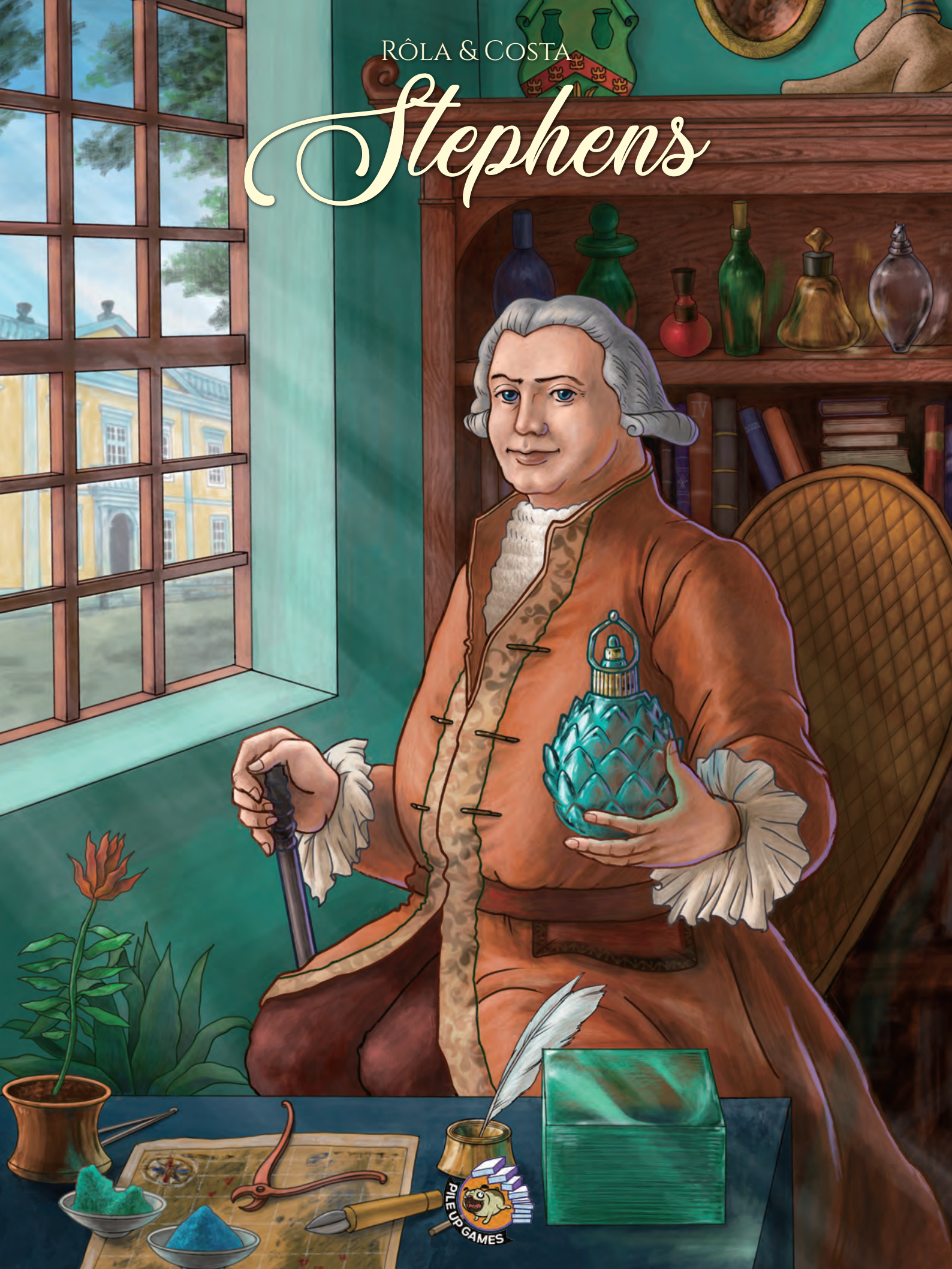


RÔLA & COSTA

Stephens





Em 1755, com um grande terramoto a destruir Lisboa e a maior parte da costa sul de Portugal, era imperativo reconstruir uma nação inteira. A necessidade de vidro para janelas aumentou de tal modo que William Stephens, um empresário britânico, expandiu o seu negócio para Portugal investindo na indústria do vidro.

Em 1769, Stephens comprou a fábrica de vidro localizada na Marinha Grande, uma pequena cidade cercada por um vasto pinhal plantado na areia séculos antes. Com o apoio significativo do Marquês de Pombal e a proteção do Rei José I, esta fábrica de vidro cresceu ao mesmo nível que as suas maiores concorrentes europeias e tornou-se um fator importante para o desenvolvimento da região e do país.

William e o seu irmão John contrataram vidreiros de Inglaterra e de Itália, trazendo-os para trabalhar em Portugal. Utilizando as suas habilidades comerciais e forte educação cívica, estes irmãos criaram uma indústria sem precedentes que proporcionava assistência médica, educação e cultura para os trabalhadores e as suas famílias.

A sua iniciativa e resiliência incentivaram outros industriais portugueses a abrir novas fábricas nos anos que se seguiram, criando novos empregos e gerando novos recursos. Mesmo durante a invasão francesa, destrutiva e opressiva, a cidade manteve-se firme e, com o ímpeto da Real Fábrica de Vidros, manteve-se no caminho de se tornar no grande centro industrial que ainda hoje existe.

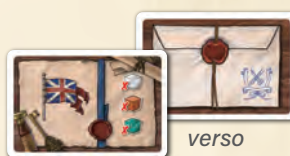
Componentes



1x Tabuleiro de jogo



4x Tabuleiros individuais



39x Cartas de contrato



32x Cartas de investimento



23x Cartas vermelhas de profissão



23x Cartas azuis de profissão



4x Cartas iniciais de profissão



32x de 1
16x de 5
48x Moedas de escudo*



8x Cestos



8x Caixotes



8x Candelabros



verso



1x Marcador de exército francês



84x Discos de madeira
(21 por jogador)



4x Marcadores de influência
(1 por jogador)



60x Cubos translúcidos
20x Verdes (garrafas)
20x Azuis (cristaleria)
20x Brancos (vidro plano)



60x Cubos de madeira
20x Laranja (utensílios de madeira)
20x Rosa (tecidos)
20x Pretos (cerâmica)

NOTA - Escudo

* Escudo era a moeda em Portugal antes do Euro.

NOTA - Itens ilimitados

Moedas, acessórios, cubos translúcidos e cubos de madeira são considerados *ilimitados*. Caso se esgotem durante o jogo, podes usar qualquer substituto adequado.

Visão geral

Em **Stephens**, assumes o papel de um mestre vidreiro a trabalhar na famosa fábrica do Stephens, esforçando-te para te tornares a pessoa mais prestigiosa da cidade – apenas superado pelo próprio William Stephens, claro. Com um planeamento inteligente, vais desenvolver as tuas obras, investir em novos negócios locais e promover a criação de novos empregos. No teu turno, **tens de** escolher **uma única ação** para realizar de entre várias opções, utilizando um mecanismo distinto de seleção de ações:



Selecionas um só cubo de uma fábrica no tabuleiro de jogo para a tua reserva pessoal e realizas a ação correspondente.

OU



Selecionas um só disco do teu tabuleiro para alocares um trabalhador a uma nova profissão e desbloqueares uma habilidade permanente.

Enquanto tu e os outros mestres vidreiros se esforçam para prosperar e aumentar os investimentos pessoais, o exército francês avança em direção à cidade. **Stephens** é jogado ao longo de um número indefinido de turnos sequenciais até à chegada do exército francês à cidade.

Preparação geral

1 Coloca o **tabuleiro de jogo** no centro da mesa.

2 Baralha todas as **cartas vermelhas de profissão** e cria um baralho de face para cima, colocando-o no espaço **mais à esquerda** dos 6 espaços para profissões acima do tabuleiro de jogo. Retira 2 cartas de profissão desse baralho e coloca-as de face para cima nos 2 espaços seguintes **mais à esquerda**.

3 Baralha todas as **cartas azuis de profissão** e cria um baralho de face para cima, colocando-o no espaço **mais à direita** dos 6 espaços para profissões acima do tabuleiro de jogo. Retira 2 cartas de profissão desse baralho e coloca-as de face para cima nos 2 espaços anteriores **mais à direita**.

4 Separa os **acessórios** por tipo e forma uma reserva geral ao alcance de todos os jogadores.

5 Coloca as **moedas de Escudo** na reserva geral, junto dos acessórios.

6 Separa os **cubos** por tipo e cor e coloca-os na reserva geral. Coloca 4 **cubos translúcidos** em cada forno na fábrica do Stephens, na secção central do tabuleiro de jogo, de acordo com a cor representada em cada forno:

- 6a** 4 Cubos verdes. ■ ■ ■ ■
- 6b** 4 Cubos azuis. ■ ■ ■ ■
- 6c** 4 Cubos brancos. ■ ■ ■ ■
- 6d** 4 Cubos brancos. ■ ■ ■ ■

7 Baralha as **cartas de contrato** e cria um baralho de face para baixo, colocando-o abaixo do tabuleiro de jogo nos 5 espaços para contratos (no lado esquerdo). Retira 5 cartas de contrato desse baralho e coloca-as de face para cima nos espaços designados.

Fábricas privadas

Fábrica do Stephens



8 Baralha as **cartas de investimento** e cria um baralho de face para baixo, colocando-o abaixo do tabuleiro de jogo nos 5 espaços para investimentos (no lado direito). Retira 5 cartas de investimento desse baralho e coloca-as de face para cima nos espaços designados.

9 Coloca o **marcador de exército francês** no espaço marcado com 55, ao lado do chapéu bicorne, na **Trilha de pontuação** [ver apêndice 'Trilha de pontuação' – página 23].

10 Atribui aleatoriamente um tabuleiro individual a cada jogador, garantindo que o tabuleiro com o **símbolo de jogador inicial** está em jogo.

Preparação individual

Cada jogador escolhe uma cor e recebe os correspondentes 21 **discos de madeira** e 1 **marcador de influência**.

a Coloca o teu **marcador de influência** no espaço marcado com o **símbolo de influência** na **Trilha de influência** no teu tabuleiro individual [ver apêndice 'Trilha de influência' – página 23].

b Coloca 1 disco em cada um dos espaços marcados como 5, 10, 15 e 20 da tua **Trilha de influência**.

c Coloca 1 disco em cada um dos 14 espaços de **habilidades** no centro do teu tabuleiro individual. Alguns discos apresentam o símbolo de uma habilidade específica. Quando aplicável, coloca o disco no espaço da habilidade correspondente. Caso contrário, coloca um disco genérico.

d Recebe 1 **acessório** à tua escolha da reserva geral para a tua reserva pessoal.

e Recebe 4\$ em **moedas de Escudo**.

f Coloca 1 disco no espaço inicial da **Trilha de pontuação**, marcado como 0.

g Coloca 1 disco no espaço com o símbolo de engrenagem ⚙ na **Trilha da floresta** [ver apêndice 'Trilha da floresta' – página 23].

h Coloca 1 disco no espaço com o símbolo de engrenagem ⚙ na **Trilha das dunas** [ver apêndice 'Trilha das dunas' – página 23].

i A começar pelo jogador na posse do tabuleiro com o símbolo de jogador inicial e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador recebe 1 **profissão inicial** ⚙ aleatória e aloca-a de imediato à fábrica do Stephens como uma nova profissão [ver secção 'Criar uma nova profissão' – página 10]. Devolve quaisquer profissões iniciais não utilizadas à caixa de jogo com base no número de jogadores.



Turno do jogador

Stephens é jogado ao longo de um número indefinido de turnos sequenciais, a começar pelo jogador na posse do tabuleiro com o símbolo de jogador inicial e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio.



No teu turno, **tens de** escolher **uma única ação** para realizar de entre várias opções, utilizando um mecanismo distinto de seleção de ações:

Selecionas um só cubo de uma fábrica no tabuleiro de jogo para a tua reserva pessoal e realizas a ação correspondente.



OU

Selecionas um só disco do teu tabuleiro para alocares um trabalhador a uma nova profissão e desbloqueares uma habilidade permanente.



Obter vidro da fábrica do Stephens

Quando optas por **obter vidro da fábrica do Stephens**, tens de retirar **um único produto de vidro**, representado por um cubo translúcido, de um forno da fábrica do Stephens para a tua reserva pessoal.

Adicionalmente, **tens de** realizar a ação associada ao local de onde estás a obter o vidro, permitindo-te:

§ Aceitar um novo contrato



OU

§ Financiar um novo investimento



OU

§ Ativar profissões



Sempre que obténs vidro de um forno da fábrica do Stephens, precisas de verificar se desencadeaste uma **fase de renovação** no final do teu turno [ver secção 'Desencadear uma fase de renovação' – página 15].

NOTA - Fábrica do Stephens

Quando obténs vidro da fábrica do Stephens, *podes ter as seguintes opções disponíveis:*

- Cubos verdes (garrafas).
- Cubos azuis (cristaleria).
- Cubos brancos (vidro plano).



Obter produtos de uma fábrica privada

Quando optas por **obter produtos de uma fábrica privada**, tens de retirar **um único produto**, representado por um cubo de madeira, dessa fábrica para a tua reserva pessoal.

Adicionalmente, **tens de** ativar todas as profissões dessa linha [ver secção 'Ativar profissões' – página 13]. Durante o jogo, existe uma habilidade que te permite aumentar a quantidade de produtos que **podes** obter ao realizar esta ação.

NOTA - Fábricas privadas

As fábricas privadas começam vazias, mas vais poder abastecê-las mais tarde. Quando **obténs produtos de uma fábrica privada**, **podes** ter as seguintes opções disponíveis:

- Cubos laranja (utensílios de madeira).
- Cubos rosa (tecidos).
- Cubos pretos (cerâmica).



Alocar um trabalhador a uma nova profissão

Quando optas por **alocar um trabalhador a uma nova profissão**, tens de selecionar **um único trabalhador**, representado por um disco de madeira, do teu tabuleiro e alocá-lo a uma carta de profissão para:

§ Criar uma nova profissão

OU

§ Reforçar uma profissão existente

Adicionalmente, sempre que retiras um disco do teu tabuleiro, desbloqueias uma **habilidade permanente**.



§ Aceitar um novo contrato

Quando optas por **obter vidro plano**, representado por um cubo branco, do forno **inferior esquerdo** da fábrica do Stephens, além de levares o vidro plano para a tua reserva pessoal, também **podes aceitar um novo contrato**.

Para **aceitares um novo contrato**, tens de escolher 1 das 5 cartas de contrato reveladas e gastar tantos **pontos de influência** quantos os indicados à direita do **contrato** que queres adquirir, reduzindo-os na **Trilha de influência** do teu tabuleiro individual.

Abaixo da tua **Trilha de influência**, tens 3 espaços disponíveis para colocar cartas de contrato ainda por cumprir. Depois de gastares os pontos de influência necessários para aceitares o contrato, coloca-o num dos espaços designados, desde que esse espaço ainda não tenha outro contrato. Assim, apenas **podes ter um máximo de 3 contratos** por cumprir.

Para terminares o teu turno, deslizas as cartas restantes em direção ao custo mais baixo, se necessário. De seguida, preenches o espaço vazio com uma nova carta do baralho.

Anatomia de uma carta de contrato

As **cartas de contrato** que adquires representam contratos que a fábrica do Stephens tem para cumprir, e dos quais te encarregas, usando a tua influência junto do Stephens.

1 Do lado **esquerdo**, está uma ilustração que representa o tipo de contrato:

- 1a Coroa:** fornecimento de produtos para a Coroa Portuguesa.
- 1b Rosa dos ventos:** fornecimento de produtos para as Colónias.
- 1c Bandeira inglesa:** fornecimento de produtos para o Reino Unido.

2 Do lado **direito**, estão representados os recursos necessários para cumprir o contrato (possível **durante as fases de renovação**), que podem ser cubos e/ou acessórios [ver seção 'Cumprir contratos pessoais' — página 18].



EXEMPLO: Aceitar um novo contrato



A Ângela, que joga de azul, pretende aceitar um novo contrato. Ela começa o seu turno a obter vidro plano do forno inferior esquerdo da fábrica do Stephens **A**.

Depois, para adquirir o contrato no mercado com o custo mais baixo **B**, a Ângela reduz 1 ponto de influência no seu tabuleiro, como indicado no tabuleiro de jogo **C**.

Para terminar o seu turno, ela desliza os restantes contratos do mercado e preenche o espaço vazio com uma nova carta do baralho **D**.



§ Financiar um novo investimento



Quando optas por **obter vidro plano**, representado por um cubo branco, do forno **inferior direito** da fábrica do Stephens, além de leares o vidro plano para a tua reserva pessoal, também **podes financiar um novo investimento**.

Para **financiar um novo investimento**, tens de escolher 1 das 5 cartas de investimento reveladas e gastar tantas **moedas** quanto as indicadas à esquerda do **investimento** que queres adquirir, pagando as moedas para a reserva geral.



Do lado direito do teu tabuleiro, tens 3 espaços disponíveis para formar 3 linhas de cartas de investimento. Depois de gastares as moedas necessárias para financiar o investimento, coloca-o numa das linhas designadas de acordo com as regras de colocação.

Para terminares o teu turno, deslizas as cartas restantes em direção ao custo mais baixo, se necessário. De seguida, preenches o espaço vazio com uma nova carta do baralho.

Regras de colocação

Cada linha de cartas de investimento **tem de** conter apenas cubos da cor apresentada no teu tabuleiro para essa linha. Assim, **podes** ter:

- 1 linha **apenas** com investimentos que **podem** fornecer utensílios de madeira (cubos laranja).
- 1 linha **apenas** com investimentos que **podem** fornecer tecidos (cubos rosa).
- 1 linha **apenas** com investimentos que **podem** fornecer cerâmica (cubos pretos).

Sempre que colocas uma nova carta de investimento do lado direito do teu tabuleiro, **tens de** a colocar no espaço mais à esquerda disponível da linha correspondente.

Uma carta de investimento que **não** apresenta cubos de qualquer cor **pode** ser colocada em qualquer linha **à tua escolha**. **Não há limite** para o número de investimentos que **podes** financiar, desde que cumpras as regras de colocação.

Anatomia de uma carta de investimento

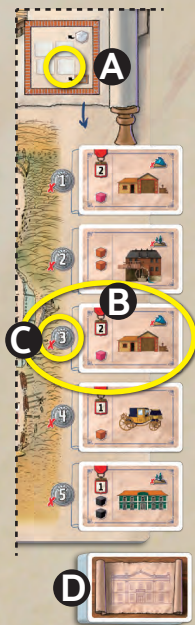
As **cartas de investimento** que adquires representam os teus investimentos pessoais, de onde pretendes recolher rendimentos.

1 Do lado **esquerdo**, **podes** encontrar pontos de vitória e/ou cubos que **podes** obter ao ativares esse investimento **durante as fases de renovação**.

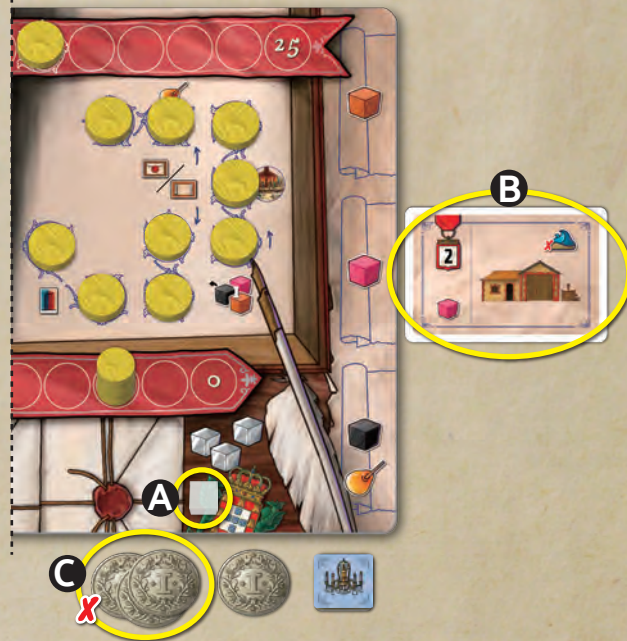
2 Do lado **direito**, está uma ilustração que representa o investimento, e **podes** encontrar o símbolo da **Trilha da floresta** ou da **Trilha das dunas**, onde **tens de** descer quando ativares o investimento, representando a tua exploração dos recursos naturais da floresta e das dunas da Costa Atlântica [ver seção '**Ativar investimentos pessoais**' — página 17].



EXEMPLO: Financiar um novo investimento



A Maria, que joga de amarelo, pretende financiar um novo investimento. Ela começa o seu turno a obter vidro plano do forno inferior direito da fábrica do Stephens **A**. Depois, para adquirir o investimento do meio no mercado **B**, a Maria paga 3 moedas à reserva geral, como indicado no tabuleiro de jogo **C**. Para terminar o seu turno, ela desliza os restantes investimentos do mercado e preenche o espaço vazio com uma nova carta do baralho **D**.



§ Criar uma nova profissão

Quando optas por **criar uma nova profissão**, tens de selecionar 1 das 6 cartas de profissão reveladas e alocá-la a qualquer fábrica à tua escolha, desde que cumpras as regras de colocação.

Depois, **tens de** selecionar um único trabalhador, representado por um disco de madeira, do teu tabuleiro e alocá-lo ao espaço superior dessa carta de profissão. Quando esse espaço tem um símbolo com uma

pequena cruz vermelha, representa o custo que **tens de** pagar para colocar o teu trabalhador nesse espaço.

Para terminares o teu turno, preenches o espaço vazio no mercado com uma nova carta do baralho correspondente. No caso de um baralho de profissões se esgotar, baralha a pilha de descarte respetiva e cria um novo baralho.

Regras de colocação

Tens de alocar uma nova profissão a uma fábrica de acordo com a posição da ilustração do trabalhador:

- Todas as profissões do **baralho vermelho** têm a **ilustração do trabalhador à esquerda**, o que significa que **tens de** alocar estas profissões **apenas às fábricas do lado esquerdo** do tabuleiro de jogo. Podes sobrepôr as ilustrações para poupar espaço na mesa.
- Todas as profissões do **baralho azul** têm a **ilustração do trabalhador à direita**, o que significa que **tens de** alocar estas profissões **apenas às fábricas do lado direito** do tabuleiro de jogo. Podes sobrepôr as ilustrações para poupar espaço na mesa.
- Existem 2 **profissões iniciais para o lado esquerdo** e 2 **profissões iniciais para o lado direito**, que **tens de** alocar corretamente, dependendo da posição da ilustração na carta.

Tanto à esquerda como à direita do tabuleiro de jogo, existem 3 locais à escolha para alocares novas profissões: as **fábricas privadas superiores** e inferiores na parte superior do tabuleiro de jogo e os **fornos superiores** na fábrica do Stephens.

Sempre que crias uma nova profissão, **tens de** considerar o número atual de profissões na **fábrica imediatamente abaixo** de onde pretendes alocar a nova profissão. Qualquer fábrica apenas **pode ter menos** profissões do que a fábrica imediatamente abaixo dela, **não o mesmo número nem superior**.

Por outras palavras, em cada lado do tabuleiro de jogo, as fábricas privadas superiores não podem ter o mesmo número nem mais profissões do que as fábricas privadas inferiores. Da mesma forma, as fábricas privadas inferiores não podem ter o mesmo número nem mais profissões do que os fornos superiores na fábrica do Stephens. Os fornos superiores podem ter qualquer número de profissões alocadas, sem restrição.

Adicionalmente, sempre que retiras um disco do teu tabuleiro, desbloqueias uma **habilidade permanente**.

Anatomia de uma carta de profissão

As **cartas de profissão**, onde alocas trabalhadores, vão dar-te benefícios sempre que alguém ativar uma linha de profissões onde tens trabalhadores [ver secção 'Ativar profissões' — página 13].

1 Do lado **direito/esquerdo**, está uma ilustração que representa a profissão.

2 Do lado **esquerdo/direito**, podes encontrar **um ou dois** espaços para trabalhadores.

- Quando um espaço apresenta um símbolo com uma **pequena cruz vermelha**, representa o custo que **tens de** pagar para colocares o teu trabalhador nesse espaço.

3 Na zona **inferior**, está o benefício que **podes** optar por receber **quando a profissão é ativada**. **Não** recibes este benefício de imediato ao alocares o teu trabalhador.

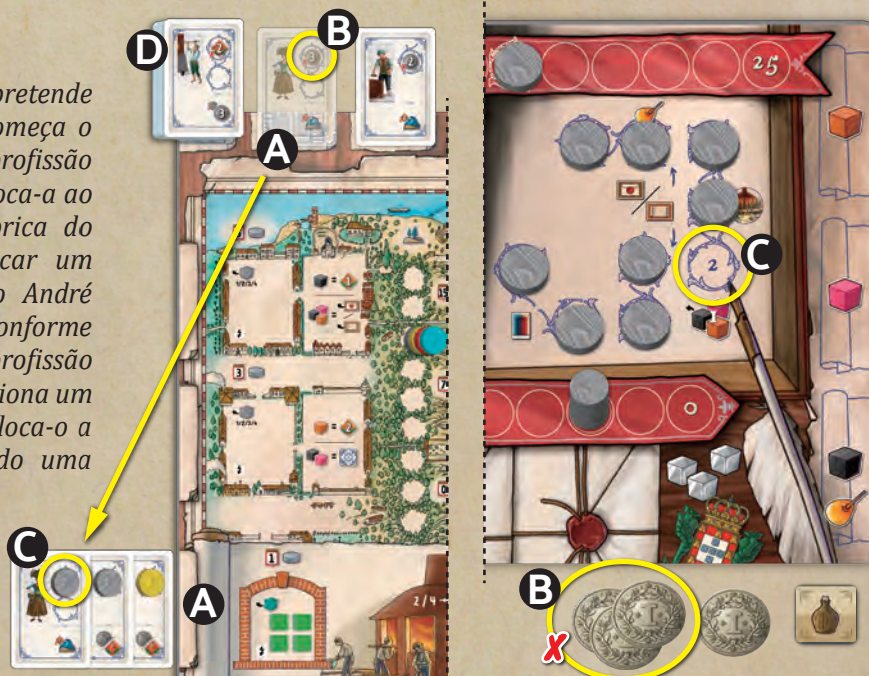
- Por vezes, este benefício é representado por uma troca, onde trocas uma coisa por outra.



EXEMPLO:

Criar uma nova profissão

O André, que joga de cinzento, pretende criar uma nova profissão. Ele começa o seu turno a selecionar a segunda profissão mais à esquerda no mercado e aloca-a ao forno superior esquerdo da fábrica do Stephens **A**. Depois, para alocar um trabalhador a essa profissão, o André paga 3 moedas à reserva geral conforme indicado no espaço superior da profissão escolhida **B**. De seguida, ele seleciona um trabalhador do seu tabuleiro e aloca-o a essa profissão **C**, desbloqueando uma habilidade permanente no seu tabuleiro. Para terminar o seu turno, o André preenche o espaço vazio no mercado com uma nova carta do baralho de profissões mais à esquerda **D**.



Mestre e Aprendiz

Quando optas por **criar uma nova profissão**, tens de alocar um trabalhador a essa profissão, colocando um disco à tua escolha do teu tabuleiro no espaço **superior** da carta de profissão.

O trabalhador superior alocado a uma carta de profissão é sempre designado de **mestre**, e é colocado no momento em que **crias uma nova profissão**.



Quando uma carta de profissão apresenta um segundo espaço, um trabalhador nesse espaço é sempre referido como o **aprendiz**, e é colocado quando **reforças uma profissão existente**.

Quando uma profissão é ativada, **um aprendiz tem o mesmo efeito de um mestre**.

Durante a pontuação final, uma profissão com um aprendiz fornece 1 ponto de vitória **ao mestre** na mesma carta (o jogador que criou a profissão). O jogador que reforçou a profissão e alocou o aprendiz **não recebe** quaisquer pontos.

No caso raro de não teres mais discos no teu tabuleiro, não podes realizar esta ação. A partir desse momento, apenas podes obter cubos da fábrica do Stephens ou das fábricas privadas.

§ Reforçar uma profissão existente

Quando optas por **reforçar uma profissão existente**, tens de selecionar uma profissão em jogo para alocar

um segundo trabalhador no espaço inferior dessa carta, desde que cumpras as regras de colocação.

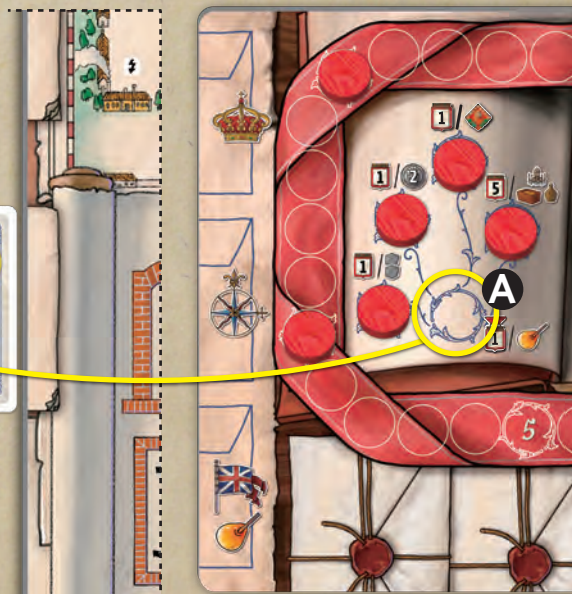
Regras de colocação

- Apenas **podes** alocar um segundo trabalhador a cartas de profissão que apresentam **dois espaços**, desde que o espaço inferior ainda **não tenha um trabalhador**.
- Adicionalmente, se o trabalhador no espaço superior da carta de profissão é da tua cor, **nunca podes** alocar um segundo trabalhador a essa carta de profissão.

EXEMPLO:

Reforçar uma profissão existente

*O Pedro, que joga de vermelho, pretende reforçar uma profissão existente. Ele começa o seu turno a selecionar um trabalhador do seu tabuleiro e aloca-o à profissão pretendida **A**, desbloqueando também uma habilidade permanente no seu tabuleiro. O Pedro termina o seu turno sem efetuar qualquer pagamento, considerando que o espaço designado para o aprendiz não apresenta custo.*



§ Ativar profissões



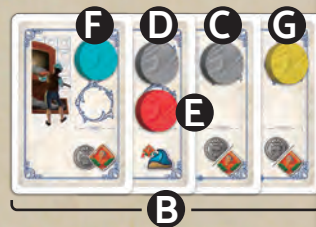
Quando **optas por obter qualquer cubo que não seja um cubo branco** (vidro plano), seja dos fornos superiores na fábrica do Stephens ou das fábricas privadas na secção superior do tabuleiro de jogo, também **permites a ativação de todas as profissões** da linha imediatamente ao lado do cubo escolhido.

Os jogadores **podem** ativar as suas profissões pela ordem que escolherem. Assim, sempre que um jogador ativar profissões, todos os jogadores **podem** recolher os benefícios das profissões onde têm um mestre ou um aprendiz na ordem preferida, desde que estejam na linha que foi ativada.

Cada profissão é ativada **individualmente** e cada ativação é **opcional**, logo **podes** optar por recolher os benefícios de todas, algumas ou nenhuma das profissões ativadas onde tens um mestre ou um aprendiz.

O mestre e o aprendiz na mesma carta são de jogadores diferentes e são independentes um do outro, portanto os jogadores **podem** optar por recolher o mesmo benefício ou um diferente quando uma carta de profissão o permite.

EXEMPLO: Ativar profissões



*O André pretende obter garrafas do forno superior esquerdo da fábrica do Stephens, então retira 1 cubo verde para a sua reserva pessoal **A**. Adicionalmente, ele ativa todas as profissões alocadas à esquerda desse forno **B**. Primeiro, o André opta por ganhar 1 ponto de influência **C** e depois gasta 1 ponto de influência para subir 1 espaço na Trilha das dunas **D**. De seguida, o Pedro também gasta 1 ponto de influência para subir 1 espaço na Trilha das dunas **E**. Depois, a Ângela ganha 1 moeda e 1 ponto de influência **F**. Finalmente, a Maria opta por ganhar 1 moeda **G**.*

Desbloquear habilidades permanentes

Quando optas por alocar um trabalhador a uma profissão, retiras um disco do teu tabuleiro individual para colocar numa carta de profissão, de modo a criares

uma nova profissão **ou** a reforçares uma profissão existente. Sempre que retiras um disco do teu tabuleiro, **desbloqueias uma habilidade permanente**.



1 Pontos de influência

Começas o jogo com 2 pontos de influência e **podes** ir até um máximo de 25 pontos de influência. No entanto, **tens de desbloquear** os espaços 5/10/15/20 da tua **Trilha de influência** para poderes passar por esses espaços com o teu marcador de influência.

2 Pontos de vitória

As tuas habilidades como mestre vidreiro estão registadas no livro representado no teu tabuleiro individual. Na **página esquerda**, as habilidades estão relacionadas com pontos de vitória (PV).

A habilidade inferior **2a** **tem de** ser desbloqueada antes das outras 4 habilidades ligadas a si. No entanto, as 4 habilidades superiores **podem** ser desbloqueadas por qualquer ordem.

2a Ganhas **1 PV** durante cada fase de renovação.



2b Ganhas **1 PV** por cada **2 cubos** não utilizados na tua reserva pessoal durante a pontuação final.



2c Ganhas **1 PV** por cada **2 moedas** não utilizadas na tua reserva pessoal durante a pontuação final.



2d Ganhas **1 PV** por cada **1 ponto de influência** restante na tua trilha durante a pontuação final.



2e Ganhas **5 PV** por cada conjunto de **3 acessórios diferentes** gastos (nos teus contratos cumpridos) ou ainda na tua reserva pessoal durante a pontuação final.



3 Profissões

Existem 2 seções na **página direita** do livro no teu tabuleiro individual. O lado esquerdo desta página apresenta um setor com 2 habilidades relacionadas com profissões que **podem** ser desbloqueadas por qualquer ordem.

3a No início do teu turno, **podés descartar** as 2 profissões vermelhas mais à direita ou as 2 profissões azuis mais à esquerda, preenchendo depois os espaços vazios no mercado com novas cartas do baralho correspondente. De seguida, **podés** criar uma nova profissão, selecionando uma do mercado para alocares a uma fábrica, **ou** realizar uma ação diferente.



Nunca podés descartar a carta do topo do baralho.

3b No início do jogo, quando crias uma nova profissão, só **podés** alocá-la a uma fábrica quando não estás a fazer com que essa fábrica fique com o mesmo número de profissões (ou mais) do que a fábrica imediatamente abaixo dela. Depois de desbloqueares esta habilidade, também **podés** alocar uma profissão a uma fábrica, mesmo quando o seu número de profissões vai passar a ser **o mesmo** que o da fábrica abaixo, mas **não maior**.



4 Contratos e Investimentos

No centro da **página direita** do teu livro, existem 2 setores compostos por 2 habilidades cada, todas relacionadas com contratos e investimentos.

Os 2 setores **podem** ser desbloqueados por qualquer ordem, mas dentro de cada setor, o espaço mais próximo do símbolo **tem de** ser desbloqueado antes do outro.



↑ Setor superior:

4a **Podés** usar **2 cubos da mesma cor** como substituto de qualquer outro cubo de uma cor diferente ao cumprir um contrato.



4b Quando optas por obter um cubo branco (vidro plano) da fábrica do Stephens, **podés** adquirir **2 cartas** em vez de 1 ao aceites um novo contrato ou ao finances um novo investimento. Como habitual, só preenches os espaços vazios do mercado com novas cartas no final do teu turno.



↓ Setor inferior:

4c **Podés descartar** a carta de contrato ou de investimento **com o custo mais baixo** antes de adquirires uma nova. Depois, deslizas as cartas restantes em direção ao custo mais baixo e preenches o espaço vazio com uma nova carta do baralho correspondente.



4d Ao adquirires um novo contrato ou investimento, recebes um **desconto de 1 influência/moeda**. Mesmo que adquiras 2 cartas combinando esta habilidade com **4b**, só recebes o desconto de 1 influência/moeda **numa das cartas**. **Tens de** pagar o custo total da segunda carta. Adicionalmente, **nunca podés** reduzir o custo a 0; pagando sempre um mínimo de 1 influência/moeda.



5 Fábricas privadas

No lado direito da **página direita** do teu livro, existe um setor com 3 habilidades relacionadas com a quantidade de produtos que **podes** obter de fábricas privadas. Estas **têm de** ser desbloqueadas de **5a** para **5c**.

No início do jogo, ao realizares essa ação, só **podes** obter 1 cubo de uma fábrica privada. Após desbloqueares estas habilidades:

5a Podes obter 2 cubos da mesma fábrica.

5b Podes obter 3 cubos da mesma fábrica.

5c Podes obter 4 cubos da mesma fábrica.



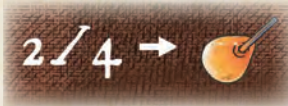
5* Quando obténs 3 ou 4 cubos da mesma fábrica privada, usando estas habilidades, **podes** ativar o benefício de um **forno vazio** na fábrica do Stephens **em vez de** ativares a linha de profissões da fábrica privada.



Desta forma, **podes** ativar uma linha de profissões da fábrica do Stephens, aceitar um novo contrato, ou financiar um novo investimento, dependendo do **forno vazio** que escolheres ativar.



Fase de renovação



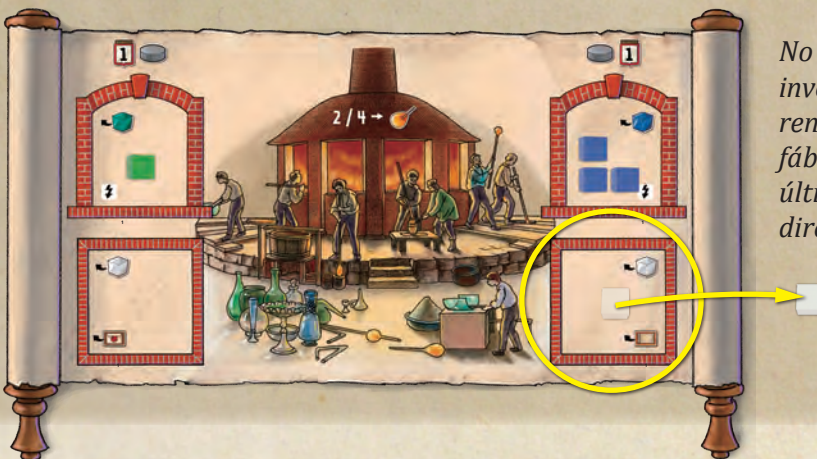
Desencadear uma fase de renovação

Sempre que obténs vidro de um forno na fábrica do Stephens, tens sempre de verificar se desencadeaste os requisitos para uma **fase de renovação**.

Uma **fase de renovação** é desencadeada quando 2 dos 4 fornos na fábrica do Stephens estão vazios no final do teu turno. Se esta condição for cumprida, todos os jogadores avançam para a **fase de renovação**, voltando depois aos turnos regulares, a começar pelo próximo jogador no sentido dos ponteiros do relógio.

Uma fase de renovação **tem de** seguir uma ordem específica, com cada etapa a ocorrer após outra. Em alguns casos, todos os jogadores podem realizar as suas ações simultaneamente, mas sempre que isto possa causar qualquer conflito, a resolução **tem de** seguir a ordem de turno, a começar pelo jogador que desencadeou a fase de renovação.

EXEMPLO: Desencadear uma fase de renovação



No seu turno, o Pedro financiou um novo investimento e desencadeou uma fase de renovação ao esvaziar o 2º forno na fábrica do Stephens enquanto obtinha o último cubo branco do forno inferior direito.

Avançar o exército francês

A primeira etapa de uma fase de renovação é o **avanço do exército francês** em direção à cidade, assinalado pelo **marcador do exército francês** na **Trilha de pontuação** que avança 5 espaços em direção ao espaço O.



O **marcador do exército francês** segue um caminho inverso na **Trilha de pontuação**, indo do espaço marcado como 55 ao lado do chapéu bicorne em direção ao espaço O. O final do jogo é desencadeado quando o marcador do exército francês **alcança ou ultrapassa** a posição de qualquer marcador de pontuação de jogador na **Trilha de pontuação**.



EXEMPLO:

Avançar o exército francês



Continuando o exemplo anterior, vamos seguir as etapas da fase de renovação. Primeiro, o marcador do exército francês move-se 5 espaços na Trilha de pontuação (de 50 para 45).

Reabastecer os fornos

Após o avanço do marcador do exército francês, reabastece **apenas os 2 fornos vazios** na fábrica do Stephens, cada um com a quantidade de cubos indicada no espaço da **Trilha de pontuação** onde o marcador do exército francês parou. Quando o espaço da trilha fornece múltiplos valores, a indicação é para jogos com 4/3/2 jogadores.



Quando o espaço da trilha fornece múltiplos valores, a indicação é para jogos com 4/3/2 jogadores.

EXEMPLO:

Reabastecer os fornos



Após o avanço do exército francês, os 2 fornos vazios nas fábricas do Stephens são reabastecidos com 3 cubos cada da reserva geral, conforme indicado no espaço onde o marcador do exército francês parou, para um jogo com 4 jogadores.

Ganhar 1 ponto de vitória de uma habilidade

Como mencionado anteriormente, sempre que retiras um disco do teu tabuleiro, desbloqueias uma habilidade permanente. Há uma habilidade em particular que te fornece **1 ponto de vitória imediato** na **Trilha de pontuação** em cada fase de renovação, desde que a tenhas desbloqueado.



EXEMPLO: Ganhar 1 ponto de vitória de uma habilidade



Cada jogador que desbloqueou a habilidade que fornece 1 ponto de vitória durante as fases de renovação avança 1 espaço na Trilha de pontuação.

Esvaziar as fábricas privadas

Durante uma fase de renovação, todos os cubos **ainda nas fábricas privadas** são removidos do tabuleiro de jogo e devolvidos à reserva geral.

Ativar investimentos pessoais

Quando financias um investimento, ele não te dá nenhum benefício imediato, mas **pode** proporcionar-te rendimentos (pontos de vitória e/ou produtos) quando ativado durante as fases de renovação. No entanto, alguns dos teus investimentos só te **podem** fornecer rendimentos através da exploração de recursos naturais da **Trilha da floresta** ou da **Trilha das dunas**.

Como mencionado antes, sempre que financias investimentos, **tens de** colocá-los nas linhas de investimentos de acordo com a cor dos cubos representados, mantendo **todos** os investimentos com a **mesma cor** de cubos na **mesma linha**.

Consequentemente, cada **coluna** de investimentos **pode** ser composta por um **máximo** de 3 cartas, **todas com diferentes cores** de cubos. Uma carta de investimento sem cubos **pode estar** em qualquer linha.

Durante uma fase de renovação, cada coluna de investimentos é ativada **individualmente**. É **opcional** ativares todas, algumas, ou nenhuma das tuas colunas de investimentos, mas **tens de ativar a coluna inteira de uma vez** se optares por fazê-lo. Contudo, ativar uma coluna **não requer necessariamente** que esta tenha 3 cartas; **pode** conter apenas 1 ou 2 e ser ativada.

· **Tens de** gastar imediatamente os recursos indicados, se aplicável, da **Trilha da floresta** e da **Trilha das dunas**, descendo na respetiva trilha. Caso **não consigas** gastar o recurso indicado de uma trilha, **não podes** ativar essa coluna para obter quaisquer benefícios representados.

EXEMPLO:

Esvaziar as fábricas privadas



As fábricas privadas são esvaziadas, logo os 2 cubos laranja restantes na fábrica privada inferior direita são devolvidos à reserva geral.

· **Ganhas todos** os pontos de vitória representados, se aplicável, que adicionas à **Trilha de pontuação**.

· **Ganhas todos** os cubos (laranjas, rosas e/ou pretos) representados, se aplicável, que **reservas** em cima das cartas de investimento correspondentes para usares na fase de renovação. **Nunca podes** adicionar os cubos que ganhas durante a fase de renovação à tua reserva pessoal.

Isto significa que quando optas por ativar uma **coluna** específica de cartas de investimento:

· **Ou ganhas e gastas tudo** o que está representado em **todas as cartas** da coluna.

· **Ou não ganhas nem gastas nada** do que está representado em **todas as cartas** da coluna.

EXEMPLO: Ativar investimentos pessoais



O Pedro tem 1 coluna com 3 investimentos e opta por ativá-la **A**. Primeiro, ele desce 1 espaço na Trilha da floresta **B** e 1 espaço na Trilha das dunas **C**. Depois, avança 3 espaços na Trilha de pontuação **D**. Finalmente, ganha 1 cubo laranja **E** e 2 cubos pretos **F** e reserva-os em cima dos investimentos correspondentes. Todos os outros jogadores também escolhem quais as colunas de investimentos que querem ativar.

Fornecer fábricas privadas

Após ativares os teus investimentos, **tens de** usar **todos** os cubos que acabaste de ganhar dos teus investimentos para **fornecer as fábricas privadas** na secção superior do tabuleiro de jogo.

Quando forneces as fábricas privadas, **podes** distribuir qualquer quantidade e combinação de cubos entre as diferentes fábricas, desde que cumpras as combinações válidas para cada uma. Como recompensa, **ganhas o benefício** apresentado para cada combinação válida que forneças. Um cubo fornecido num conjunto **não te dá** o mesmo bónus que quando é fornecido à fábrica individualmente.

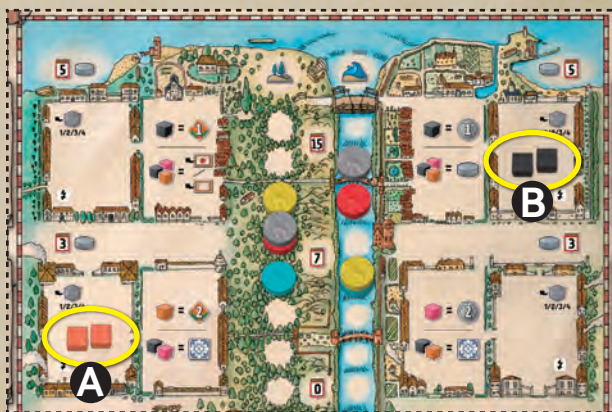
Se desejares, **podes** fornecer a mesma fábrica várias vezes na mesma fase de renovação com a mesma combinação de cubos.

Cumprir contratos pessoais

Os contratos que aceitas durante o jogo **apenas podem ser cumpridos** durante as fases de renovação. É **opcional** cumprir todos, alguns, ou nenhum dos contratos durante as fases de renovação. No entanto, desde que sejas capaz de fornecer **todos** os recursos necessários para cumprir um contrato, **podes** fazê-lo. Adicionalmente, **nunca podes** cumprir um contrato de modo parcial ao longo do tempo.

Para **cumprir um contrato pessoal**, **tens de gastar todos** os recursos necessários indicados à direita da **carta de contrato** que queres cumprir, pagando os recursos da tua reserva pessoal para a reserva geral. Quando cumpres um contrato, este não te dá nenhum benefício imediato, mas vai fornecer pontos de vitória durante a pontuação final.

EXEMPLO: Fornecer fábricas privadas



A Ângela tem 2 cubos laranja e 2 cubos pretos e pretende fornecer 2 cubos laranja à fábrica privada inferior esquerda **A** e 2 cubos pretos à fábrica privada superior direita **B**, obtendo um total de 4 pontos de influência e 2 moedas. Todos os outros jogadores também escolhem quais as fábricas privadas que vão fornecer.

Alguns contratos requerem um acessório específico a ser devolvido à reserva geral. Sempre que um contrato requer um acessório, mas não especifica qual, escolhes qual o acessório a fornecer e coloca-lo em cima do contrato cumprido, apenas para efeitos de pontuação final dos acessórios.

À esquerda do teu tabuleiro individual, encontras 3 espaços disponíveis para formar 3 linhas de cartas de contrato. Depois de gastares todos os recursos para cumprir o contrato, coloca-lo num dos espaços designados, de acordo com as regras de colocação.

Regras de colocação

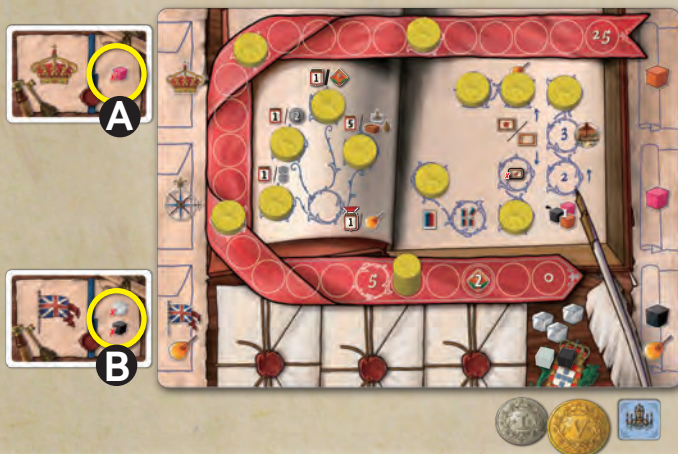
Cada linha de cartas de contrato **tem de** exibir ilustrações apenas do tipo apresentado no teu tabuleiro para essa linha. Assim, **podes** ter:

- 1 linha com contratos que **apenas** podem fornecer produtos para a Coroa Portuguesa.
- 1 linha com contratos que **apenas** podem fornecer produtos para as Colónias.
- 1 linha com contratos que **apenas** podem fornecer produtos para o Reino Unido.

Sempre que colocas uma nova carta de contrato do lado esquerdo do teu tabuleiro, **tens de** a colocar no espaço mais à direita disponível da linha correspondente.

Não há limite para o número de contratos que **podes** cumprir, desde que cumpras as regras de colocação.

EXEMPLO: Cumprir contratos pessoais



A Maria tem 2 contratos pessoais por cumprir e para os quais tem todos os recursos necessários. Primeiro, ela devolve 1 cubo rosa à reserva geral para cumprir o contrato para a Coroa Portuguesa e move esse contrato para o espaço designado no lado esquerdo do seu tabuleiro **A**. Depois, ela devolve 1 cubo branco e 1 cubo preto à reserva geral para cumprir o contrato para o Reino Unido, que move também para o seu espaço designado **B**. Todos os outros jogadores também escolhem quais os contratos pessoais a cumprir.

Final do jogo

Enquanto tu e os outros mestres vidreiros se esforçam para prosperar e aumentar os investimentos pessoais, o exército francês avança em direção à cidade. **Stephens** é jogado ao longo de um número indefinido de turnos sequenciais até à chegada do exército francês à cidade.

O final do jogo é desencadeado quando o marcador do exército francês **alcança ou ultrapassa** a posição de qualquer marcador de pontuação de jogador na **Trilha de pontuação**. Quando isso ocorre, os jogadores antes de quem tem o tabuleiro com o símbolo de jogador

inicial realizam o seu turno, de modo a que tenham o **mesmo número de turnos**. Depois, **todos os jogadores** realizam mais um turno cada.

É possível que ocorra uma ou várias fases de renovação durante estes últimos turnos. Nesse caso, os jogadores **têm de** proceder como habitual para uma fase de renovação. Depois do último jogador realizar o seu último turno, **ocorre uma fase final de renovação**, independentemente de quantas fábricas estejam vazias. Depois, prossegue-se para a pontuação final.

Pontuação Final

Para calcular a pontuação final, cada jogador soma os seus pontos de vitória (PV) da seguinte forma:

1 PV marcados na **Trilha de pontuação** durante o jogo.

2 PV determinados pela posição do teu disco na **Trilha da floresta**:

• 0/7/15 PV dependendo do setor onde o teu disco termina.

3 PV determinados pela posição do teu disco na **Trilha das dunas**:

• 0/7/15 PV dependendo do setor onde o teu disco termina.



4 PV pelos teus **trabalhadores mestres** alocados a cartas de profissão, dependendo da fábrica:

4a **Fábrica do Stephens**: 1 PV por mestre.

4b **Fábricas privadas inferiores**: 3 PV por mestre.

4c **Fábricas privadas superiores**: 5 PV por mestre.


5 PV pelos **trabalhadores aprendizes** alocados a cartas de profissão **com os teus mestres**:


• Um aprendiz fornece sempre 1 PV **ao mestre**, que é o jogador que criou a profissão e recebe esse 1 PV.


6 PV calculados pelos **contratos cumpridos**:


• **Para cada coluna**, multiplica o número total de cartas nessa coluna pelo número total de cubos representados nos contratos cumpridos dessa coluna.

7 PV determinados por habilidades desbloqueadas no teu tabuleiro, quando aplicável:

7a 1 PV por cada 2 cubos não gastos na tua reserva pessoal. 

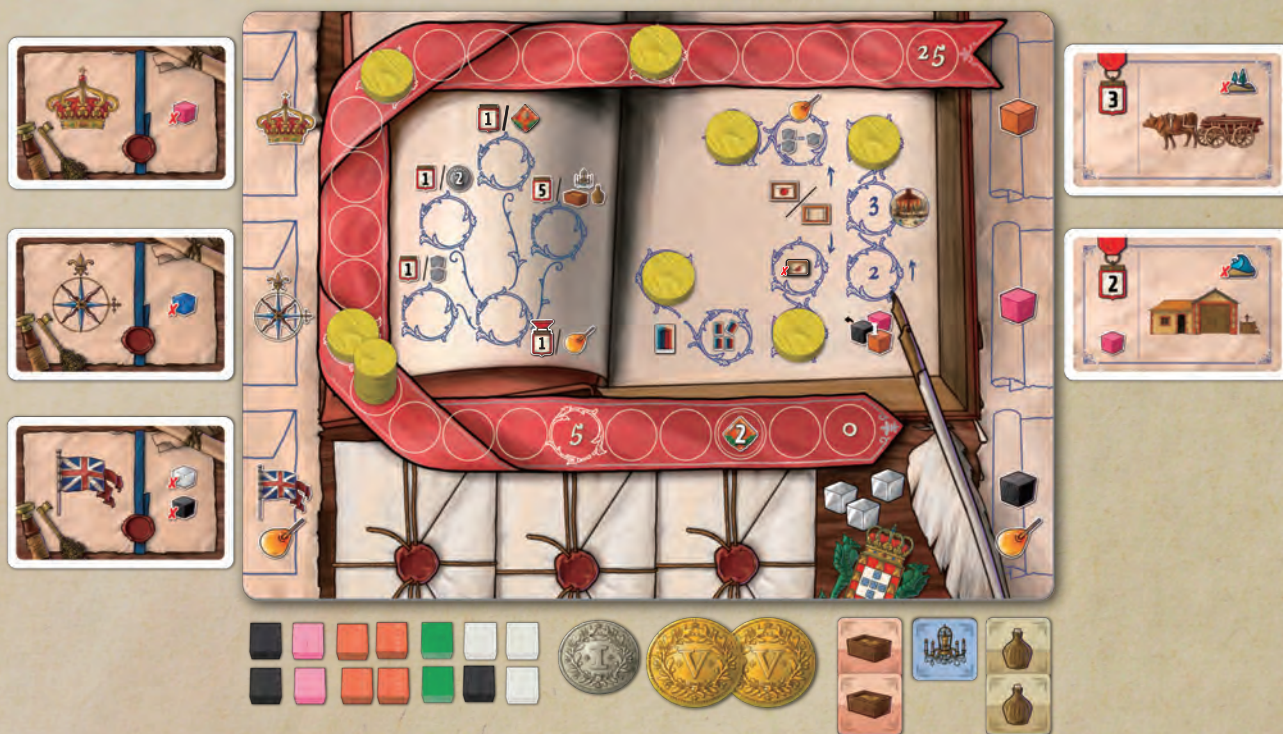
7b 1 PV por cada 2 moedas não gastas na tua reserva pessoal. 

7c 1 PV por cada 1 ponto de influência marcado na tua **Trilha de influência**. 

7d 5 PV por cada conjunto de 3 acessórios diferentes gastos (nos teus contratos cumpridos) ou ainda na tua reserva pessoal. 

O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor. **Em caso de empate**, o vencedor é o jogador empatado com mais pontos de influência restantes. Se ainda houver empate, o jogador empatado com mais moedas restantes vence. Se o empate persistir, os jogadores empatados partilham a vitória!

EXEMPLO: Pontuação final



A Maria calcula a sua pontuação final:

1 38 PVs na Trilha de pontuação.

2 7 PVs na Trilha da floresta.

3 0 PVs na Trilha das dunas.

4 24 PVs pelos seus trabalhadores mestres:

4a 2 PVs = 1 PV x 2 trabalhadores mestres na fábrica do Stephens.

4b 12 PVs = 3 PVs x 4 trabalhadores mestres nas fábricas privadas inferiores.

4c 10 PVs = 5 PVs x 2 trabalhadores mestres nas fábricas privadas superiores.

5 4 PVs pelos aprendizes junto dos seus trabalhadores mestres.

6 12 PVs = 1 coluna = 3 cartas x 4 cubos dos seus contratos cumpridos.

7 26 PVs das suas habilidades desbloqueadas.

7a 7 PVs = 14 cubos / 2.

7b 5 PVs = 11 moedas / 2.

7c 9 PVs = 9 pontos de influência.

7d 5 PVs = 1 conjunto de 3 acessórios diferentes x 5.

Assim, a Maria termina o jogo com um total de 111 PVs.

Modo Solo

No **modo solo**, confrontas-te com um **oponente Automa**. O objetivo é determinar qual de vocês ascenderá ao papel do próximo mestre vidreiro, reportando diretamente ao Stephens.

Componentes



10x Cartas do Automa



1x Carta de reserva de trabalhadores



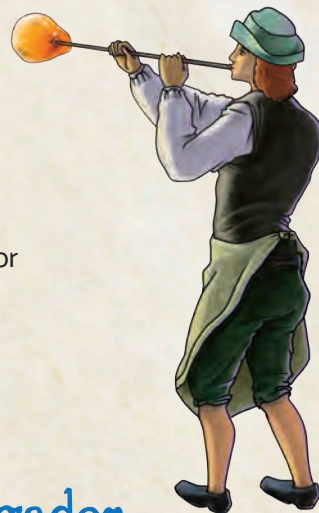
6x Cartas de cenário



5x Cartas de oponente



2x Cartas de ajuda ao jogador



Preparação geral

Prepara o jogo como habitualmente, mas com uma modificação:

- Em cada forno na fábrica do Stephens, coloca **3 cubos translúcidos em vez de 4**.

Preparação do Automa

Segue estes passos para preparar o Automa:

- 1** Baralha as 10 **cartas do Automa** e cria um baralho de face para baixo na área de jogo designada para o Automa. Deixa espaço para uma carta revelada a ser colocada ao lado durante os turnos do Automa.
- 2** Coloca a **carta de reserva de trabalhadores** na área de jogo do Automa.
- 3** Escolhe uma das **cores de jogador não utilizadas** para representar o Automa:
 - 3a** Pega em 10 **discos de madeira** da cor escolhida e coloca-os na carta de reserva, com 1 disco por espaço.
 - 3b** Coloca os restantes discos da cor do Automa na reserva geral. Estes só serão usados em casos raros.
- 4** Pega em 7 **cubos laranja**, 7 **cubos rosa** e 7 **cubos pretos** da reserva geral. Coloca-os numa reserva perto da área de jogo do Automa para uso durante a fase de renovação. Podes usar um saco ou outro recipiente adequado para manter a reserva oculta e para poderes misturar bem os cubos.
- 5** Atribui aleatoriamente 1 **profissão inicial** ao Automa e aloca-a à fábrica do Stephens, no lado oposto do tabuleiro em relação à tua profissão inicial. Retira o 1º trabalhador do Automa, representado por um disco de madeira, da sua carta de reserva de trabalhadores e aloca-o a essa carta de profissão.

Turno do jogador

Antes do teu primeiro turno, escolhe um nível de dificuldade, considerando que o modo influenciará a duração do jogo. Esta escolha determina quando iniciar a fase final de renovação, com base na posição do marcador do exército francês na **Trilha de pontuação**:

Fácil: Inicia a fase final de renovação quando o marcador do exército francês alcança o **espaço 20**.

Normal: Inicia a fase final de renovação quando o marcador do exército francês alcança o **espaço 25**.

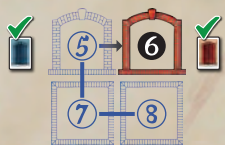
Difícil: Inicia a fase final de renovação quando o marcador do exército francês alcança o **espaço 30**.

Tu jogas sempre primeiro e vais alternar turnos com o Automa, realizando os teus turnos como habitual. No entanto, existe uma regra adicional a seguir:

- O teu número total de trabalhadores (mestres e aprendizes) **nunca pode** exceder o número de trabalhadores do Automa em mais de 3. Em outras palavras, nunca podes ter mais de 3 trabalhadores adicionais alocados a profissões em comparação com o Automa.

Turno do Automa

Quando o Automa realiza um turno, começa por revelar a próxima carta do seu baralho, depois segue as instruções na carta. Se o Automa esgotar o seu baralho de face para baixo, pega na pilha de cartas reveladas, baralha-as e forma um novo baralho de face para baixo. Depois, prossegue como habitual.



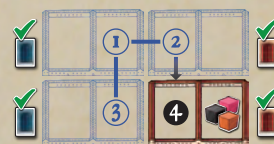
Remove 1 cubo do forno indicado da fábrica do Stephens. Se não tiver cubos, segue a direção da seta até conseguires remover um cubo de um forno. Quando o Automa remove um cubo dos fornos superiores, ativa as tuas próprias profissões na mesma linha.



Seleciona a profissão indicada no mercado e adiciona-a à linha de profissões mais acima onde o Automa pode cumprir as regras de colocação. Depois, pega no trabalhador seguinte da carta de reserva do Automa e aloca-o no espaço superior dessa carta de profissão.



Depois de removeres um cubo branco de um dos fornos inferiores da fábrica do Stephens, remove os contratos ou investimentos indicados do mercado com base nos seus custos.



Remove um certo número de cubos da fábrica privada indicada, com base no maior número visível na carta de reserva de trabalhadores do Automa. Se não tiver cubos, segue a direção da seta até conseguires remover pelo menos um cubo de uma fábrica privada. Se todas as fábricas privadas estiverem sem cubos, segue a direção da seta para remover um único cubo dos fornos da fábrica do Stephens. Tu escolhes sempre que cubos remover.

Nota: O Automa **nunca** ativa os seus próprios trabalhadores, apenas os teus.

Fase de renovação

Durante a fase de renovação, segue os passos habituais, com uma alteração:

- Na última etapa, fornecer fábricas privadas, o Automa realiza o seu próprio fornecimento antes de tu forneceres as fábricas privadas com os cubos ganhos ao ativares os teus investimentos. A etapa de fornecimento do Automa está descrita abaixo.

Fornecimento do Automa

Consulta a seção inferior da carta do Automa visível, sendo a última carta que ele jogou, e segue as suas instruções:



1 Retira **aleatoriamente** um número de cubos da reserva do Automa, conforme indicado na carta, **um de cada vez**. Coloca cada cubo numa fábrica privada diferente, **a começar pela fábrica privada** especificada e **segundo a direção da seta**.

- No caso improvável de o Automa esgotar todos os cubos da sua reserva, ele não adiciona mais cubos no resto do jogo.

2 Se a carta apresentar o símbolo de colocação de disco, retira o próximo trabalhador da reserva do Automa. Aloca este trabalhador a qualquer espaço disponível de aprendiz numa carta de profissão com o teu mestre.

Final do jogo

Tu e o Automa alternam turnos por um número indefinido de rondas até o marcador do exército francês atingir um certo espaço na **Trilha de pontuação**, com base na dificuldade que escolheste no início do jogo para desencadear a fase final de renovação.

Se o Automa desencadear a fase final de renovação, tu ainda realizas um turno final após essa fase de renovação. **Se fores tu a desencadear a fase final de renovação**, tanto o Automa como tu realizam um turno final após essa fase de renovação. De ambas as formas, és **sempre** tu que jogas o último turno do jogo.

Pontuação final

Para calculares a tua pontuação final, soma os teus pontos de vitória (PV). Valida o resultado de acordo com o nível de dificuldade que selecionaste no início do jogo.

NÍVEL	FÁCIL	NORMAL	DIFÍCIL
Aprendiz	≤ 140 PV	≤ 120 PV	≤ 100 PV
Artesão	141 - 179 PV	121 - 159 PV	101 - 139 PV
Vidraceiro	≥ 180 PV	≥ 160 PV	≥ 140 PV

Variante de oponente

Para um desafio adicional, **podes escolher uma das várias cartas de oponente** para competir ou selecionar uma aleatoriamente. Antes do teu primeiro turno, escolhe um nível de dificuldade.



Fácil (100 PV) Normal (130 PV) Difícil (160 PV)

Estes oponentes podem introduzir regras de preparação únicas ou impor limitações durante o jogo, que têm sempre precedência sobre as regras habituais.



Durante a preparação, coloca os teus discos 2 espaços abaixo nas trilhas da Floresta e das Dunas.



Durante a preparação, não colocas Contrato nem Investimento nos espaços que custam 5. Estes espaços estão indisponíveis durante o jogo.



Só podes obter um acessório duplicado após completares o conjunto anterior de 3 diferentes.



O benefício indicado está indisponível para ti durante o jogo. Não uses o trabalhador que tapa esse espaço no teu tabuleiro.



Durante a preparação, coloca os 4 discos da tua Trilha de Influência empilhados no espaço marcado como 10.



Desencadeia a fase final de renovação quando o marcador do exército francês atinge o espaço 25.

Para variantes adicionais solo e cenários de campanha, podes transferir em versão digital do site da *Pile Up*.

Apêndice

Trilha de pontuação

A **Trilha de pontuação** é representada no centro da seção inferior do tabuleiro de jogo e serve 2 propósitos:

- O **marcador do exército francês** segue um caminho na trilha do espaço 55 para o espaço 0, marcando o avanço do exército francês em direção à cidade.



- Os **marcadores de pontuação** seguem um caminho na trilha do espaço 0 para o espaço 55, marcando os pontos de vitória atuais de todos os jogadores durante o jogo.

O final do jogo é desencadeado quando o marcador do exército francês **atinge ou ultrapassa** a posição do marcador de pontuação de qualquer jogador na trilha, ou vice-versa, daí o uso de uma trilha com múltiplas funções.



Trilha de influência

A **Trilha de influência** é representada no teu tabuleiro individual e marca os teus pontos de influência atuais durante o jogo, representando a tua influência como mestre vidreiro junto de William Stephens.



Os pontos de influência **podem** ser gastos ao aceitar novos contratos e também **podem** ser usados em trocas quando estás a ativar profissões para recolher benefícios.

Trilha da Floresta

A **Trilha da Floresta** está representada no centro da parte superior do tabuleiro de jogo, à esquerda da **Trilha das Dunas**, e representa a tua exploração de recursos naturais da floresta. Por exemplo, a madeira era usada para aquecer os fornos.

Esta trilha está dividida em 3 setores diferentes, e **podes** gastar recursos da mesma quando ativas os teus investimentos durante a fase de renovação. Na pontuação final, o setor onde o teu disco terminou **pode** fornecer-te 0/7/15 pontos de vitória.



Trilha das Dunas

Semelhante à **Trilha da Floresta** à sua esquerda, a **Trilha das Dunas** representa a tua exploração de recursos naturais da duna. Por exemplo, a areia era usada para produzir vidro.

Esta trilha está dividida em 3 setores diferentes, e **podes** gastar recursos da mesma quando ativas os teus investimentos durante a fase de renovação. Na pontuação final, o setor onde o teu disco terminou **pode** fornecer-te 0/7/15 pontos de vitória.

Iconografia

Sempre que um símbolo apresenta um número, indica a quantidade que ganhas ou pagas (no caso de haver uma cruz vermelha). Quando o símbolo não apresenta nenhum número, ganhas ou pagas 1.

 Fase de renovação.	 Apresentado nos espaços iniciais das trilhas da floresta e das dunas, e nas cartas de profissão iniciais.
 Pontos de vitória atribuídos durante a pontuação final.	 Pontos de vitória a avançar imediatamente na Trilha de pontuação .
 Avanças 1 espaço na tua Trilha de influência .	 Recebes 1 moeda da reserva geral.
 Avanças 1 espaço na Trilha das dunas .	 Recebes qualquer 1 cubo translúcido ou de madeira da reserva geral.
 Avanças 1 espaço na Trilha da floresta .	 Recebes qualquer 1 acessório da reserva geral.
 Pagas o custo indicado para a reserva geral, de modo a ganhares o benefício indicado.	 Exemplo: pagas qualquer cubo translúcido ou de madeira para a reserva geral e avanças 3 espaços na tua Trilha de influência .
















Habilidades permanentes

Descrição de todas as habilidades permanentes [ver secção 'Desbloquear habilidades permanentes' – página 13].

Pontos de vitória atribuídos pelas habilidades durante a pontuação final [ver secção 'Pontuação final' – página 20].

Fábricas privadas

Bónus atribuídos ao fornecer as fábricas privadas durante as fases de renovação.

 =  Entregas 1 cubo preto para avançares 1 espaço na tua Trilha de influência .	 =  Entregas 1 cubo preto para receberes 1 moeda da reserva geral.
 =  Entregas 1 cubo preto, 1 rosa e 1 laranja para adquirires 1 Contrato ou Investimento, pagando o seu custo.	 =  Entregas 1 cubo preto, 1 rosa e 1 laranja para alocares um trabalhador a uma nova profissão e desbloqueares uma habilidade permanente.
 =  Entregas 1 cubo laranja para avançares 2 espaços na tua Trilha de influência .	 =  Entregas 1 cubo rosa para receberes 2 moedas da reserva geral.
 =  Entregas 1 cubo preto e 1 rosa para receberes 1 acessório de qualquer tipo da reserva geral.	 =  Entregas 1 cubo preto e 1 laranja para receberes 1 acessório de qualquer tipo da reserva geral.

Créditos

Autoria: Rôla & Costa

Autoria do Modo Solo: Pedro André Correia

Arte da Caixa: Lukas Siegmon

Ilustração & Layout: Citie Lo

Graphic Design: Citie Lo, João Tereso, Aiden Morgan

Desenvolvimento: David M. Santos-Mendes, Pedro Dominguez

Edição e Tradução de Regras: Rita Jesus, Hugo Marinho

Revisão de Regras: Rôla & Costa

Agradecimentos: a todos os nossos amigos e famílias, e um agradecimento especial a Andreas "Ode." Odendahl e Clay Ross.

2024 Pile Up Games ©
Todos os direitos reservados
www.pileupgames.com

