



# SANTO DOMINGO

um refinado jogo de comércio para 2 a 6 jogadores  
por Stefan Rießhaus

Santo Domingo é a cidade mais antiga do novo mundo construída por europeus e foi um dos mais importantes centros de comércio do Caribe no século XVI. Em Santo Domingo, valiosas mercadorias serão trocadas e vendidas. Somente aqueles que tiverem as pessoas certas e os navios prontos no momento oportuno conseguirão sobreviver neste arriscado, mas lucrativo, negócio. Aproveite sua chance de glória!

## COMPONENTES

**60 cartas**, consistindo das seguintes **cartas de ação** numeradas 1 a 8, para cada jogador,



Capitão (1)



Almirante (2)



Governador (3)



Fragata (4)



Galeão (5)



Alfândega (6)



Comerciante (7)



Pedinte (8)



Os versos das cartas possuem 6 cores diferentes – uma cor para cada conjunto de 8 cartas de ação do jogador

6 de cada uma das duas **cartas de marcação** a seguir, sendo um par por jogador:



Carta de Marcação de Pontos de Vitória



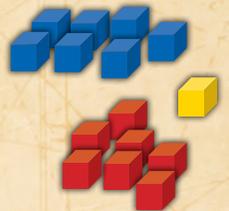
Carta de Marcação de Mercadorias

**1 Tabuleiro** (em 2 partes)



Fronte:  
Versão Padrão

Verso: Versão Inverso



**15 Marcadores de Madeira**  
(7 vermelhos, 7 azuis e 1 amarelo)

## PREPARAÇÃO

1 Monte as duas partes do tabuleiro e posicione-o no centro da área de jogo onde todos possam vê-lo. Recomendamos utilizar o lado **Padrão** nas primeiras partidas. Para variar, você pode tentar o lado **Inverso** depois.

2 Coloque um marcador de madeira da cor correspondente no 1º espaço de cada trilha do tabuleiro:

a) Coloque um marcador vermelho no espaço 1 da **trilha de Pontos de Vitória**, em cima.

b) Coloque um marcador azul no espaço 1 da **trilha de Mercadorias**, no meio.

c) Coloque um marcador amarelo no espaço 1 da **trilha do Comerciante**, embaixo.

3 Dê a cada jogador um conjunto de 8 cartas de ação (com os versos coincidentes com a cor escolhida pelo jogador).

4 Dê a cada jogador uma carta de Marcação de Pontos de Vitória e uma carta de Marcação de Mercadorias, além de um marcador vermelho e um marcador azul. Posicione tanto a carta de Marcação de Pontos de Vitória quanto a carta de Marcação de Mercadorias à sua frente, com o lado que mostra os números 1 a 15 para cima. Coloque o marcador vermelho ao lado da sua carta de Marcação de Pontos de Vitória. Coloque o marcador azul sobre o número da carta de Marcação de Mercadorias que corresponde à quantidade de jogadores (em uma partida de 4 jogadores, coloque o marcador sobre o número 4). Você começa o jogo com essa quantidade de mercadorias.



Reúna na mão suas 8 cartas de ação e comece a partida!

# OBJETIVO DO JOGO

Em *Santo Domingo*, você tenta utilizar suas 8 cartas de ação na forma mais astuta possível. Todos os jogadores escolhem, secretamente, uma carta de ação para a rodada e revelam-nas simultaneamente. As cartas são executadas em ordem crescente. Parte da estratégia de escolha da carta de ação para a rodada está em prever quais cartas seus adversários estão mais propensos a jogarem. Dependendo das cartas jogadas, você pode

obter pontos de vitória (através das cartas 1, 2 e 6) ou mercadorias (através das cartas 3, 4 e 5). O *Comerciante* (carta 7) permite a você trocar mercadorias por pontos de vitória. E o *Pedinte* (carta 8) permite a você recuperar as cartas já jogadas. O jogo termina quando pelo menos 1 jogador tiver 30 ou mais pontos de vitória ao final de uma rodada. Então o jogador com mais pontos de vitória vence a partida.

## SEQUÊNCIA DE JOGO

Uma partida de *Santo Domingo* acontece ao longo de várias rodadas.

Cada rodada consiste das 3 fases a seguir:

1. Fase da Oferta
2. Jogar Cartas de Ação
3. Resolver Cartas de Ação

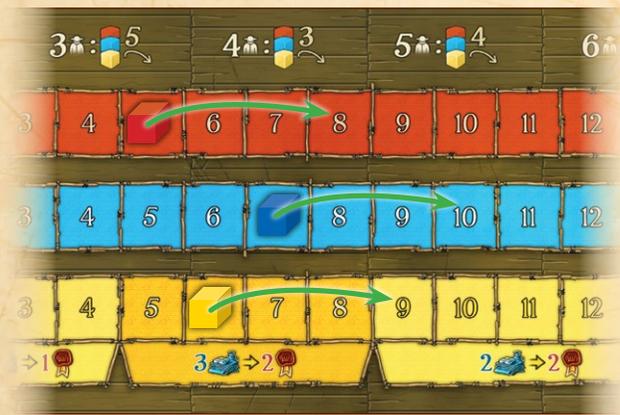
### 1. Fase da Oferta

Avance todos os marcadores no tabuleiro. A quantidade de espaços depende de quantos jogadores estão na partida. Esta informação é mostrada na parte de cima do tabuleiro e também na tabela abaixo:

Quantidade de jogadores	2	3	4	5	6
Quantidade de espaços	3	5	3	4	5

Se um marcador alcançar o espaço 15, ele fica lá e não avança mais.

**Exemplo:** em uma partida de 4 jogadores, todos os 3 marcadores são avançados 3 espaços na fase da oferta.



### 2. Jogar Cartas de Ação

Escolha cartas de ação para jogar nesta rodada: **2 cartas em uma partida de 2 ou 3 jogadores e 1 carta em uma partida de 4 a 6 jogadores.** O tabuleiro de jogo mostra ícones como lembretes nos cantos superiores esquerdo e direito. Coloque a(s) carta(s) escolhida(s) **virada(s) para baixo à sua frente.** Quando todos os jogadores tiverem escolhido sua(s) carta(s), elas são **reveladas simultaneamente.**

### 3. Resolver Cartas de Ação

Agora execute todas as cartas de ação jogadas, **em ordem crescente** (começando com o *Capitão*, se tiver sido jogado). Cartas de ação idênticas são executadas ao mesmo tempo. **(Não há jogador inicial nem ordem de jogadores!)** Deixe todas as cartas de ação, independentemente se já resolvidas ou não, viradas para cima até o final da rodada. Apenas após **todas** as cartas terem sido resolvidas, coloque sua(s) carta(s) jogada(s), **virada(s) para baixo**, em uma pilha de descartes pessoal.

Antes de explicar cada uma das cartas de ação na ordem de execução, é necessário esclarecer alguns **princípios básicos** que se aplicam a todas elas:

- Se você receber pontos de vitória ou mercadorias, avance o marcador em sua respectiva carta de Marcação e retorne o marcador correspondente no tabuleiro de jogo. (**Exceções:** *Governador*, *Alfândega* e *Pedinte* não afetam as trilhas do tabuleiro). Se não houver pontos de vitória ou mercadorias suficientes em uma trilha, você receberá menos (conforme regras explicadas mais adiante).

- **Importante:** para aqueles jogadores que jogarem a mesma carta, elas são resolvidas simultaneamente. Como pode não haver pontos de vitória/mercadorias suficientes na trilha correspondente do tabuleiro para que todos os jogadores envolvidos recebam a quantia total, distribua da seguinte forma: dê pontos de vitória/mercadorias a cada jogador envolvido de forma que todos eles recebam a mesma quantidade e qualquer sobra de pontos de vitória/mercadorias permaneça na trilha correspondente do tabuleiro.

- Sua carta de Marcação de Pontos de Vitória continua no verso com os números 16 a 30. Quando alcançar 15 pontos de vitória, continue contando novos pontos de vitória no outro lado da carta.

- Sua carta de Marcação de Mercadorias não continua no verso. Você nunca pode ter mais que 15 mercadorias. Se receber mercadorias suficientes para ultrapassar 15, ignore o excesso, mas subtraia a quantia total da trilha do tabuleiro.

Agora podemos seguir com a análise das cartas de ação. Sempre comece a resolução com a carta de ação de valor mais baixo. Continue a resolução em ordem crescente, pulando aqueles números que não foram jogados.



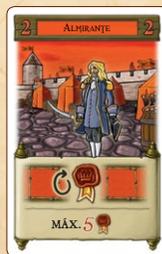
#### Capitão (1):

Todos os jogadores que tiverem jogado seu *Capitão* recebem 2 pontos de vitória da trilha de Pontos de Vitória do tabuleiro. Se não houver pontos suficientes para todos, os jogadores recebem menos, igualmente distribuídos.

#### Almirante (2):

Todos os jogadores que tiverem jogado seu *Almirante* recebem 5 pontos de vitória da trilha de Pontos de Vitória do tabuleiro. Se não houver pontos suficientes para todos, os jogadores recebem menos, igualmente distribuídos.

Embora o *Almirante* possa render mais pontos de vitória que o *Capitão*, há o risco de os *Capitães* já terem esvaziado a oferta de pontos de vitória do tabuleiro.



### Governador (3):



Todos os jogadores que tiverem jogado seu Governador recebem 4 mercadorias para cada Capitão que foi jogado nesta rodada, além de 2 mercadorias para cada Almirante que foi jogado nesta rodada.

**Importante:** Você não recebe estas mercadorias do tabuleiro! Avance o marcador em sua carta de Marcação de Mercadorias, mas não movimente o marcador na trilha de Mercadorias do tabuleiro.

**Importante:** Em partidas de 2 ou 3 jogadores, você não recebe nenhuma mercadoria por seu próprio Capitão ou Almirante.

**Exemplo:** 1 Capitão, 2 Almirantes e 1 Governador foram jogados. Há 9 pontos de vitória na trilha de Pontos de Vitória do tabuleiro. Primeiro, o jogador que jogou o Capitão ganha 2 pontos de vitória. Os dois Almirantes agora dividem os 7 pontos de vitória restantes. Distribuídos igualmente significa que cada um recebe 3 pontos de vitória (dos possíveis 5 no máximo) e 1 ponto de vitória permanece disponível na trilha de Pontos de Vitória do tabuleiro. O Governador recebe um total de 8 mercadorias – 4 pelo Capitão e 4 (2 cada) pelos 2 Almirantes. Estas mercadorias não provêm da trilha do tabuleiro.



### Fragata (4):

Todos os jogadores que tiverem jogado uma Fragata recebem 3 mercadorias da trilha de Mercadorias do tabuleiro. Se não houver mercadorias suficientes para todos, os jogadores recebem menos, distribuídas igualmente.

### Galeão (5):

Todos os jogadores que tiverem jogado um Galeão recebem todas as mercadorias disponíveis da trilha de Mercadorias do tabuleiro, divididas igualmente entre eles. As mercadorias que não puderem ser divididas igualmente permanecem disponíveis no tabuleiro.

Embora o Galeão possa trazer muitas mercadorias, há o risco de as Fragatas já terem esvaziado a oferta de mercadorias do tabuleiro.

### Alfândega (6):

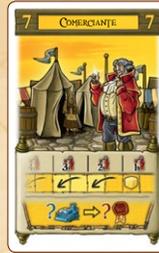
Todos os jogadores que tiverem jogado a Alfândega recebem 3 pontos de vitória para cada Fragata jogada nesta rodada, além de 1 ponto de vitória para cada Galeão jogado nesta rodada.

**Importante:** Você não recebe estes pontos de vitória do tabuleiro! Avance o marcador em sua carta de Marcação de Pontos de Vitória, mas não movimente o marcador na trilha de Pontos de Vitória do tabuleiro.

**Importante:** Em partidas de 2 ou 3 jogadores, você não recebe nenhum ponto de vitória por sua própria Fragata ou Galeão.

**Exemplo:** 1 Fragata, 1 Galeão e 1 Alfândega foram jogadas. 10 mercadorias estão disponíveis na trilha de Mercadorias do tabuleiro. Primeiro, o jogador que jogou a Fragata recebe 3 mercadorias da trilha

de Mercadorias, o que deixa 7 mercadorias para o Galeão. Como apenas 1 Galeão foi jogado, o jogador com o Galeão recebe todas as 7 mercadorias restantes e o marcador azul é deslocado até o zero na trilha de Mercadorias do tabuleiro. Agora, a Alfândega recebe 4 pontos de vitória – 3 pela Fragata e 1 pelo Galeão. Estes pontos de vitória não provêm do tabuleiro!



### Comerciante (7):

Se mais de um Comerciante tiver sido jogado, o marcador amarelo na trilha do Comerciante do tabuleiro deve ser retornado 2 espaços para cada Comerciante além do primeiro. O espaço zero é o menor que o marcador pode ocupar. Caso apenas um Comerciante tenha sido jogado, nada acontece com o marcador amarelo.

**Exemplo:** Se 3 Comerciantes foram jogados, você deve retornar o marcador amarelo 4 espaços.

Agora, com base no espaço ocupado pelo marcador amarelo, todos os jogadores que jogaram um Comerciante podem trocar qualquer quantidade de mercadorias por pontos de vitória na razão e de acordo com a regra dada por aquele espaço.

Retorne seu marcador azul a quantidade de espaços de mercadorias trocadas e avance seu marcador vermelho a quantidade de espaços de pontos vitória recebidos. Posicione seu marcador azul ao lado da carta Marcação de Mercadorias se tiver entregue todas suas mercadorias.

**Observação:** É permitido trocar mercadorias por pontos de vitória a uma razão de troca pior da que a indicada pela posição atual do marcador amarelo na trilha do Comerciante.

Se ao menos 1 Comerciante foi jogado, após todas as trocas dos jogadores terem sido realizadas, posicione o marcador amarelo no espaço zero da trilha do Comerciante no tabuleiro, não importando quantas mercadorias foram efetivamente trocadas pelos jogadores.

**Exemplo:** Eduardo e Leticia jogaram um Comerciante cada. O marcador amarelo deve ser retornado 2 espaços.



Agora, ambos os jogadores podem trocar a uma razão de 3/2 (3 mercadorias por 2 pontos de vitória). Eduardo possui 11 mercadorias, troca 9 e recebe 6 pontos de vitória em troca. Ele poderia também entregar suas últimas 2 mercadorias por 1 ponto de vitória (uma razão de troca pior), mas ele decide não o fazer.



Após Eduardo e Leticia terem trocado suas mercadorias por pontos de vitória, o marcador amarelo deve ser colocado no espaço zero.





### Pedinte (8):

Todos os jogadores que tiverem jogado o *Pedinte* recebem uma quantidade de mercadorias que depende do número de cartas que restam em sua mão.

Cartas na Mão	0	1-2	3-4	5-7
Mercadorias	+4	+3	+2	+1

A seguir, cada um desses jogadores recebe 2 mercadorias para cada *Comerciante* jogado nesta rodada.

**Importante:** Em partidas de 2 ou 3 jogadores, você não recebe nenhuma mercadoria por seu **próprio** *Comerciante*.

**Importante:** Você não recebe estas mercadorias do tabuleiro! Avance o marcador em sua carta de Marcação de Mercadorias, mas não movimente o marcador da trilha de Mercadorias no tabuleiro.

Por fim, todos os jogadores que jogaram um *Pedinte* recuperam todas as cartas jogadas nas rodadas atual e passadas. Eles terão todas as 8 cartas de ação disponíveis para a próxima rodada.

**Exemplo:** Em uma partida de 3 jogadores, Eduardo jogou seus *Comerciante* e *Pedinte* e tem 2 cartas restantes em sua mão. Outro jogador também jogou o *Comerciante* nesta rodada. Como Eduardo ainda tem 2 cartas em sua mão, ele recebe 3 mercadorias. Ele também recebe mais 2 mercadorias pelo *Comerciante* jogado pelo outro jogador, mas não pelo seu próprio *Comerciante*. Por fim, ele recupera todas as cartas jogadas – incluindo o *Pedinte* e o *Comerciante* desta rodada e todas as cartas jogadas nas rodadas passadas. Na próxima rodada, Eduardo poderá escolher entre todas as suas 8 cartas de ação.

### Final de uma Rodada

Todos os jogadores que não jogaram um *Pedinte* nesta rodada agora colocam suas cartas jogadas em sua própria pilha de descartes viradas para baixo. A cada rodada, estes jogadores terão menos cartas para escolher até que eles joguem seu *Pedinte*, o que fará retornar todas as suas cartas para a mão.

Os marcadores do tabuleiro são mantidos onde estão para a próxima rodada.

Se ninguém tiver alcançado 30 ou mais pontos de vitória, uma nova rodada se inicia, pela Fase 1.

## FINAL DO JOGO

O jogo termina assim que pelo menos um jogador tiver alcançado 30 ou mais pontos de vitória ao final de uma rodada. (Se ultrapassar 30 pontos, vire novamente a carta de marcação de pontos e continue contando pontos de vitória adicionais). Mesmo que um jogador atinja 30 pontos, aguarde até que todas as cartas tenham sido resolvidas.

Agora, os jogadores trocam suas mercadorias restantes por pontos de vitória a uma razão de troca de 3 para 1. Ajuste os marcadores em suas cartas de Marcação de Mercadorias

e de Pontos de Vitória de acordo com sua troca.

Quem tiver mais pontos de vitória vence.

Se houver empate, o jogador empatado com mais mercadorias restantes vence.

Se persistir o empate, o jogador empatado com mais cartas restantes na mão vence.

Se ainda houver empate, então os jogadores empatados dividem a vitória.

## PARA COMERCIANTES EXPERIENTES

Para partidas de 2 ou 3 jogadores experientes em *Santo Domingo*, recomendamos que continuem jogando até que pelo menos um jogador alcance 45 ou mais pontos de vitória ao final de uma rodada. Assim que você exceder 30 pontos de vitória, pegue uma segunda carta de Marcação de Pontos de Vitória e um segundo marcador vermelho e comece a marcar os pontos adicionais com eles.

O lado *Inverno* do tabuleiro oferece um desafio maior, porque o inverno torna a atividade de comércio muito mais difícil. As razões de troca indicadas na trilha do *Comerciante* são menos favoráveis, pois os jogadores devem entregar uma quantidade muito maior de mercadorias para trocá-las por pontos de vitória.

## CRÉDITOS

**Design do jogo:** Stefan Risthaus

**Ilustrações:** Klemens Franz | atelier198

**Leiaute do manual:** Andrea Kattinig | atelier198

**Leiaute da caixa:** Jens Wiese

**Desenvolvimento:** Klaus Ottmaier

**Tradução:** Gabriel C. Schweitzer

**Revisão:** Romir G. E. Paulino, Lucas Andrade e Eduardo Cella

**Edição e Produção:** Eduardo Cella

**Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.



© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Germany, [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de), sob licença de Ostia Spiele.

Todos os direitos reservados.



**PAPERGAMES**

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: [www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)

O autor gostaria de agradecer todos os que testaram o jogo, especialmente sua esposa Heike Risthaus, Robert Rudolph, Volker Wichert, Sonja e Christian Heider, Annegret Willenbrink, Wolfgang Stief, Michael Schröder, Karsten Becker, Christian Zerrath e Uwe Hilgert além dos jogadores de "Braunschweig-Salzgitter".