte de compras.

Pontos de vitória para os hexaminós do AutoDuque

Hexaminós	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13+
Pontos de vitória	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

CRÉDITOS - THE CASTLES OF BURGUNDY: EDIÇÃO ESPECIAL

Autor: Stefan Feld

Direção de Desenvolvimento: Ernest Kiedrowicz

Time de Consultores Alea: Shane Hartley e André Maack

Teste e Desenvolvimento: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Paweł Samborski e Jan Truchanowicz

Testes Adicionais: Andrzej Betkiewicz, Cathy Bock, David Bock, Ezra Bock, Anna Butler, Jakub Dzikowski, Katarzyna Litka, Natalia Makówka, Filip Tomaszewski, Katarzyna Toporowska e a todos que participaram dos testes organizados

Regras: Wojciech Frelich e Ernest Kiedrowicz

Direção de Arte: Patryk Jędraszek

Ilustrações: Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz e Patryk Jędraszek

Design Gráfico: Michał Lechowski, Adrian Radziun, Karolina Łaski-Getka e Klaudia Wójcik

DTP: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec e Jędrzej Cieślak

Gráficos 3D: Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz e Jędrzej Chomicki

Edição e Revisão: Tyler Brown

Produção: Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Michał Matłosz, Jacek Szczypiński e Olga Baraniak

Versão Brasileira - MeepleBR

Edição: Thiago Leite

Tradução: Romir G. E. Paulino

Revisão: Rook Tradução (Luciana G. Boldorini & Ivar P. Junior) & Renato J. Lopes

Diagramação: Isabela Ferreira

AutoDuque desenvolvido por: John Albertson e Nick Shaw, baseado em conceitos solo de Dávid Turczy

Teste e Desenvolvimento Adicional para Jogo Solo: Krzysztof Belczyk, Chuck Case, Shelley Danielle, David Digby, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Jan Truchanowicz e a todos que participaram dos testes organizados

Testadores do Jogo Básico “The Castles of Burgundy”: Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann e aos grupos de jogos de Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte e Siegsdorf.

2022 Realms Distribution, Todos os Direitos reservados.

Distribuído no Brasil por:

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