

COIMBRA

É a Era dos Descobrimentos e as maiores cidades de Portugal estão prosperando: Lisboa, Porto e especialmente Coimbra com sua famosa universidade. Como o chefe de uma das mais antigas casas de Coimbra, você sente que a riqueza crescente da cidade também está causando um sentimento de insegurança entre os cidadãos.

Então você emprega sua guarda de segurança para oferecer proteção aos membros mais influentes da cidade: membros do conselho, **comerciantes**, **clérigos** e **acadêmicos**. Afinal, você quer conquistar favores de alguns deles e nem todos podem ser persuadidos com dinheiro.

Existem muitos caminhos para a vitória. Mas se você se concentrar em aumentar sua renda, recrutando novos guardas, promovendo o progresso acadêmico, promovendo suas relações com os mosteiros vizinhos ou investindo nas viagens desta era - no final, você será vitorioso somente se descobrir e usar a sinergia que cada novo jogo oferece. Além disso, a luta pelos cidadãos mais úteis de Coimbra certamente será excitante, graças a um mecanismo especial de compra e colocação de dados, no qual cada dado escolhido não apenas determina a ordem de jogo e o custo de seu suborno, mas também que tipo de renda que você receberá mais tarde. Após 4 rodadas, o jogo termina com uma pontuação final

Componentes

1 tabuleiro

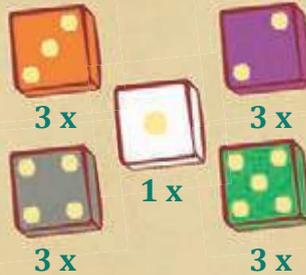


4 tabuleiro de jogador



1 por cada jogador

13 dados



24 mosteiros



15 cartas de viagem



56 cartas de personagens

Cada carta de personagem pertence a uma das 4 classes seguintes:

14 x membros de conselho



14 x Comerciantes



14 x Clérigos



14 x Acadêmicos



Cada carta de personagem tem um dos três tipos:

8 x



24 x



24 x



4 peças de favor



4 fichas de coroa



4 peças de pontuação de influência

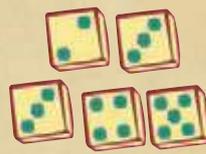


Frente:
2/3 Jogadores



Atrás:
4 Jogadores

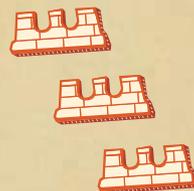
5 fichas de dados



1 peça extra

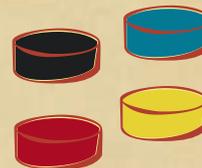


12 suportes de dados



3 para cada cor de jogador

100 discos



25 para cada cor de jogador

4 peregrinos



1 para cada cor de jogador

4 leões



1 para cada cor de jogador

8 marcadores



2 para cada cor de jogador

Preparação

1. Coloque o **tabuleiro** no meio da mesa

2. Ordene os **mosteiros** pelas costas e forme uma pilha para cada um (I, II, III). Embaralhe cada pilha separadamente e coloque estas três pilhas viradas para baixo ao lado do tabuleiro de jogo.

Compre 8 peças do estoque I e coloque uma delas aleatoriamente virada para cima em cada *espaço azul* do *mosteiro (I)* no *mapa de peregrinos*.

Em seguida, compre 4 peças da pilha e coloque uma delas aleatoriamente virada para cima em cada *espaço marrom* do *mosteiro (II)* no *mapa de peregrinos*.

Finalmente, pegue 2 peças da pilha III e coloque uma delas aleatoriamente virada para cima em cada *espaço rubi* do *mosteiro (III)* no *mapa de peregrinos*.

Devolva os mosteiros restantes para a caixa.

3. Embaralhe as 4 **peças de pontuação de influência** e coloque uma aleatoriamente em cada área de pontuação de influência acima das 4 trilhas de influência. Certifique-se de que o lado virado para cima de cada marcador corresponda ao número de jogadores (2/3 ou 4).



4. Pegue as 5 **fichas de dados**:

5. EM UM JOGO PARA 4:

Devolva todas as 5 fichas para a caixa. Elas não são necessárias.

6. EM UM JOGO PARA 3:

Coloque um das fichas na *cidade alta* no tabuleiro

Coloque a ficha na *cidade central*.

Coloque a outra ficha na *cidade baixa*.

Retorne as fichas e para a caixa.

EM UM JOGO PARA 2:

Coloque uma ficha e na *cidade alta* no tabuleiro.

Coloque e a outra ficha na *cidade central*.

Coloque a ficha na *cidade baixa*.

5. Embaralhe as **cartas de viagem**, compre 6 aleatoriamente e coloque uma com a face para cima em cada *espaço de carta de viagem* na parte inferior do tabuleiro. Devolva as cartas de viagem restantes para a caixa.

Local da Cidade: Castelo

Local da Cidade: Cidade Alta

Local da Cidade: Cidade Central

Local da Cidade: Cidade Baixa

Trilha de Pontuação

Área de Pontuação de Influência

Trilha de Influência

Mapa do Peregrino

Colocação das fichas de dados em um jogo para 2

Espaço das cartas de Viagem

Cartas de viagem: Tanger, Calicut, Ilhas dos Açores, Mashat, Macau.

6. Pegue os 13 dados:

EM UM JOGO PARA 4:

Coloque todos os 13 dados ao lado do tabuleiro de jogo como um estoque de dados.

EM UM JOGO PARA 3:

Remova 1 dado roxo e 1 verde e devolva-os à caixa.

Em seguida, coloque os 11 dados restantes ao lado do tabuleiro de jogo como um estoque de dados.

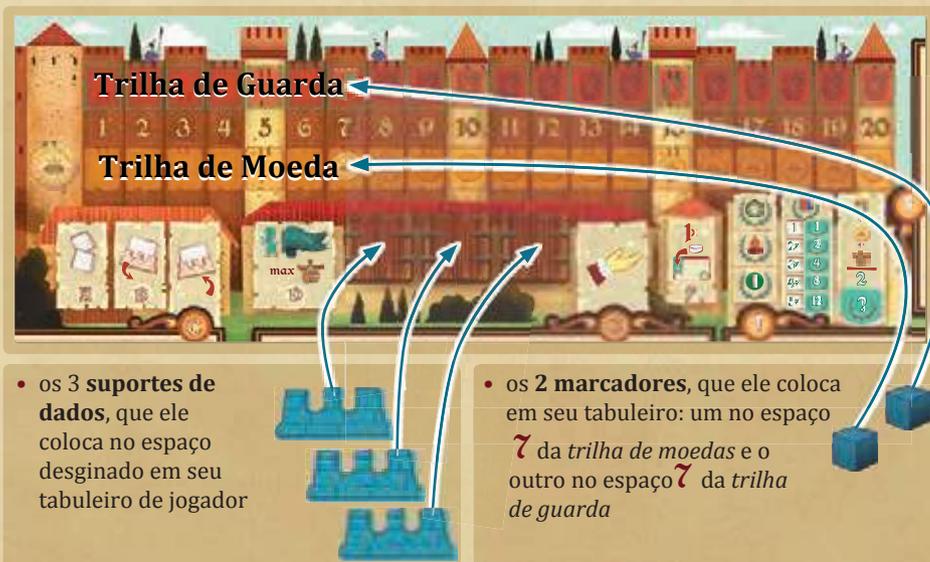
EM UM JOGO PARA 2:

Remova 1 dado cinza, 1 laranja, 2 roxos e 2 verdes e devolva-os à caixa. Em seguida, coloque os 7 dados restantes ao lado do tabuleiro de jogo como um estoque de dados.



7. Cada jogador escolhe a cor do jogador e recebe os seguintes itens dessa cor:

- o tabuleiro do jogador, que ele coloca em sua frente



- os 3 suportes de dados, que ele coloca no espaço designado em seu tabuleiro de jogador

- os 2 marcadores, que ele coloca em seu tabuleiro: um no espaço 7 da trilha de moedas e o outro no espaço 7 da trilha de guarda

- o peregrino, que ele coloca ao lado de seu tabuleiro por enquanto

- os 25 discos:

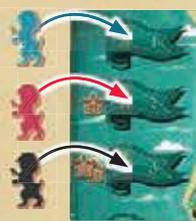
- um dos quais ele coloca no espaço 0 de cada uma das quatro trilhas de influência no tabuleiro

- um dos quais ele coloca no espaço 0 da trilha de pontuação no tabuleiro principal

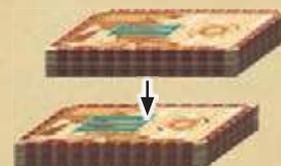


Os 20 discos restantes são colocados ao lado do tabuleiro do jogador como um suprimento.

8. Determine a ordem do jogador aleatoriamente. O primeiro jogador coloca seu leão na bandeira de ordem com o 1, o segundo jogador coloca seu leão na bandeira com o 2, o terceiro (se houver) na bandeira com o 3 e o quarto (se houver) na bandeira com o 4.



9. Ordene as cartas de personagem pelas costas, forme uma pilha para cada número (I, II, III) e embaralhe cada pilha separadamente. Pegue a pilha II e coloque-a voltada para baixo sobre a pilha III virada para baixo. Esta pilha combinada é chamada de pilha de personagem e é colocada acima do tabuleiro principal. Deixe espaço para uma pilha de descarte que se formará durante o jogo. Mantenha a pilha I pronta para mais tarde (veja o passo 13).



10. Separe as 4 peças de favor em uma fileira ao lado da parte superior esquerda do tabuleiro (ao lado do castelo) e coloque a peça extra acima da peça de favor com 2 coroas.



11. Em seguida, configure o display das 12 cartas da personagens:

Compre 4 cartas da pilha de personagens e exiba-as aleatoriamente (em uma linha), viradas para cima, à esquerda da cidade alta.

Compre mais 4 cartas da pilha de personagens e exiba-as aleatoriamente (em uma linha), virada para cima, à esquerda da cidade central.

Em seguida, compre outras 4 cartas da pilha de personagens e exiba-as aleatoriamente (em uma linha), virada para cima, à esquerda da cidade baixa.

12. Pegue as 4 fichas de coroa e distribua-as para as cartas de personagem em exibição da seguinte maneira: Primeiro, vá de cima para baixo através das cartas da quarta coluna, depois pelas cartas da terceira coluna, depois (se necessário) através do segundo e finalmente (se necessário) a primeira coluna. Na primeira carta de cada classe que você encontrar, coloque a ficha da coroa do tipo dessa classe até que todas as 4 fichas de coroa tenham sido colocadas. Se não houver uma carta de uma determinada classe no display, a ficha de coroa correspondente é deixado sem uso.

Nota: Os passos 10, 11 e 12 também são feitos no final de cada rodada (veja a página 10).

13. Finalmente, pegue a pilha I com as cartas de personagem iniciais e faça o seguinte:

- EM UM JOGO PARA 4:**

Forme 4 grupos de 2 cartas aleatórias e coloque os 4 grupos virados para cima ao lado do tabuleiro principal.

- EM UM JOGO PARA 3:**

Forme 3 grupos de 2 cartas aleatórias e coloque os 3 grupos virados para cima ao lado do tabuleiro principal. Devolva as duas cartas restantes para a caixa.

- EM UM JOGO PARA 2**

Forme 2 grupos de 2 cartas aleatórias e coloque esses 2 grupos virados para cima ao lado do tabuleiro principal. Devolva as 4 cartas restantes para a caixa.



Escolhendo as condições iniciais individuais

Na **ordem inversa do jogador** (começando com o jogador cujo marcador de ordem está na bandeira com o número mais alto), cada jogador escolhe uma das duas ações a seguir:

Entre a) Pegue **as duas** cartas de personagem de **um** dos grupos disponíveis feitas no passo 13 da preparação e coloque-as voltadas para cima na sua frente.



ou b) Coloque o seu peregrino em uma área inicial **livre** de Coimbra no centro do mapa de peregrinação (veja a página 12 para detalhes do movimento de peregrinação).



Depois que cada jogador realizar uma dessas ações, cada um - **agora em ordem de jogador** - executará a outra dessas duas ações

Uma vez feito isso, cada jogador deve ter seu peregrino em um canto diferente na área inicial do mapa de peregrinação e 2 cartas de personagem iniciais na frente dele.

Finalmente, cada jogador ganha os **valores de influência**, bem como qualquer **bonificação imediata** de suas duas cartas de personagem inicial, conforme descrito abaixo na área "As cartas de personagem inicial".

As cartas de personagem

Cada jogador começa com 2 cartas de personagem iniciais e pode ganhar novas no display de personagem durante a fase C de cada rodada. Estes dão diferentes tipos de bônus e são a principal fonte de movimento nas trilhas de influência.

As Cartas de Personagens Iniciais

Para cada um das suas 2 cartas iniciais, faça o seguinte:

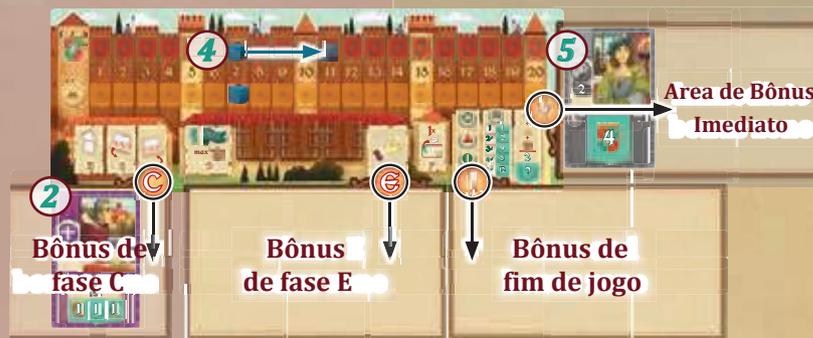
1. Na trilha de influência que corresponde à **classe**, da carta, mova seu disco em tantos espaços para cima quanto o **valor de influência**.
2. Se a carta tiver um **bônus imediato** (⚡), ganhe esse bônus uma vez. Em seguida, coloque a carta à direita do tabuleiro do jogador na **área de bônus imediato**.
- Se a carta mostrar um **bônus de fase C** (C), coloque-a abaixo do tabuleiro de jogador na área de bônus da fase C. Este bônus pode ser desencadeado na fase C de cada rodada.



(Para uma visão geral dos bônus dos personagens iniciais, veja a página 13.)

Exemplo: Como suas duas cartas de personagem iniciais, Phil tem um membro do conselho e um clérigo:

- 1) Para o sua carta de clérigo, ele primeiro move seu disco 1 espaço na trilha de influência do clérigo.
- 2) Em seguida, ele coloca a carta abaixo do tabuleiro de jogador em sua área de bônus de fase C.
- 3) Para sua carta de membro do conselho, ele primeiro move seu disco 2 espaços para cima na trilha de influência do membro do conselho.
- 4) Em seguida, ele ganha o bônus imediato da carta, movendo seu marcador 4 espaços para a frente na trilha de guarda do seu tabuleiro.
- 5) Finalmente, ele coloca o carta em sua área de bônus imediato.



As outras cartas de personagem

As cartas que você pode adquirir durante o jogo mostram no canto superior esquerdo:

- um **ícone de guarda**
- ou
- um **ícone de moeda**

Este ícone determina qual dos dois recursos que você deve gastar para adquirir essa carta (consulte a página 6).

Como as cartas iniciais, elas têm uma **classe** e um **valor de influência**.

Cada um dessas cartas também possui:

- um **bônus imediato** (⚡), que é acionado uma vez quando a carta é pega
- um **bônus de fase E** (E), que pode ser aplicado durante a fase E de cada rodada
- um **bônus de final de jogo** (X), que dá pontos no final do jogo para uma tarefa específica

(Para uma visão geral dos diferentes bônus, veja as páginas 13 a 15.)



Algumas cartas também mostram um ou dois **ícones de diploma**.

Existem 5 ícones de diploma normal e 1 ícone de diploma feroz. No final do jogo (e às vezes durante o jogo), você pode marcar pontos para cada conjunto de diferentes ícones de diplomas que você possui (veja a terceira área na página 10 para detalhes).

> c [Ub Xc · c · ^c [c

Coimbra é jogado em 4 rodadas. Cada rodada compreende as seguintes fases:

	Rolando os dados	O primeiro jogador cria o estoque de dados rolando os dados.
	Seleção e colocação de dados	Na ordem dos jogadores, os jogadores escolhem um dado cada e o coloca em um local da cidade até que cada jogador tenha colocado 3 dados.
	Recuperando dados	Em uma ordem determinada pela posição de seus dados, os jogadores recuperam seus dados dos locais da cidade para ganhar peças de favor e adquirir cartas de personagem.
	Nova ordem de jogador	A nova ordem de jogador é determinada pelo número de coroas que cada jogador possui.
	Renda de Influência	Na ordem dos jogadores, os jogadores recebem sua renda de influência de acordo com a cor dos dados escolhidos.
	Invista em uma viagem	Na ordem do jogador, cada jogador pode investir em uma viagem.

Depois, a nova rodada é preparada e 12 novas cartas de personagem são colocadas no display de personagens.

O jogo termina após a quarta rodada (quando a pilha de personagens acabou). Depois, há uma pontuação final (*consulte as páginas 10 e 11*). O jogador com mais pontos ganha o jogo.

Fase : Rolando os dados

O primeiro jogador (aquele que tem seu leão na bandeira de ordem de jogador no 1) pega todos os dados da reserva de dados (como feito na etapa 6 da preparação), lança-os uma vez e assim cria o estoque de dados para essa rodada.



Fase : Seleção e colocação de dados

Na ordem da rodada, começando com o primeiro jogador, os jogadores se revezam.

No seu turno, escolha um dado do estoque e coloque-o com o resultado virado para cima em um dos seus suportes de dados. Em seguida, coloque o dado (dentro do seu suporte) em um dos 4 locais da cidade:

Se você colocá-lo no castelo e já houver dados lá (de qualquer cor), você deve obedecer à regra de que todos os dados presentes devem formar uma **linha de valores ascendentes da esquerda para a direita (1 a 6)**. Isto significa, você deve colocar seu dado:

- à **direita** de qualquer dado que tenha um valor **menor ou igual**

E - à **esquerda** de qualquer dado que tenha um valor **maior** que o seu dado

Nota: Na fase C, cada um dos seus dados no castelo permite que você pegue uma peça de favor.

Quanto mais longe um dado for colocado, maior a probabilidade de você receber o favor que deseja (veja a próxima página para detalhes).

Se você colocá-lo em um dos outros locais da cidade (cidade alta, cidade central ou cidade baixa) e já houver dados naquele local (de qualquer cor), você deve obedecer à regra de que todos os dados presentes devem formar uma **linha de valores descendentes da esquerda para a direita (6 para 1)**. Isto significa, você deve colocar seu dado:

- à **direita** de qualquer dado que tenha um valor **maior ou igual**

E - à **esquerda** de qualquer dado que tenha um valor **menor** que o seu dado.

Nota: Na fase C, cada um dos seus dados nesses locais da cidade permite que você adquira uma carta de personagem da linha ao lado de sua localização. Quanto mais longe um dado for colocado, maior a probabilidade de obter a carta desejada. No entanto, ela também será mais cara (*consulte a próxima página para obter detalhes*).

Importante: Se você estiver jogando com menos de 4 jogadores, observe que quaisquer marcadores em um local contam como dados regulares de cor neutra.

Na ordem dos jogadores, continue colocando um dado de cada vez até que cada jogador tenha colocado 3 dados (e, portanto, não tenha mais nenhum).

Notas:

- As cores dos 3 dados que você escolher determinam que tipo de renda você receberá na fase E "renda de influência" (veja a página 9 para detalhes).

- Não há limite para o número de dados que os quatro locais podem conter. Além disso, qualquer jogador pode ter vários de seus dados na mesma cidade.



Exemplo: Em um jogo de 3 jogadores, **Phil** é o primeiro jogador.

1) Do estoque de dados, ele escolhe o dado cinza com um valor 5 e o coloca dentro de um dos seus suportes. Então ele o coloca na cidade alta, à esquerda da ficha de de lá.



2) Depois que **Chris** e **Eve** tiverem cada um, um dado, é a vez de **Phil** novamente. Desta vez, ele escolhe o dado branco de valor 1, coloca-o em um de seus suportes restantes e o coloca também na cidade alta (à direita de 1 de **Eva**).



3) Uma vez que é a vez dele novamente, **Phil** escolhe o dado cinza com o valor 4 e o coloca em seu último suporte e o coloca no castelo entre o 1 e 5 de **Chris**.



Fase C: Recuperando dados

Esta fase não é jogada na ordem do jogador. Em vez disso, a sequência de jogo é determinada pela ordem dos dados em cada um dos quatro locais da cidade.

Para recuperar os dados colocados, as 4 localizações da cidade, no lado esquerdo do tabuleiro principal, são agora avaliadas de **cima para baixo**:

Quando uma localização da cidade é avaliada, cada dado lá - da esquerda para a direita - é acionado uma vez. Isso significa que o jogador com o dado **mais à esquerda** naquele local toma o primeiro turno executando uma ação e depois recuperando seu dado desencadeado. Então é a vez do jogador com o novo dado mais à esquerda naquele local, que também realiza uma ação e então recupera seu dado desencadeado e assim por diante. Uma vez que acabem os dados deixados no local avaliado, a localização da próxima cidade é analisada da mesma forma até que todos os locais tenham sido verificados.

Quando é a sua vez em um local (quando você possui o dado atual mais à esquerda lá), execute a ação desse local:

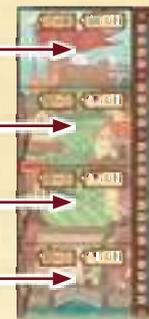
No castelo: Pegue uma das peças de favor disponíveis (veja abaixo).

Na cidade superior, central e baixa: Adquira um das cartas de personagem desse local (veja abaixo).

Se você não puder ou não quiser realizar a ação de um local, **deverá** realizar a **ação de miséria** (consulte a página 8).

Depois de ter realizado sua ação, pegue seu dado utilizado - mantendo-o dentro do seu suporte de dado - e coloque-o em um espaço, para os dados, vazio do seu tabuleiro.

- Primeiro o castelo,
- então a cidade alta,
- a cidade central,
- e finalmente a cidade baixa.



Exemplo:

Os jogadores utilizam o castelo.

1) Como **Phil** tem o dado mais à esquerda (), ele realiza o primeiro turno executando uma ação (que é escolher um favor). Em seguida, ele pega de volta o e coloca-o junto com o suporte em um espaço, vazio para dados, do seu tabuleiro.



2) O outro dado mais à esquerda () também pertence a **Phil**, então é sua vez novamente de executar uma ação.



3) Depois que ele pega seu , o dado mais à esquerda é o de **Eve**. Então, **Eve** realiza uma ação e, em seguida, coloca seu junto com o suporte do dado no tabuleiro dela. Como não há mais dados no castelo, os jogadores continuam avaliando a cidade alta.



Ação no castelo: Pegue uma das peças de favor disponíveis



Quando você executar esta ação, pegue um das peças de favores que ainda estão disponíveis à esquerda do castelo e coloque-o na sua frente. Em seguida, execute o(s) bônus imediato(s) dessa peça (veja a página 12 para uma visão geral desses bônus). Depois, mantenha a peça na sua frente até o final da rodada.

Note que cada peça de favor coletado durante esta rodada também adiciona entre 0 e 3 ao número total de **coroas**, o que é importante principalmente para determinar a ordem do jogador na fase D (ver página 8).



Nota: Em contraste com os locais da cidade, onde adquirir um cartão de personagem tem um custo, ter um favor no castelo é gratuito.

Ação na cidade alta, central ou baixa: Adquira um carta de personagem



Escolha um das cartas de personagem exibidos na linha ao lado do local que está sendo feita a escolha e adquira-a.

Para fazer isso, você deve pagar imediatamente seu custo, que é determinado pelos seguintes fatores:

- o ícone no canto superior esquerdo da carta escolhida determina se você deve gastar guardas ou moedas para pagar esse custo
- o custo é igual ao valor do seu dado utilizado.

Depois de ter pago o custo da carta escolhida (movendo o marcador correspondente para trás no seu tabuleiro), pegue a carta e ganhe imediatamente seu valor de influência na trilha de influência da classe da carta (movendo o disco para cima de acordo).



Em seguida, proceda de acordo com o bônus do carta:

- Se a carta tiver um bônus de final de jogo (), coloque-a na zona de bônus do seu jogo tabuleiro no canto inferior direito.
- Se a carta tiver um bônus de fase E (), coloque-o na sua zona de bônus de fase E abaixo do seu tabuleiro.
- Se a carta tiver um bônus imediato (), execute este bônus uma vez e coloque-a na sua zona de bônus imediata à direita do seu tabuleiro.

(Para uma visão geral dos bônus das cartas de personagem, veja as páginas 11 a 15.)

Depois disso, verifique se a aquisição desse novo carta desencadeou o bônus de fase C de um de suas cartas iniciais de personagem. Se assim for, realizar esse bônus fase C agora uma vez.

Finalmente, se houver um marcador de coroa na carta adquirida, remova a ficha da carta e coloque-o na sua frente para mais tarde.





Exemplo: É a vez de **Phil** porque ele tem o dado mais à esquerda (1) na cidade alta, que é o local avaliado do momento. Uma vez que o dado tem um valor de 5, a aquisição de uma carta da linha ao lado da cidade alta custa 5. Isso significa que **Phil** não pode adquirir a carta clerical (2), porque ele não tem moedas suficientes para fazê-lo. Então, em vez disso, ele escolhe adquirir a carta do comerciante (3), gasta 5 guardas e pega o cartão. Então ele move seu disco na faixa de influência do comerciante 2 espaços acima (porque a carta tem um valor de influência de 2). Uma vez que a carta mostra um bônus imediato, ele recebe esse bônus agora (4 moedas). Então ele coloca a carta em sua zona de bônus imediata à direita de seu tabuleiro de jogador.



Por fim, o bônus de fase C da carta de personagem inicial (4) é acionado (porque a carta adquirida era uma carta de comerciante) e assim ele recebe imediatamente 1 moeda e 2 pontos de vitória.

Uma vez que ele é feito conforme acima exposto, ele recupera seu dado da cidade alta e coloca-o com o suporte do dado no seu tabuleiro.

IMPORTANTE:

Em jogos com menos de 4 jogadores, quando um **ficha de dado** é acionado (porque é o dado mais à esquerda), faça o seguinte: Na linha ao lado do local da cidade sendo avaliada, remova a carta de personagem com **maior valor de influência** e coloque-o sobre a pilha de descarte. Se houver um empate para o maior valor de influência, remova a carta **mais à esquerda** dessas cartas empatadas.

Depois, vire a ficha do dado com a face voltada para baixo, deixando-a onde está. Em seguida, continue acionando o dado que está agora mais à esquerda (se houver), como de costume.

Exemplo:

1) Como o dado mais à esquerda na cidade central atualmente avaliada é a ficha os jogadores devem remover imediatamente a carta do acadêmico com o valor de influência de 3 da linha de cartas de personagem próxima à cidade central (porque é a carta com o maior valor de influência) e coloque-o na pilha de descarte. Em seguida, a ficha é virada para baixo.

2) O novo dado mais à esquerda é a ficha e os jogadores devem remover imediatamente outra carta da linha. Ambas as cartas remanescentes têm um valor de influência de 1. Assim, a carta do clérigo é removida e colocada na pilha de descarte, uma vez que é a carta mais à esquerda dessas cartas. Em seguida, a ficha é virada para baixo.

3) Depois disso, é a vez de **Eve**, porque ela tem o dado mais à esquerda agora.



Depois que o acabarem os dados em um local da cidade, mas antes de você passar para a avaliação do próximo, remova quaisquer cartas de personagem remanescentes da fileira ao lado do local atual e coloque-as voltadas para cima na pilha de descarte.

Também vire quaisquer fichas de dados voltadas com a face para baixo na localização da cidade, voltando-as para cima novamente.



Ação de miséria Em vez de usar a ação de um local da cidade, ganhe até 2 moedas E até 2 guardas (movendo os marcadores do seu tabuleiro para a frente de acordo com as trilhas deles).

Depois que todos os 4 locais da cidade tiverem sido avaliados, continue com a fase D.

Fase D: Nova ordem de jogador

Nesta fase, a nova ordem do jogador é determinada. Para fazer isso, cada jogador soma agora o número de coroas que possui. Isso inclui:

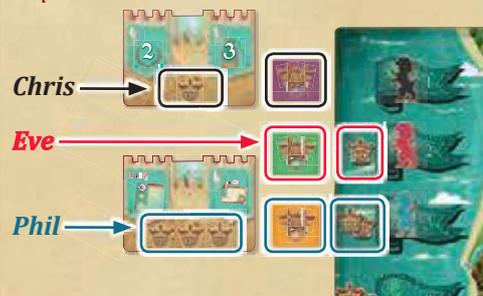


- Coroas em **fichas de coroa** que ele coletou nesta rodada.
- Coroas em peças de favor que ele pegou nesta rodada.
- Coroas ao lado de sua **bandeira de ordem de jogador** atual (a que está ao lado do leão).

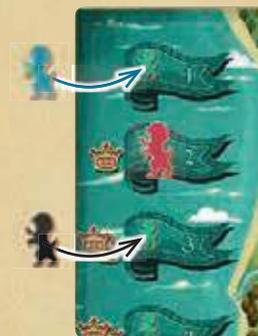
O jogador com o maior número de coroas move seu leão para a bandeira de ordem com o 1, o jogador com o segundo maior para a bandeira de ordem com o 2 e assim por diante. No caso de empate, a ordem relativa de jogadores entre os jogadores empatados é revertida.

Exemplo:

Chris e **Eve** tem um total de 3 coroas cada, enquanto **Phil** tem um total de 7 coroas:

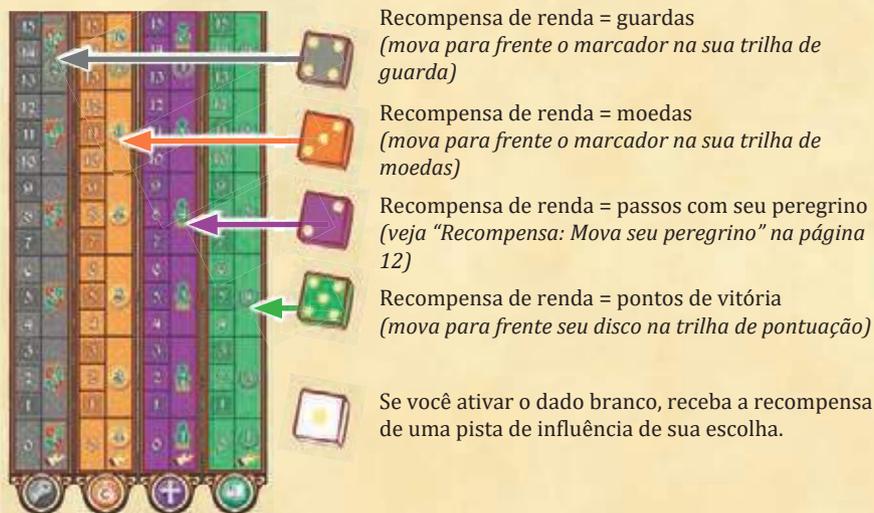


Phil se torna o primeiro jogador (e assim move seu leão para a bandeira 1). **Eve** deixa seu leão na bandeira 2 e **Chris** deixa seu leão na bandeira 3 e **Eve** e **Chris** tenham o mesmo número de coroas, **Chris** jogava antes na rodada atual - portanto a ordem de jogadores entre ele e **Eve** é invertida.



Fase E Renda de Influência:

Na **nova ordem de jogadores**, cada jogador agora coleta sua renda das trilhas de influência. Para coletar sua renda, observe as cores dos 3 dados nos espaços de dados do tabuleiro do jogador. Em uma ordem de sua escolha, ative cada um desses dados uma vez para ganhar imediatamente a recompensa da trilha de influência correspondente à cor do dado:



O valor de cada recompensa depende de quão longe seu disco está na respectiva trilha de influência. Isso significa que você ganha a recompensa mostrada na 'arra' à direita desse disco.



Depois de ter coletado a recompensa para cada um dos seus 3 dados, tire-os de seus suportes. Em seguida, coloque os dados ao lado do tabuleiro de jogo novamente (para que eles possam ser rerolados na próxima rodada) e deixe seus suportes de dados vazios em seus espaços de dados.

- Notas:**
- Os resultados mostrados nos dados são irrelevantes nesta fase, apenas as suas cores são importantes.
 - Ao ganhar recursos (guardas ou moedas), você nunca pode mover um marcador no tabuleiro de seu jogador além do espaço 20 de sua trilha e, portanto, nunca pode possuir mais de 20 de cada recurso (qualquer excesso deve ser perdido).

IMPORTANTE: Preste muita atenção aos bônus que as cartas de personagem na sua **zona de bônus da fase E** podem fornecer. (Para uma visão geral desses bônus, veja a página 14.)

Exemplo:

Phil tem os seguintes 3 dados em seus espaços de dados:



Uma vez que ele é feito, ele remove os dados de seus suportes e os coloca de volta ao lado do tabuleiro de jogo. Então é a vez do próximo jogador coletar sua renda.

Fase F: Invista em uma viagem

Na ordem dos jogadores, cada jogador é perguntado uma vez se ele quer investir em **uma** viagem. Cada jogador que escolher fazê-lo imediatamente realiza a ação "Invista em uma viagem" uma única vez, conforme descrito na área abaixo.

Ação: invista em uma viagem



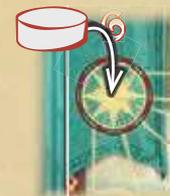
Invista em qualquer carta de viagem na parte inferior do tabuleiro que ainda não tenha seu disco (você pode investir em cada viagem apenas uma vez durante o jogo). Não importa quantos dos outros jogadores já investiram nessa viagem.

Para investir na viagem, pague o custo indicado no canto superior esquerdo do cartão:

- Se a área acima do custo mostra um símbolo de moeda, você deve gastar moedas para pagar por ele.
- Se a área mostra um símbolo de guarda, você deve gastar guardas para pagar por ele.

Depois de pagar, coloque um de seus discos na rosa abaixo do custo do cartão para marcar seu investimento. Se já existem discos de outros jogadores, coloque o seu no topo.

No final do jogo, para cada carta de viagem em que você investiu, você ganhará pontos de vitória dependendo de quão bem você cumpriu sua tarefa. (Para uma visão geral dessas tarefas, consulte a página 16.)



Atenção: Contanto que você tenha esse favor à sua frente, o custo que você tem que pagar para investir em uma viagem é sempre reduzido em 2 (veja também a seção "Bônus das peças de favor" na página 12).

Final da rodada

Após a fase F, verifique se a pilha de personagens está vazia. Se assim for, a quarta rodada foi jogada e o jogo termina agora (continue com a seção "Fim do jogo" abaixo).

Caso contrário, configure a próxima rodada novamente seguindo os passos 10, 11 e 12 da preparação inicial na página 4 (na área verde).

Fim do jogo

Após a quarta rodada, o jogo termina. Agora, execute a pontuação final da seguinte forma:

Marcar pontos de vitória para viagens:



Cada jogador marca as cartas de viagem nas quais ele investiu (que possuem um de seus discos). Para cada um, ele ganha pontos de vitória dependendo de quão bem ele cumpriu a tarefa daquela carta.

(Para uma visão geral das diferentes tarefas das cartas de viagem, veja a página 16.)



Premiar pontos para maioria nas trilhas de influência:



Passar pelos 4 painéis de pontuação de influência acima das trilhas de influência.

Para cada área, verifique cada trilha:



- O jogador cujo marcador é mais alto na trilha ganha o número de pontos de vitória impressos no topo do placar de influência (primeiro lugar).
- O jogador cujo disco está em segundo lugar ganha o número de pontos de vitória impressos no meio do placar.
- O jogador cujo disco está em terceiro lugar (apenas em jogos de 4 jogadores) ganha o número de pontos de vitória impressos na parte inferior do placar de influência.

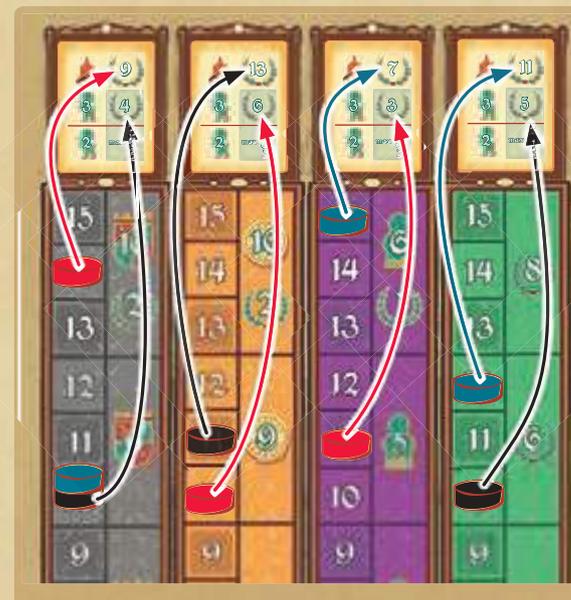
Se 2 ou mais jogadores tiverem seus discos no mesmo espaço da trilha, o jogador cujo disco chegou primeiro (e, portanto, está embaixo na pilha) é considerado mais alto na trilha.



EM UM JOGO PARA 3, os pontos de vitória são atribuídos apenas ao primeiro e segundo lugares.

EM UM JOGO PARA 3, um jogador só ganha os pontos de vitória pelo segundo lugar se o disco dele não estiver a mais de 3 espaços abaixo da trilha do que o do outro jogador. Caso contrário, o segundo lugar não é concedido.

Discos ainda no espaço 0 de uma trilha de influência não dão pontos de vitória para seus donos.



Ganhe pontos de vitória para conjuntos de diplomas:



Cada jogador verifica suas cartas de personagem e mosteiros para ícones de diploma e conjuntos de formulários daqueles. Cada conjunto pode incluir até 5 ícones diferentes de diploma (um de cada tipo).

Diplomas especiais podem contar como qualquer ícone de diploma.



Cada conjunto contendo todos os 5 ícones de diploma dá ao seu dono 12 pontos de vitória.



Cada conjunto composto por 4 ícones de diploma diferentes dá ao seu dono 8 pontos de vitória.



Cada conjunto composto por 3 ícones de diploma diferentes dá ao seu dono 4 pontos de vitória.

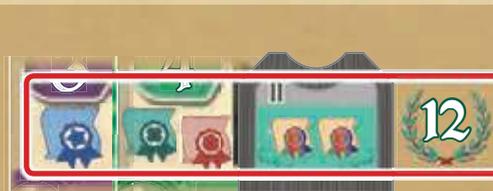


Cada conjunto composto por 2 ícones de diploma diferentes dá ao seu dono 2 pontos de vitória.



Cada ícone de diploma único dá ao seu dono um ponto de vitória.

Observe que **nenhum** ícone de diploma pode ser usado em mais de um conjunto.



Marcar pontos de vitória para cartas de personagem com bônus de final de jogo:



Cada jogador verifica quais cartas de personagem com bônus de final de jogo ele possui. Para cada um deles, ele ganha pontos de vitória dependendo do bônus.

(Para uma visão geral dos diferentes bônus de final de jogo, veja a página 15.)



Marcar pontos de vitória para guardas, moedas e coroas:

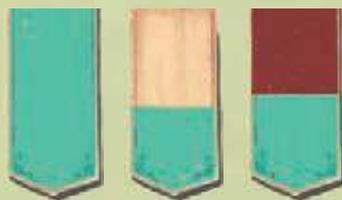
Cada jogador soma os guardas e moedas que ele deixou nas trilhas de seu tabuleiro e adiciona seu número de coroas (determinado como na fase D) ao resultado. Então ele divide este resultado por 2 e ganha o resultado final (arredondado para baixo) como pontos de vitória.



O jogador com mais pontos de vitória ganha o jogo. No caso de empate, o jogador empatado que vier primeiro na ordem de jogador ganha o jogo.

Visão geral do bônus

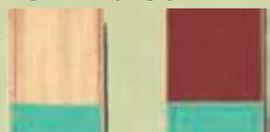
Os bônus são geralmente representados em faixas totalmente verdes ou com um fundo verde de hortelã.



O que quer que seja representado na parte verde da casa da moeda é a recompensa que o jogador recebe.



Se houver uma peça colorida diferente acima da parte verde de hortelã, os ícones representados nessa parte representam os requisitos (bege) ou os custos (vermelho).



Um símbolo de multiplicação (X) entre o requisito e a recompensa significa que você ganha a recompensa quantas vezes cumprir o requisito.



Nenhum símbolo entre a exigência e a recompensa, ou nenhum requisito, significa que você ganha o bônus apenas uma vez (e não várias vezes).



Se houver uma barra (/) representada entre dois ícones ou duas faixas, você receberá apenas uma das recompensas.



Em ambos os casos, você escolhe quais das recompensas retratadas obter.

Caso contrário, todos os ícones e faixas retratados renderão suas recompensas.



Aqui você recebe cada recompensa retratada.

Recompensas mais comuns



Recompensas: mova seu peregrino

Quando você recebe uma recompensa que mostra este ícone, mova seu peregrino pelas estradas do mapa peregrino. O número mostrado no ícone indica o número **máximo de passos** que você pode mover seu peregrino.

Um passo significa que você move seu peregrino de sua localização atual ao longo de uma estrada até o próximo local.

Existem dois tipos de localização: **Paradas e mosteiros.**

Quando você entra em uma parada, nada acontece. Desde que você tenha passos, você apenas segue em frente.

Quando você se move para um **mosteiro**, no entanto, você deve colocar imediatamente um dos seus discos acima daquele mosteiro, mas somente se você ainda não tiver um disco lá.

Se já existem discos de outros jogadores, coloque os seus no topo. Colocar o seu disco dá-lhe o bônus do mosteiro:

- Se for marcado como um **bônus imediato**, leve-o imediatamente ou perca-o.



- Se não estiver marcado, você poderá usá-lo mais tarde. (Veja a página 15 para uma visão geral de todos os bônus do mosteiro.)



Se você tiver mais alguns passos depois de chegar a um monastério, continue seguindo na estrada como de costume. Assim, você pode alcançar vários monastérios em um turno.

Mais notas e regras para mover seu peregrino

- Com o seu primeiro passo, você deve mover-se do seu canto inicial de Coimbra ao longo da estrada unidirecional adjacente para uma das duas paradas acessíveis.
- INão é possível recuar em nenhuma das estradas de sentido único que levam a Coimbra durante o jogo.
- Você pode optar por mover menos passos do que os possíveis ou nenhum.
- Você pode alterar as direções a qualquer momento (incluindo voltar ao local de onde veio).
- Outros peregrinos não interferem com o seu movimento, pode haver vários peregrinos no mesmo local.
- Durante todo o jogo, cada jogador pode colocar apenas um de seus discos acima cada mosteiro.
- Você pode voltar para os mosteiros que já têm seu disco acima deles, mas você não executa seus bônus novamente.
- Todas as estradas e paradas funcionam exatamente da mesma maneira. Suas cores diferentes são meramente por clareza visual, mostrando a que tipo de mosteiro as estradas levam.



1 Recompensas: Ganhe moedas

Ganhe o número de moedas representado no ícone (aqui 1) movendo o marcador na sua trilha de moeda.

1 Recompensas: Ganhe guardas

Ganha o número de guardas representados no ícone (aqui 1) movendo para frente o marcador na sua trilha de guarda igual ao número mostrado.

1 Recompensas: Ganhe pontos de vitória

Ganha o número de pontos de vitória representados no ícone (aqui 1) movendo para frente o marcador na sua trilha de pontuação igual ao número mostrado.

Notas gerais sobre bônus, recompensas e casos especiais:

- Você sempre pode escolher perder (total ou parcialmente) qualquer recompensa obtida.
- O limite de armazenamento dos seus recursos (guardas e moedas) nas trilhas do tabuleiro do jogador é de 20 cada. Você nunca pode mover seu marcador além do espaço 20 a qualquer momento (qualquer excesso deve ser perdido). Nem você pode gastar o que você não tem. (Se você tiver zero unidades de um recurso, seu marcador ficará no ícone na frente da trilha).
- Em qualquer trilha de influência, você não pode mover seu disco acima do valor de influência 15 (qualquer excesso que você obtiver deve ser perdido).
- Em cada trilha de influência, sempre há uma ordem clara de posições. Se 2 ou mais jogadores tiverem discos no mesmo espaço, o jogador cujo disco está abaixo na trilha é considerado à frente dos jogadores cujos discos estão em cima dele (porque ele alcançou o espaço anteriormente).

Bônus das peças de favor

Contanto que você tenha esse favor à sua frente:

Sempre que você executar a ação "Investir em uma viagem" (consulte a página 9), o custo que você deve pagar por investir nessa viagem é reduzido em 2.

Por exemplo, para investir nesta viagem, você deve pagar 5 guardas em vez de 7.



Bônus imediato:

Realize a ação "Invista em uma viagem" uma vez.

(A redução de custo da área da esquerda se aplica aqui também.)



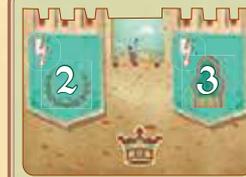
Bônus imediato: Ganhe 4 pontos de vitória.

E

Bônus imediato:

Você pode pegar a **peça extra** e colocá-la em um dos **seus** dados localizados na cidade superior, central ou inferior. Se fizer isso, o valor desse dado será aumentado em 3. Isso significa que você deve movê-lo imediatamente dentro de sua linha de dados para a posição ditada por esse valor combinado (segundo as regras descritas para colocar os dados nos locais da cidade). Desta forma, um valor combinado de até 9 é possível.

Atenção: Quando seu dado com a peça extra é acionado na Fase C e você adquire uma carta, você deve pagar o valor combinado.



Bônus imediato:

Ganhe 2 pontos de vitória.

E

Bônus imediato:

Mova seu peregrino 3 ou menos passos.



Bônus imediato:

Ganhe 7 guardas OU 7 moedas.

Bônus das cartas de personagem inicial

Bônus imediato:



Ganhe as recompensas retratadas.

Fase C bônus:



Sempre que você adquirir uma carta de personagem com um custo de moeda na fase C, pague 1 moeda a menos por ele (pode ser 0).a

Sempre que você adquirir uma carta de personagem com um custo de guarda na fase C, pague 1 menos de guarda por ele (pode ser 0).

Sempre que você adquirir uma carta de membro do conselho na fase C, primeiro realize qualquer bônus daquela carta adquirida como de costume. Então também ganhe 1 guarda, 1 ponto de vitória e 1 passo com seu peregrino.

Sempre que você adquirir uma carta de comerciante na fase C, primeiro realize qualquer bônus daquela carta adquirida como de costume. Então também ganhe 1 moeda e 2 pontos de vitória.

Bônus das outras cartas de personagem

Bônus imediato:



Ganhe as recompensas retratadas.



Na ordem do jogador, cada oponente escolhe o que lhe pagar (assim você ganha o que ele decide perder): 1 guarda e 1 moeda OU 2 pontos de vitória. Na ordem do jogador, cada oponente escolhe o que lhe pagar (assim você ganha o que ele decide perder): 1 guarda e 1 moeda OU 2 pontos de vitória..



Você ganha 5 pontos de vitória. Na ordem do jogador, cada oponente deve decidir perder 3 pontos de vitória OU um de suas cartas de clérigo. Se ele decidir perder a carta, ele a coloca na pilha geral de descarte e também perde o valor de influência daquela carta na trilha de influência do clérigo. Se o disco dele parar em um espaço onde há outros discos, ele o coloca em cima deles. Se ele não tem clérigos, ele deve perder os pontos de vitória.



Pegue a pilha de descarte e escolha uma carta dela. Pague um custo de 3 (do recurso indicado pelo ícone de custo da carta escolhida). Ganhe tudo o que a carta tem para oferecer (valor de influência + bônus) e coloque-a em sua zona no tabuleiro de seu jogador, como se você a tivesse adquirido da maneira usual.



Na ordem dos jogadores, todos os jogadores cujos discos estão atrás do seu na trilha de influência do conselho (cinza) devem escolher quais dos dois ícones retratados para ceder a você. É possível deixar abaixo de 0 pontos de vitória na trilha de pontuação. Jogadores afetados que não possuem os recursos, devem dar-lhe os pontos de vitória.



Para cada uma das suas cartas de personagem (incluindo está), ganhe 1 guarda e 1 passo com seu peregrino.



Pegue uma das peças de favor ainda disponíveis ao lado do castelo (se houver). Coloque-o na sua frente e use-o como de costume.



Para cada uma das suas cartas de personagem comerciante (incluindo este) ganhe 1 moeda e 1 ponto de vitória.



Ganhe 4 moedas e realize a ação "Invista em uma viagem". No entanto, você só pode investir em uma viagem com custo de moeda.



Ganhe 4 guardas e realize a ação "Invista em uma viagem". No entanto, você só pode investir em uma viagem que tenha um custo de guarda.



Para cada mosteiro que tenha seu disco acima, ganhe 1 ponto de vitória.



Use o **bônus imediato** de uma de suas cartas de personagem da classe descrita mais uma vez.



Ganhe a recompensa de rendimento atual da trilha descrita (como você faria com um dado daquela cor na fase E).



Pague 5 guardas para ganhar até 5 passos com o seu peregrino.



Pague 5 moedas para ganhar 7 pontos de vitória

Fase E bônus:



No começo de cada fase E, escolha uma trilha de influência e mova seu disco naquela trilha com um espaço acima. mbém ganhe o recurso representado.



Em cada fase E, para cada dado da cor representada que você tem em seus suportes de dados em seu tabuleiro, ganhe a recompensa representada além de sua recompensa de renda regular. (O dado branco não conta para nenhum desses bônus.)



No início de cada fase E, ganhe 2 passos com o seu peregrino se você não tiver nenhum dado roxo em qualquer um dos seus suportes de dados no seu tabuleiro. (O dado branco não conta como roxo!)



A qualquer momento em cada fase E, você pode trocar o recurso representado por pontos de vitória a uma taxa de 2 para 1. Isso é especialmente útil se sua recompensa de renda desse recurso exceder frequentemente seu limite de armazenamento.

! Bônus de final de jogo:



Check which space (value) of the depicted influence track your disk sits on: If it is on space 7, 8 or 9, gain 5 victory points. If it is on space 10, 11 or 12, gain 7 victory points. If it is on space 13, 14 or 15, gain 10 victory points. If it is on space 0 to 6, you gain nothing.



For each of your character cards that has an influence value of either 1 or 2, gain 1 victory point.



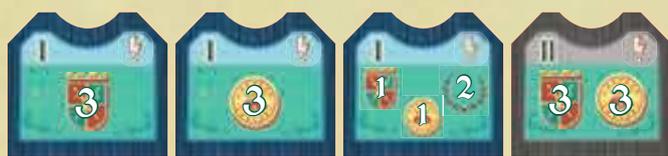
For each 4-card set that includes one character card of each of the 4 classes, gain 5 victory points.



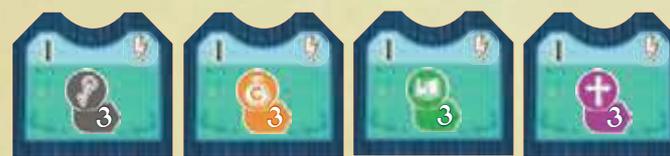
Gain the game end bonus of one of your other character cards once more (if you have any).

Bônus dos mosteiros

⚡ Bônus imediato:



Ganhe as recompensas retratadas.



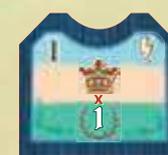
Na trilha de influência representada, mova seu disco 3 espaços para cima.



Para cada uma das suas cartas de personagem da classe descrita, ganhe 2 pontos de vitória.



Em **todas** as trilhas de influência, mova seus discos 1 espaço para cima.



Para cada coroa que você tem agora (determinado como na fase D), ganhe 1 ponto de vitória.



Para cada uma das suas cartas de personagem que tem um valor de influência de 3 ou 4, ganhe 2 pontos de vitória.



Para cada conjunto de 4 cartas que inclua uma carta de personagem de cada uma das 4 classes, ganhe 5 pontos de vitória.



Para cada mosteiro que tiver seu disco acima (incluindo este), ganhe 2 pontos de vitória.



Marque seus conjuntos de diplomas agora da mesma maneira que você fará no final do jogo (veja a terceira área na página 10).



Escolha até duas cartas de viagem diferentes com um dos seus discos e marque sua tarefa agora da mesma maneira que você fará no final do jogo (veja a primeira área na página 10). (Para uma visão geral das tarefas das cartas de viagem, consulte a próxima página.)



Se você tiver cartas de personagem com um bônus no final do jogo, marque um deles agora. Escolha também uma trilha de influência e - dependendo da posição atual do seu disco - ganhe os pontos de vitória declarados pelo placar de influência acima daquela pista de influência

(então se seu disco estiver mais longe naquela pista, ganhe os pontos de vitória impressos no topo do tile, se você estiver em segundo lugar, ganhe os pontos de vitória impressos no meio, etc.) (Para detalhes, veja a segunda área na página 10.)

Atenção: Os outros jogadores não recebem pontos de vitória agora, não importa onde estejam seus discos na pista escolhida.

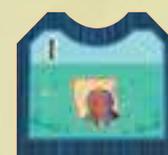
Outros bônus:



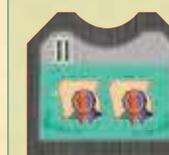
Daí em diante, cada vez que você colocar um dado no castelo durante a fase B, você ganhará imediatamente 4 pontos de vitória.



Daí em diante, cada vez que você colocar um disco sobre um mosteiro, você ganha imediatamente 1 ponto de vitória (não para este).



Conta como 1 diploma especial.



Conta como 2 diplomas especiais.

Tarefas das cartas de viagem

Tanger



Para cada carta de viagem que tenha o seu disco (incluindo esta), ganhe 2 pontos de vitória.

Madeira



Para cada diploma que você tem (independentemente e do seu tipo), ganhe 1 ponto de vitória.

Cabo Verde



Sansibar



Verifique quais valores você alcançou nas duas trilhas de influência descritas (o número impresso nos espaços em que seus discos estão). Some ambos os valores. Em seguida, divida essa soma por 2. Obtenha o resultado (arredondado para baixo) como pontos de vitória.

Ceuta



Para cada mosteiro que **não tenha** seu disco acima, ganhe 1 ponto de vitória.

Calicut



Some seus guardas, moedas e coroas. Em seguida, divida essa soma por 2. Obtenha o resultado (arredondado para baixo) como pontos de vitória.

Maskat



Nas trilhas de influência, verifique qual de seus discos avançou menos (comparado a seus discos nas outras trilhas de influência). Dobre o valor do espaço em que o disco está e obtenha o resultado como pontos de vitória. (Se mais de uma faixa é a menos desenvolvida, você só obtém os pontos de vitória de uma).

Barbados



Para cada mosteiro que tenha seu disco acima, ganhe 1 ponto de vitória.

Brasil



Para cada mosteiro com um "I" que tenha seu disco acima, ganhe 2 pontos de vitória.

Ilhas dos Açores



Para cada uma das suas cartas de personagem além do seu décimo, ganhe 3 pontos de vitória. (Então, se você tiver 11 cartas, ganhe 3 pontos de vitória; se você tiver 12 cartas, ganhe 6 pontos de vitória e assim por diante.)

Goa



Ganhe 9 pontos de vitória.

Macau



Malaca



Ceilão



Diu



Para cada uma das suas cartas de personagem da classe descrita, ganhe 2 pontos de vitória

Créditos

Os designers gostariam de agradecer a todos os seus amigos que jogaram o jogo pelo seu tempo, sugestões e entusiasmo; em particular: Antonio Tinto, Stefano Luperto, Marco Pranzo, Gabriele Ausiello, Tommaso Batista, Simone Luciani, Samantha Milani, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Jamil Zabarah, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Luca Ercolini, Lúvia Ercolini, Walter Nuccio, Carmim Angrisani Filippo Di Cataldo. Sem a ajuda deles, o jogo não teria sido o mesmo. Um agradecimento especial vai para o editor Viktor Kobilke e toda a equipe editorial pelo seu excelente trabalho final.

Game Design: Virginio Gigli & Flaminia Brasini

Producer: Sophie Gravel

Development: Viktor Kobilke, Philippe Schmit & Peter Eggert

Art Direction: Philippe Guérin

Illustrations: Chris Quilliams

Graphic Design: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Ève Joly

Editing: Viktor Kobilke

Revision: Neil Crowley & Anh-Tú Tran

Communications: Mike Young

Foreign Affairs: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Marketing: Martin Bouchard

Desenvolvimento por:



www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

© 2018 Plan B Games Europe GmbH

Sinstorfer Weg 70, 21077
Hamburg, Germany

Eggertspiele is a brand of
Plan B Games Europe GmbH.

No part of this product may be reproduced
without specific permission.

Retain this information for your records.

Made in China.