



KINGSBURG



LIVRO DE REGRAS



No reino de Kingsburg, o Rei Tritus escolheu seus governadores mais leais e talentosos (vocês!) para supervisionar os territórios recém-conquistados nos limites do reino. Para ser bem-sucedido, você precisará recorrer à ajuda dos sábios conselheiros do rei. Você deve construir edifícios, fortalecer suas defesas e treinar seu exército! Mas cuidado: inimigos hostis estão se aglomerando na fronteira, prontos para invadir sua província.

Depois de cinco anos, o Rei premiará o governador mais bem sucedido com uma posição entre seus sábios Conselheiros!

Com o tempo, um novo território será conquistado, mas as ameaças antigas e inesperadas continuarão ameaçando as fronteiras. Por isto, o Rei Tritus deve nomear novos governadores para defender e desenvolver as regiões mais afastadas do seu reino. Os eruditos dão aos novos Governadores mais possibilidades de desenvolver suas províncias, enquanto as estradas novas e mais seguras para a capital permitem previsões mais precisas de quantos reforços serão recebidos para as próximas batalhas no inverno (mas como o reino está maior, as tropas estão mais espalhadas). Novos desafios aguardam os governadores e, mais uma vez, um lugar foi reservado no Conselho Real para o melhor governador!

Componentes



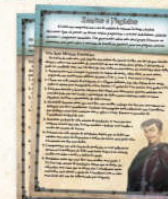
1 TABULEIRO CENTRAL



5 TABULEIROS DE PROVÍNCIAS (COM 5 LINHAS DE EDIFÍCIOS EM UM LADO E 7 LINHAS NO OUTRO LADO)



14 LINHAS DE EDIFÍCIOS ALTERNATIVOS (TO FORGE A REALM) (CÓPIAS DAS 7 LINHAS DE EDIFÍCIOS DIFERENTES)



4 CENÁRIOS OPCIONAIS (CRIADOS PELOS AUTORES PARA AUMENTAR A DIVERSÃO)

21 DADOS DE SEIS FACES:



1 MARCADOR DE "REPRESENTANTE DO REI"

15 MARCADORES:



1 MARCADOR DE ESTAÇÃO

1 MARCADOR DE ANO

60 RECURSOS:



85 MARCADORES DE EDIFÍCIOS:



30 MARCADORES DE SOLDADOS (EM 5 CONJUNTOS DE 6 MARCADORES CADA, COM OS SÍMBOLOS DAS CASAS DOS GOVERNADORES DE UM LADO E OS VALORES 0, 1, 1, 2, 3, 4 DO OUTRO) - (TO FORGE A REALM)



20 MARCADORES "+2"



16 FICHAS DE CONSELHEIROS NUMERADAS DE 1 A 16 (SEXTO MÓDULO DE EXPANSÃO: NOVOS CONSELHEIROS)



25 CARTAS DE INIMIGOS (NUMERADOS NO VERSO COM OS NÚMEROS ROMANOS I, II, III, IV E V, COM A POSSÍVEL FORÇA DOS INIMIGOS PARA AQUELE ANO EM TAMANHO PEQUENO)



24 CARTAS DE GOVERNADOR (MAIS UMA CARTA EM BRANCO) - (TO FORGE A REALM)



29 CARTAS DE DESTINO (MAIS UMA CARTA EM BRANCO) - (TO FORGE A REALM)



5 CARTAS DE RESUMO (UMA PARA CADA JOGADOR)



1 LIVRO DE REGRAS



Aplaudo sua valentia, Governadores, mas acho que seria mais sensato aprender gradualmente as várias nuances de sua importante tarefa.

Como tal, eu recomendo que vocês NÃO usem nenhum dos módulos de expansão em seu primeiro jogo (ouça seu soberano, deixe os seguintes materiais de expansão na caixa: as Linhas de Edifícios Alternativos, as Cartas de Destino, as Cartas de Governador, os Marcadores de Soldado e Fichas de Conselheiros; e tem mais, cada um de vocês vai jogar com o Tabuleiro de Província com 5 linhas de Edifícios.

Preparação:



Coloque o tabuleiro no centro da área de jogo, onde pode ser alcançado por todos os jogadores. Coloque o Marcador de Estação no espaço de Ajuda do Rei (#1) da Trilha do Calendário e o marcador de ano no primeiro espaço da Trilha do Ano (com o numeral romano "I"). Coloque o marcador de Representante do Rei no espaço número 5 da Trilha do Calendário.

Coloque os recursos em suas áreas correspondentes do tabuleiro para atuar como reserva, bem como o dado branco e os marcadores "+2".

Durante o jogo, se você ganhar ou usar recursos, pegue-os (ou devolva-os) para esta reserva. Seus recursos sempre devem estar visíveis para os outros jogadores durante todo o jogo.

Escolha sua cor e pegue todas as peças relacionadas com sua cor (três dados, três discos e os marcadores de edifícios), além do tabuleiro da província. Se houver peças restantes (menos de cinco jogadores), coloque-as de volta na caixa.

Coloque o tabuleiro de província na sua frente, assim como seus dados e marcadores de edifícios. Coloque um disco da sua cor no espaço "0" da Trilha de Soldados e um no espaço "0" da Trilha de Pontuação. Coloque o último disco de cada jogador no Indicador de Ordem de Turno em ordem aleatória (faça um sorteio para isso).

Separe as Cartas de Inimigos pelo número na parte de trás, formando cinco decks pequenos e embaralhe-os separadamente. Compre uma carta de cada deck, aleatoriamente, sem olhá-las. Faça uma pilha de cinco cartas em ordem numérica (com a carta "I" no topo e a carta "V" por último) e coloque-as viradas para baixo no espaço número 8 da Trilha do Calendário (Inverno). Esta pilha é o "Deck de Inimigos."

Coloque as cartas restantes de volta na caixa.

Exemplo: Ana, Breno, Carla e Daniel estão prontos para jogar Kingsburg. A ordem sorteada do turno inicial é: Carla, Ana, Daniel e Breno. Uma Carta de Inimigos foi sorteada aleatoriamente para cada ano para formar o Deck de Inimigos, que agora está no espaço 8 do calendário. Cada jogador pega os componentes de sua própria cor e está pronto para começar o primeiro ano.

Objetivo do Jogo

Ser o governador com mais Pontos de Vitória (PV) no final do quinto ano. Os jogadores podem ganhar pontos influenciando os Conselheiros do Rei, construindo edifícios e vencendo batalhas contra os inimigos invasores.

Sequência do jogo

O jogo termina após o 5 ano. Cada ano é dividido em oito fases, que sempre ocorrem na mesma sequência. As fases são exibidas na Trilha do Calendário.

No final de cada fase, o marcador de estação é movido para o próximo espaço, mostrando qual é a próxima fase.

As oito fases são divididas em quatro estações. Cada estação possui um evento especial, seguido pela fase normal da estação.

Veja as fases em detalhes:

fase 1: Ajuda do Rei

O Rei precisa que todos os seus governadores aprimorem suas províncias, então ele ajudará qualquer governador que estiver mais fraco: O jogador com menos edifícios construídos (se houver um empate de jogadores com menos edifícios, será considerado o jogador do empate com menos recursos) rola um dado branco adicional na primavera (e somente naquela estação!). Se persistir o empate entre menos edifícios e menos recursos, o Rei ajuda todos os jogadores empatados. Neste caso, cada jogador empatado recebe um recurso (à sua escolha), mas não rola o dado branco extra.

Nota: No primeiro ano, todos os jogadores estão empatados e, assim, cada jogador escolhe e recebe 1 recurso (e ninguém rola o dado extra).

Depois de determinar qual jogador (ou jogadores) precisa da ajuda do Rei, prossiga para a próxima fase.

Exemplo: No primeiro ano, todos os jogadores escolhem um recurso. Ana escolhe madeira, Breno escolhe pedra, Carla e Daniel escolhem ouro.

Exemplo: É o início do terceiro ano. Ana já construiu seis edifícios e não possui recursos, Breno tem cinco edifícios e dois recursos, Carla tem cinco edifícios e nenhum recurso e Daniel tem seis edifícios e um recurso. Carla tem menos que todos, logo, ela pega e rola um dado branco com os outros dados dela na primavera deste ano. No final da primavera, ela devolve o dado branco para a reserva.

fase 2: Primavera - 1ª Estação de Produção

Todas as estações de produção (primavera, verão e outono) estão divididas em 4 etapas consecutivas executadas por todos os jogadores nesta ordem:

- Role os dados e ajustar o Indicador de Ordem do Turno
- Influencie os Conselheiros do Rei
- Receba Ajuda dos Conselheiros
- Construa Edifícios na sua província

Nota: Há uma regra especial usada apenas em um jogo de dois jogadores explicada no final dessas regras (veja na página 9).

a) Determinar a Ordem do Turno

Todos os jogadores rola todos os dados simultaneamente (incluindo os dados brancos de bônus).

A nova ordem do turno é estabelecida com base no total dos dados rolados: o jogador com o **menor total** jogará primeiro, o jogador com o segundo menor total joga em seguida e assim por diante.

Se houver um empate no total de dados, o jogador empatado cujo marcador estava na posição mais alta durante a temporada anterior (ou na colocação aleatória no início do jogo) mantém a posição mais alta.

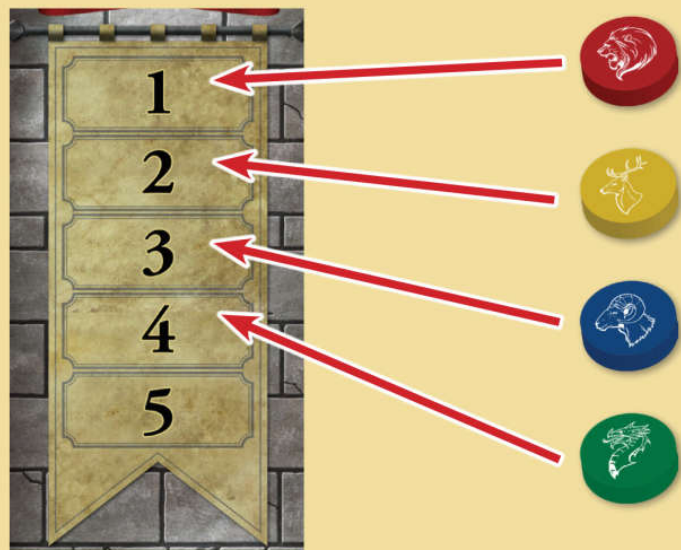
Atualize a posição dos marcadores indicando a ordem no tabuleiro.

Exemplo:

Ana rola 1,3,5				(total = 9)
Breno rola 4,4,5				(total = 13)
Carla rola 2,2,6				(total = 10)
Daniel rola 2,3,5				(total = 10)

A nova ordem do turno será: Ana (menor total), Carla (mesmo total de Daniel, mas ela estava na frente dele na ordem do turno anterior, decidida aleatoriamente no início do jogo), Daniel e Breno.

Os marcadores correspondentes são reposicionados na tabela de ordem de turno no tabuleiro.



b) Influenciar os Conselheiros do Rei

Seguindo a ordem do turno, os jogadores agora têm a oportunidade de influenciar **um** Conselheiro ou passar (Depois que o último jogador na ordem do turno tiver influenciado um Conselheiro ou passado, o primeiro jogador terá a oportunidade de influenciar um segundo Conselheiro e assim por diante).

Para influenciar um Conselheiro você deve gastar um dado ou mais. O total dos dados que você usar deve ser exatamente igual ao valor do Conselheiro (indicado no tabuleiro). Quando você influenciar um Conselheiro, coloque o dado, ou dados, na área desse Conselheiro no tabuleiro, para indicar que receberá sua ajuda no final da estação.

Nota: Um único marcador "+2" pode ser adicionado a um dado (ou dados) para aumentar o valor total em exatamente dois pontos (e, portanto, influenciar o Conselheiro cujo número é exatamente dois mais alto que o total do dado ou dados rolados). Você pode armazenar um número ilimitado de marcadores "+2".

Você não pode influenciar um Conselheiro se esse Conselheiro já foi influenciado durante a estação atual (por outro jogador ou por você mesmo). Portanto, apenas os dados de um jogador podem ser colocados em cada área (e apenas uma vez). A única exceção a essa regra é o Representante do Rei (veja na página 7).

Nota: Você não pode influenciar um Conselheiro usando apenas um dado branco ou dados brancos e/ou marcadores "+2"; Ou seja, para influenciar um Conselheiro, você deve usar pelo menos um dos seus dados coloridos. Você pode usar dois dados brancos no mesmo grupo de dados, mas somente se esse grupo incluir pelo menos um dado colorido. Você também pode usar mais de um dado colorido no mesmo grupo.

Você deve passar se não tiver nenhum dado colorido restando, se tiver apenas dados brancos, ou se não puder colocar legalmente os dados que deixou para influenciar os Conselheiros. Um jogador que já passou não pode mais influenciar os Conselheiros nesta estação.

Quando todos os jogadores tiverem passado, os Conselheiros que foram influenciados darão assistência às províncias envolvidas (veja o próximo capítulo).

Exemplo:

Ana, notando que nenhum outro jogador rolou 1, coloca seus dois dados (5, 3) na área 8.



Agora é o turno da Carla. Ela não pode colocar os dados 2 e 6 no número 8, como ela estava planejando, então ela usa os dois dados (2, 2) na área 4, na esperança de prejudicar os planos de Breno.



Daniel nota que Ana já usou seu dado 3, então ele coloca seus dados 2 e 5 na área 7.



Agora é o turno do Breno. Ele poderia colocar todos os seus dados na área número 13, mas aquele Conselheiro lhe daria três pedras e ele já tem uma. Ele não pode jogar dois dados 4 no número 8, então ele escolhe colocar dois dados (4, 5) no número 9.



Agora é novamente o turno de Ana. Como ela só tem o dado 1 restante, ela o coloca no número 1.

Carla também só tem um dado restante (um 6), que ela usa.

Daniel é o próximo com seu último dado (um 3), que ele coloca na área correspondente.

O único dado restante de Breno é um 4, que ele não pode jogar porque Carla já colocou seus dados naquela área, então ele passa.



Nenhum jogador tem mais dados utilizáveis, então esta etapa está concluída e os Conselheiros prestam sua assistência.

c) Receber Ajuda dos Conselheiros

Cada Conselheiro, em ordem crescente do número 1 ao 18, ajuda o jogador que o influenciou, colocando um dado (ou dados) naquele espaço. Se não houver dados no espaço de um Conselheiro, pule esse Conselheiro. Aqui estão detalhadamente as ajudas que cada Conselheiro fornece:



1

BOBO DA CORTE: Ganhe 1 PV (avance seu marcador um espaço na Trilha de Pontuação).



2

ESCUDEIRO: Pegue 1 ouro da reserva.



3

ARQUITETO: Pegue 1 madeira da reserva.



4

MERCADOR: Pegue 1 madeira **ou** 1 ouro da reserva.

5



5

SARGENTO: Recrute 1 soldado (avance seu marcador um espaço na Trilha de Soldados).



6

ALQUIMISTA: Você pode trocar 1 único recurso de sua escolha (coloque-o de volta na reserva) por 2 outros recursos, ou seja, devolver 1 pedra para pegar 1 ouro e 1 madeira.



7

ASTRÔNOMO: Pegue 1 recurso de sua escolha e 1 marcador "+2" da reserva.



8

TESOUREIRO: Pegue 2 ouros da reserva.



9

CAÇADOR REAL: Pegue 1 madeira e 1 ouro **ou** 1 madeira e 1 pedra da reserva.



10

GENERAL: Recrute 2 soldados (de graça - atualize a Trilha de Soldados) e olhe secretamente a carta do topo do Deck dos Inimigos (depois coloque-a de volta no topo do Deck, sem mostrar aos outros jogadores).



11

FERREIRO: Pegue 1 pedra e 1 ouro **ou** 1 madeira e 1 pedra da reserva.



12

DUQUESA: Pegue 2 recursos de sua escolha e 1 marcador "+2" da reserva.



13

CAMPEÃO: Pegue 3 pedras da reserva.



14

CONTRABANDISTA: Pague 1 PV (ajuste a Trilha de Pontuação voltando seu marcador um espaço) para pegar 3 recursos de sua escolha da reserva.



15

INVENTOR: Pegue 1 pedra, 1 ouro e 1 madeira da reserva.



16

MAGO: Pegue 4 ouros da reserva.

de Pontuação, pois você perde imediatamente os PV do edifício; você também não aproveita mais os benefícios do edifício.

Para mais detalhes, veja a Fase 8 - Inverno.

A fase acaba após todos os jogadores terem a chance de construir.

fase 3: A Recompensa do Rei

O Rei fica contente com o melhor governador: O jogador com mais edifícios recebe um bônus de 1 PV. Se houver um empate (no número de edifícios), todos os jogadores empatados recebem 1 PV.

Depois que a Trilha de Pontuação for ajustada para refletir a Recompensa do Rei, prossiga para a próxima fase.

fase 4: Verão - 2ª Estação de Produção

Siga o mesmo procedimento da Fase 2: Primavera (Role os dados e ajuste o Indicador de ordem do turno, Influencie os Conselheiros do Rei, Receba ajuda dos Conselheiros e Construa Edifícios).

fase 5: O Representante do Rei

Todo verão, o Rei despacha um Representante de sua confiança para ajudar o governador que está tendo a maior dificuldade: *o jogador com menos edifícios (no caso de um empate, o com menos recursos) recebe o marcador de Representante do Rei.*

Se vários jogadores estão empatados em último (tanto em edifícios quanto em recursos), ninguém recebe o marcador.

- O Representante do Rei pode ser usado durante a Estação de produção subsequente para realizar uma dessas duas ações: Influenciar um Conselheiro que já foi influenciado (pelo jogador que detém o Representante ou outro jogador). Eles ainda devem usar seus dados de influência para influenciar o Conselheiro, seguindo as regras normais. Somente naquela temporada, o Conselheiro prestará assistência duas vezes.
- **Alternativa**, o marcador de Representante do Rei pode ser usado para realizar uma construção dupla no final de uma estação de produção. Você ainda deve pagar os custos totais de construção para ambos os edifícios e seguir todas as regras normais de construção; a vantagem vem da capacidade de construir duas vezes, em vez de apenas uma, durante a mesma fase).

Você só pode usar o benefício do Representante do Rei uma vez antes de devolvê-lo ao tabuleiro. Se você não usá-lo antes do início da Fase 5 do ano seguinte, o marcador volta para a reserva e pode ser atribuído novamente (seja até para o mesmo jogador que o possuiu no ano anterior, mas só poderá ser usado apenas uma vez).

Depois de atribuir (ou não) o marcador de Representante do Rei, prossiga para a próxima fase.

Exemplo: Começa a 5ª fase do 2º ano. Ana possui cinco edifícios e nenhum recurso, Breno possui quatro edifícios e dois recursos, Carla possui quatro edifícios e um recurso, e Daniel possui quatro edifícios e nenhum recurso. Daniel recebe o marcador de Representante do Rei.

Exemplo: É a fase de construção da estação de produção e Daniel detém o marcador de Representante do Rei, 1 ouro e 3 madeiras. De acordo com as regras, ele tem permissão para realizar uma única ação de construção, mas ele pede ajuda ao Representante do Rei e constrói a Barricada e o Ferreiro na mesma estação. Depois, ele devolve o marcador à área 5 na Trilha do Calendário.

Exemplo: É a fase "Influenciar os Conselheiros do Rei" da estação de produção. Daniel tem o Representante do Rei e um dado (3), mas o dado de Breno já está no Arquitecto. Daniel usa o Representante do Rei e coloca seu dado junto do dado de Breno no Arquitecto.



fase 6: Outono - 3ª Estação de Produção

Siga o mesmo procedimento da Fase 2: Primavera (Role os dados e ajuste o Indicador de ordem do turno, Influencie os Conselheiros do Rei, Receba ajuda dos Conselheiros e Construa Edifícios).

fase 7: Contratar Soldados

Na ordem do turno, cada jogador pode contratar soldados. Contrate quantos soldados quiser ao custo de dois recursos (iguais ou diferentes) por soldado. Mova seu marcador um espaço para cima na Trilha de Soldados para cada soldado contratado. Cada jogador pode repetir esta ação várias vezes (para contratar dois soldados vai pagar quatro recursos, etc). Depois que todos os jogadores tiverem a chance de contratar soldados, a fase termina.

fase 8: Inverno - A Batalha

Diferente das outras estações, esta **não** é uma estação de produção.

No inverno, os jogadores devem enfrentar um exército de inimigos.

Vire a carta do topo do Deck dos Inimigos (no espaço número 8 na Trilha do Calendário) e mostre a todos.

A força do inimigo invasor é igual ao número no canto superior esquerdo, seguido por sua raça.

Na área amarela, há uma lista das penalidades que você sofrerá em caso de derrota.

Na área cinza estão as recompensas que você ganhará se derrotar este inimigo.



O verso de cada Carta de Inimigo também lista a possível força de todos os inimigos em cada ano, para que você possa equipar adequadamente suas defesas e seu exército.



Neste ponto, a batalha começa: Todos os anos, o Rei Tritus envia tropas para ajudar seus governadores a defender suas províncias. O primeiro jogador na Tabela de Ordem de Turno deve rolar **um** dado branco. O valor deste dado é o número de soldados enviados pelo rei para cada governador. **Cada jogador** avança seu marcador na Trilha de Soldados o número de espaços igual ao valor rolado no dado.

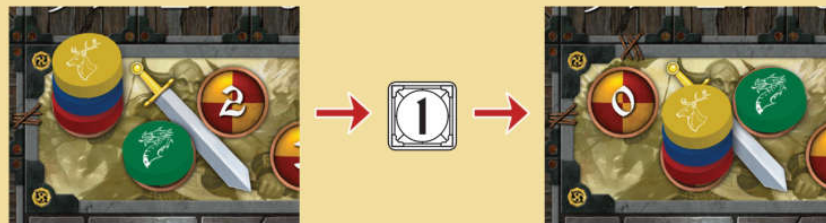
Exemplo: A situação é a seguinte:

Ana construiu a Estátua, a Paliçada e a Barricada. Seu marcador na Trilha de Soldados está no espaço 0. Ela não tem nenhum recurso. Breno construiu a Pousada e a Torre de guarda. Seu marcador na Trilha de Soldados está no espaço 1. Ele tem 1 madeira e 1 pedra. Carla construiu a Torre de guarda, o Ferreiro e a Barricada. Seu marcador na Trilha de Soldados está no espaço 0. Ela não tem recursos.

Daniel construiu a Pousada, a Barricada e o Guindaste. Seu marcador na Trilha de Soldados está no espaço 0. Ele tem 1 madeira.

A carta do topo do Deck de Inimigos é revelada. É um exército de Goblins (força 3).

O primeiro jogador rola um dado (branco) para determinar o número de tropas enviadas pelo Rei. Ele rola um "1", então poucas tropas ajudarão os jogadores. Cada jogador move seu marcador um ponto adiante na Trilha de Soldados.



Agora cada jogador deve determinar o resultado de sua batalha (cada jogador luta independentemente do resultado das batalhas dos outros jogadores; por conveniência, as batalhas são realizadas uma de cada vez).

Para determinar seu valor de combate, adicione (e/ou subtraia) todos os bônus (ou penalidade) dos edifícios que você construiu com a sua posição na Trilha de Soldados:

- Se o total for **maior** que a força do inimigo, você venceu a batalha e recebe as recompensas (recursos e/ou PV) listadas na Carta do Inimigo;
- Se o total for **igual** à força do inimigo, você mal conseguiu repelir os inimigos, então você não recebe nenhuma recompensa e não sofre nenhuma perda;
- Se o total for **menor** que a força do inimigo, você foi derrotado e deve sofrer as perdas listadas na Carta do Inimigo (ouro, madeira, pedra, recursos à sua escolha, destruição de prédios e PV) - veja a explicação abaixo).

O jogador (ou jogadores) cujo valor total de combate (Dado do Rei + Edifícios + Soldados) for o mais alto, **recebe 1 PV extra**, mas somente se ele venceu a batalha.

Se você perder a batalha, você deve sofrer as penalidades listadas na área amarela da Carta de Inimigos:

a) Perda de Recursos

Qualquer recurso que você perder como saque da batalha deve ser devolvida à reserva. Se você não tiver recursos suficientes do tipo correspondente para pagar, simplesmente perderá aquele recurso que possui e não sofrerá perda adicional de recursos. Se um jogador perder "recursos à sua escolha", ele pode pagar com recursos iguais ou diferentes, na proporção que preferir.

b) Destruição de Edifícios

Quando um inimigo destrói o edifício de um jogador, o edifício destruído estará sempre na coluna mais à direita, onde ele tiver pelo menos um edifício. Se ele tiver mais de um edifício na coluna mais à direita, o prédio mais próximo do topo é aquele que os inimigos destroem. Você deve remover o marcador de construção correspondente e ajustar a Trilha de Pontuação de acordo (a partir desse momento, você não se beneficiará da ajuda do edifício destruído, a menos que você o reconstrua). Edifícios destruídos podem ser reconstruídos em uma estação de produção normalmente (pagando os custos de construção, etc).

c) Perda de Pontos de Vitória

Se você perder Pontos de Vitória quando for derrotado na batalha, deve mover seu marcador na Trilha de Pontuação pelo número de espaços mostrado.

Após as batalhas terem sido travadas por todos os jogadores, devolva a Cartas de Inimigos para a caixa.

Finalmente, todos os soldados vão para casa (mova todos marcadores na Trilha de Soldados de volta para o espaço "0").

Agora vamos continuar o exemplo anterior e determinar os resultados individuais das batalhas.

Ana tem um valor de combate total de 3 (1 soldado, +1 da Paliçada, +1 da Barricada, pois os jogadores estão enfrentando um exército de Goblins), então seu resultado é um empate. Nenhum ganho e nenhuma perda.

O valor de combate total de Breno também é 3 (2 soldados +1 Torre de guarda). Nenhum ganho e nenhuma perda.

Carla tem um valor de combate total de 4 (1 soldado + 1 para cada um dos seus edifícios: Torre de guarda, Ferreiro e Barricada, este último já que os jogadores estão enfrentando um exército de Goblins). Ela vence sua batalha e recebe a recompensa na área cinza da Carta de Inimigos: 1 pedra.

O valor de combate total de Daniel, por outro lado, é de apenas 2 (1 soldado e +1 da Barricada). Ele perde a batalha e deve sofrer as perdas mostradas na área amarela da Carta de Inimigos. Daniel deve perder um ouro, mas ele não tem (só tem uma madeira), então ele não perde nenhum recurso. Os Goblins também destroem um dos seus edifícios. Na segunda coluna, ele tem um edifício (Guindaste) e na primeira coluna ele tem dois, então o guindaste é destruído. Se Daniel tivesse apenas os edifícios na primeira coluna, o que estava mais alto nessa fileira teria sido destruído. Daniel remove o marcador de edifício do espaço do Guindaste no seu Tabuleiro de Província



O jogador vitorioso com a maior força total é Carla (ela é realmente a única a vencer sua batalha!), então ela também recebe 1 PV extra.



Todos os marcadores na Trilha de Soldados são movidos de volta para a posição inicial (espaço 0).

Este ano acabou, então o marcador do ano é movido para o próximo ano, o marcador de calendário retorna para o primeiro espaço (Ajuda do Rei), e um novo ano começa.

final do Ano

Após a estação do inverno (Fase 8) terminar, o ano atual chega ao final. Mova o marcador na Trilha do Ano um espaço adiante. Se for o final do quinto ano (ano "V"), o jogo acaba. Caso contrário, um novo ano começa novamente na Fase 1.

Vitória

No final do quinto ano, o jogador com mais PVs é o vencedor. Em caso de empate, o jogador com o maior número de recursos restantes é o vencedor. Se ainda houver empate, o jogador com mais edifícios vence. Se persistir o empate, os jogadores empatados dividem a vitória!

Se um jogador ficar abaixo de 0 ou ultrapassar 59 PV durante o decorrer de um jogo, anote que ele percorreu toda a trilha de pontuação (ou que está abaixo de zero) e continue.

Regra Especial para 2 Jogadores

No início de cada estação de produção (fases 2, 4 e 6), role três dados (de uma cor que não esteja em uso). Use esses três dados para "influenciar" o Conselheiro correspondente ao total dos dados rolados.

Em seguida, role mais dois dados (de outra cor não usada) e coloque-os no espaço do Conselheiro correspondente da mesma maneira. Se o total de ambas as rolagens for igual (e o Conselheiro já estiver marcado com o conjunto de três dados), coloque os dois dados individualmente nos Conselheiros correspondentes aos números lançados (se ambos os dados forem iguais, use apenas um dado nessa estação).

Os dois (ou três) Conselheiros marcados desta forma já foram “influenciados” para esta estação (e os jogadores só podem influenciar esses Conselheiros usando o Representante do Rei).

No final da estação de produção, remova esses dados para usá-los novamente na próxima estação.

Nota Adicional Sobre os Edifícios

Dica: é uma boa ideia virar o marcador de um edifício cujo efeito já foi ativado na estação atual.

Estátua e Capela - Você pode ativar os efeitos da Estátua e da Capela na mesma estação, mas apenas uma vez para cada edifício. Por exemplo, se você rolar seus três dados coloridos mais um dado branco e seu resultado for 2, 2, 2, 2, você pode rolar novamente um dado graças ao efeito de Estátua. Vamos supor que a nova rolagem resulta em “1”. Agora o total é 7, assim como você tem a Capela, pode rolar novamente todos os dados (incluindo aquele que acabou de rolar novamente graças à Estátua). No entanto, se o novo total for menor ou igual a 7, ou se você rolar quatro números idênticos novamente, isso significa que não há mais rolagens permitidas.

Igreja - Vale +0 na batalha (torna-se +1 ao lutar contra Demônios).

Pousada - No final de cada verão, lembre-se de dar um marcador “+2” para todos os jogadores que construíram uma pousada (antes de iniciar a Fase 5, o Representante do Rei). O marcador concedido pela Pousada pode ser usado imediatamente para pagar o benefício de uma Prefeitura de propriedade do mesmo jogador.

Mercado - Você pode usar um grupo de dados cujo total combinado é 9 para influenciar o Conselheiro número 8 ou 10, em vez do número 9. Nesse caso, recomenda-se colocar os dados no quadrado do conselheiro que você deseja influenciar sem alterar seu valor, como um lembrete de que você usou a habilidade do Mercado nesta estação).

Fazenda - Os dados brancos devem sempre ser combinados com dados coloridos para usá-los. Lembre-se de aplicar a penalidade de -1 ao seu valor de combate durante a batalha no inverno.

Quartel - Pode ser usado várias vezes na Fase 7. Por exemplo, você pode pagar 3 recursos para contratar 3 soldados, se tiver o Quartel.

Paliçada - Vale +1 na batalha (torna-se +2 ao lutar contra Zumbis).

Estábulos - Quando você influencia o Conselheiro número 10, você

é capaz de recrutar 3 soldados em vez de 2 sem custo.

Fortaleza - Se você ganhar uma batalha, você recebe 1 PV além da recompensa especificada.

Barricada - Vale +0 na batalha (torna-se +1 na luta contra Goblins).

Guindaste - Se você tem um Guindaste, construir as Fazendas só vai custar 1 ouro (em vez de 2), 3 madeiras e 1 pedra.

Prefeitura - Você só pode usar a Prefeitura para comprar 1 PV uma vez a cada estação (pagando 1 marcador “+2” ou 1 recurso). Você não pode pagar 1 marcador “+2” e 1 recurso, nem 2 marcadores ou 2 recursos para receber 2 PVs.



“Aqui começam os desafios adicionais para Governadores experientes. Tenha certeza que você está bem familiarizado com o jogo base antes de seguir em frente!”

Módulos de Expansão

Cada módulo pode ser adicionado individualmente ou vários módulos podem ser combinados e usados juntos.

A utilização de um único módulo de expansão aumenta a duração de um jogo entre 5 e 15 minutos em comparação com o jogo base. Usar mais de um módulo de expansão ao mesmo tempo aumenta a duração do jogo proporcionalmente.

Módulo 1: Linhas de Edifícios Adicionais

Agora você pode usar o verso do seu Tabuleiro de Província (assim você terá 7 linhas de edifícios).

As regras para a construção (e destruição) dos edifícios não mudam.

Em relação ao descrito anteriormente (para construir um edifício é necessário que todos os edifícios à sua esquerda já tenham sido construídos e o primeiro edifício a ser destruído é o da coluna mais à direita; se houver vários edifícios nessa coluna, prossiga de cima para baixo).

NOTA - Módulo 1**Academia Militar e Marcadores de Soldados**

Ao jogar com a expansão do Módulo 1: Linhas de Edifícios Adicionais e Módulo 5: Marcadores de Soldados, o jogador divide (arredondando para cima) o resultado do dado rolado para a Academia Militar (o jogador rola o dado depois de escolher um Marcador de Soldado conforme exigido pelo Módulo de Marcadores de Soldados).

**Serraria, Pedreira, Ourives**

Se ativado, cada um pode ser usado apenas uma vez por estação (por exemplo, a Serraria pode transformar 1 madeira em 2 ouros, não é possível transformar 2 madeiras em 4 ouros).

**Campo de Treinamento**

A habilidade do edifício é ativada antes da Fase 7: Contratar Soldados.

**Defesas Improvisadas**

A habilidade de Defesas Improvisadas aplica-se contra inimigos cuja força (impressa na carta) é de 5 ou menos, independentemente dos modificadores das cartas de Destino ou de outros efeitos.

Módulo 2: Linhas de Edifícios Alternativos

Coloque as linhas de edifícios alternativos com a face virada para baixo. Cada jogador pega 2 linhas de edifícios aleatoriamente (se um jogador pegar 2 linhas iguais, ele devolve uma, virada para baixo e pega outra). Agora, cada jogador escolhe se quer usar uma, ambas ou nenhuma das linhas de edifícios alternativos que pegou no jogo atual.

As linhas de edifícios alternativos que forem usadas são colocadas no Tabuleiro de Província de modo que cubram as linhas “originais” que foram substituídas (indicada pela letra na parte esquerda da linha).

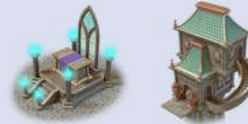


Nota: Caso você jogue com o Módulo 2: Linhas de Edifícios Alternativos mas NÃO use o Módulo 1: Linhas de Edifícios Adicionais, deverá remover as linhas de edifícios alternativos marcadas com as letras A e G antes de iniciar.

Regra Opcional: Escolha Direta das Linhas de Edifícios Alternativos

Em vez de usar a escolha aleatória das linhas de edifícios alternativos, você pode usar este método de seleção: coloque as linhas de edifícios alternativos com os edifícios voltados para cima. O primeiro jogador (determinado aleatoriamente) escolhe uma linha de edifícios. Em seguida, o próximo jogador no sentido horário escolhe, até que cada jogador escolha uma linha de edifícios alternativos. Agora, os jogadores começam novamente, exceto que o jogador que escolheu por último é o primeiro a escolher e continua no sentido anti-horário.

Depois que cada jogador selecionou duas linhas de construção, eles podem escolher quais linhas querem usar no jogo atual.

NOTA - Módulo 2

Altar, Fazenda de Grifos, Universidade
O total nos dados do jogador inclui qualquer dado branco.

**Guilda dos Arquitetos**

O PV extra é atribuído apenas aos edifícios construídos após a construção da Guilda dos Arquitetos (e não para a própria Guilda dos Arquitetos). Esses Pontos de Vitória extras não são perdidos, mesmo após a destruição daquele prédio ou da própria Guilda dos Arquitetos (mas se a Guilda dos Arquitetos for destruída e não for reconstruída, o bônus de fim de jogo não pode ser atribuído).

**Monastério**

Todos os marcadores “+2” com o jogador não contam como recurso para receber PV.



Paliçada Pequena

Este edifício é ativado no começo da Fase 8: Inverno, assim um soldado contratado na Fase 7: Contratar Soldados conta na ativação da habilidade da Paliçada Pequena.



Refúgio Escondido

Não impede a perda de PVs devido à destruição de edifícios.



Escola

É ativada no final da Fase 7: Contratar Soldados, os soldados recrutados durante essa fase contam na ativação da Escola.

Módulo 3: Cartas de Governador

Embaralhe as Cartas de Governador e distribua aleatoriamente 3 cartas para cada jogador, viradas para baixo; devolva as cartas restantes para a caixa do jogo.



Cada jogador escolhe 1 das suas 3 Cartas de Governador e coloca-a virada para baixo na frente do seu tabuleiro. Os jogadores devolvem as outras 2 cartas para a caixa. Quando todos os jogadores terminarem de escolher, as Cartas de Governador selecionadas são reveladas simultaneamente, atribuindo uma habilidade especial a cada jogador durante todo o jogo.

Método Alternativo de Seleção das Cartas de Governador

Embaralhe todas as Cartas de Governador e revele o número de cartas igual ao número de jogadores mais um.

O leilão começa com o primeiro jogador (determinado aleatoriamente) selecionando uma Carta de Governador e dando um lance de PV (é possível oferecer 0 PV).

O jogador à esquerda agora pode aumentar o lance ou passar.

Os lances continuam assim até que todos os jogadores, exceto um, tenham passado. O jogador do maior lance paga os PVs que ele ofereceu e recebe a Carta do Governador; esse jogador agora está fora do leilão das outras Cartas de Governador.

O próximo jogador à esquerda deve agora escolher uma Carta de Governador entre as restantes e dar o lance inicial de PV. Este processo de leilão continua até todos os jogadores receberem uma Carta de Governador. A carta restante é devolvida à caixa.

NOTA - Módulo 3



Ladrão

Se a variante de leilão para seleção da Carta de Governador foi usada e um jogador pagou para adquirir o Ladrão, ele ainda tem que pagar a penalidade adicional de 3 PV listada na carta do Ladrão (por exemplo, se eles pagou 2 PV para obter a carta do Ladrão, ele começará o jogo em -5 PV).



Mineiro, Carpinteiro, Escultor

Essas Cartas de Governador também fornecem o cubo de bonificação em recursos no final do quinto ano (o recurso pode ser usado ao obter PV extra da Catedral).



Bardo

A habilidade do Bardo é a última a ser ativada no final de cada ano, após qualquer recompensa da batalha. Além disso, no final do quinto ano, ele é ativado depois de quaisquer outras recompensas, incluindo as das Cartas de Governador, do Arquiteto ou Paladino, dos edifícios Catedral e Guilda dos Arquitetos e Marcadores de Soldados do Módulo 5: Marcadores de Soldados.



Político

Ser o Político permite que o jogador coloque seus próprios dados em um ou ambos os Conselheiros nesta mesma carta. A ajuda dos Conselheiros "políticos" nesta carta é concedida ao mesmo tempo que os Conselheiros "normais" com os mesmos valores.



Arquiteto

A verificação para ver se algum oponente tem mais edifícios do que o jogador com o Arquiteto é executada quando for a vez de construir do jogador com o Arquiteto (baseado na ordem de turno atual).



Príncipe

O total de todos os dados é levado em consideração ao verificar se o poder do Príncipe é ativado (os dados brancos incluídos), mas se for ativado, somente os dados coloridos são afetados (e seus valores alterados para 3, 4 e 6).



Filósofo

O jogador pode ativar a habilidade do Filósofo antes ou depois das habilidades da Estátua, Capela ou Altar (desde que os requisitos de ativação para cada um sejam cumpridos). O PV do Filósofo é concedido com base no total dos dados antes e imediatamente depois de usar a habilidade de rolar novamente do Filósofo e somente se nenhuma outra habilidade for ativada para rolar novamente um ou mais dados.



Pregador

Esta Carta de Governador fornece 1 PV, mesmo se o jogador com o Pregador for aquele que não construiu nada neste turno.



Cobrador de Impostos

As mercadorias são recebidas quando o outro jogador constrói, então as mercadorias podem ser usadas durante o mesmo turno se o outro jogador for anterior a este.

Módulo 4: Cartas de Destino

Antes de começar o jogo, embaralhe as Cartas de Destino e coloque o deck ao lado do tabuleiro de jogo.

No início da Fase 1 de cada ano, vire a carta do topo no deck de Cartas de Destino.



Esta carta entra imediatamente em vigor e seu efeito dura até o final da Fase 8, quando é descartada.

Módulo 5: Marcadores de Soldados

No início do jogo, cada jogador recebe seis Marcadores de Soldados de sua cor (os marcadores tem os números 0, 1, 1, 2, 3, 4 no verso).

No inverno, os jogadores não rolam o dado para Reforços do Rei. Em vez disso, cada jogador escolhe (simultaneamente e secretamente) um dos seus marcadores.



Quando todos os jogadores selecionarem um marcador, os marcadores são revelados e cada jogador recebe o número de soldados adicionais mostrados pelo número em seu marcador escolhido como reforços do Rei. Os marcadores usados são colocados na caixa do jogo e não estão disponíveis para os jogadores durante o resto do jogo.

No final do quinto ano, cada jogador recebe o mesmo número de PVs que o número mostrado no único Marcador de Soldado restante.

NOTA- Módulo 5



Academia Militar e Marcadores de Soldados

Ao usar o Módulo 1: Linhas de Edifícios Adicionais e o Módulo 5: Marcadores de Soldados, o jogador divide (arredondando para cima) o resultado do dado rolado para a Academia Militar (jogador rola o dado depois de escolher o Marcador de Soldado).



Marcadores de Soldados

Cada Marcador pode ser usado somente uma vez por jogo. Cada jogador escolhe um marcador para cada batalha, logo, no final do jogo, deve restar apenas um Marcador.

Módulo 6: Novos Conselheiros

Durante a preparação, embaralhe as Fichas de Conselheiro e coloque-as voltadas para baixo perto do tabuleiro.

No início de cada temporada produtiva (Primavera, Verão, Outono), o primeiro jogador (de acordo com a ordem atual do turno) retira uma ficha aleatoriamente, revela e a coloca no Conselheiro correspondente (aquele com o mesmo número), mudando assim as recompensas que ele concede quando influenciado durante o restante do jogo (As Fichas de Conselheiro nunca são removidas).

Os efeitos das Fichas (resumidos por ícones) são os seguintes:

- 1) Você recebe as mesmas recompensas do Conselheiro com o menor número que não foi influenciado nessa estação.
- 2) Você recebe dois marcadores "+2" **ou** descarta um marcador "+2" para receber 1 ouro da reserva e recrutar 1 Soldado.
- 3) O jogador à sua esquerda nomeia um tipo de recurso (ouro, madeira ou pedra) e você recebe o recurso indicado da reserva.
- 4) Pegue uma mercadoria desta ficha a sua escolha.
Quando esta ficha for revelada e quando não houver mais recursos nela, coloque 1 ouro, 1 madeira e 1 pedra da reserva. Se vários jogadores influenciarem este Conselheiro na mesma estação (por exemplo, usando o Representante), eles escolherão seguindo a ordem de turno atual (lembre-se de reabastecer a ficha assim que não houver mais recursos nela).
- 5) Pegue o recurso que está atualmente nesta ficha.
Quando esta ficha é revelada e sempre que não houver recursos nela, pegue 1 ouro, 1 madeira e 1 pedra da reserva e sorteie aleatoriamente um dos recursos e coloque nesta ficha (devolvendo os outros dois recursos à reserva). Depois que o recurso for recebido por um jogador, repita a operação sorteando aleatoriamente um novo recurso entre os três disponíveis (madeira, pedra, ouro).
Se vários jogadores influenciarem este Conselheiro na mesma estação (por exemplo, usando o Representante), eles pegarão o tipo de recurso disponível na ficha e somente depois será feito o novo sorteio aleatório para abastecer a ficha.
- 6) Você pode pagar 1 recurso a sua escolha para recrutar 1 soldado e ganhar 1 PV **ou** você pode pagar 1 PV para receber 1 recurso a sua escolha da reserva e recrutar 1 soldado **ou** você pode pagar 1 soldado para receber 1 recurso a sua escolha da reserva e ganhar 1 PV.
Você não pode pagar o que você não tem (por exemplo, a última opção não está disponível se você não tiver soldados).
- 7) Nomeie um oponente; ele recebe um recurso que ele escolhe da reserva, então você obtém dois recursos do mesmo tipo da reserva.
- 8) O jogador à sua esquerda nomeia um tipo de recurso (ouro, madeira ou pedra) e você pega esse recurso da reserva. Em seguida, o jogador à sua direita nomeia um tipo de recurso (ouro, madeira ou pedra) e você pega esse recurso da reserva. (Se houver apenas dois jogadores, seu oponente está à sua esquerda e à sua direita e, portanto, fará as duas escolhas)
- 9) Escolha duas das seguintes opções (você não pode escolher a mesma opção duas vezes):

- Pegar 1 ouro da reserva;
- Pegar 1 madeira da reserva;
- Receber 1 PV;
- Recrutar 1 soldado e pegar um marcador "+2" da reserva.

- 10) Pegue 2 ouros **ou** 2 madeiras **ou** 2 pedras da reserva.
- 11) Pegue 1 pedra da reserva e recrute 1 soldado e ganhe 1 PV.
Se você for o jogador com menos recursos (incluindo empates), pode desistir do soldado ou do PV (mas não de ambos) para receber uma pedra adicional da reserva.
Se você for o jogador com menos soldados (incluindo empates), pode desistir da pedra ou do PV (mas não de ambos) para recrutar um soldado adicional.
Se você for o jogador com menos PV (incluindo empates), pode desistir da pedra ou do soldado (mas não de ambos) para receber um PV adicional.
Se você se qualificar para mais de uma destas opções, você pode escolher qual delas usar (por exemplo, se você tem o menor PV, você não pode desistir tanto da pedra quanto do soldado para obter 3 PV).
- 12) Você pode pegar 3 ouros da reserva e cada outro jogador recebe 1 PV **ou** você ganha 3 PV e os outros jogadores recebem 1 ouro da reserva.



Arquiteto

13) Pegue 1 recurso à sua escolha e um marcador “+2” da reserva e ganhe 1 PV e recrute 1 soldado e olhe secretamente a carta do topo no Deck dos Inimigos.

14) Nomeie outro jogador; ele escolhe e pega uma das seguintes recompensas:

- 1 ouro (da reserva);
- 1 madeira (da reserva);
- 1 pedra (da reserva);
- 1 marcador “+2” (da reserva);
- 1 soldado.

Você recebe as outras quatro recompensas.

15) Pegue 2 ouros e 2 pedras e 2 madeiras da reserva. Mantenha 4 deles para si e dê os outros 2 para os seus oponentes, separe como quiser (ambos para o mesmo oponente ou um para cada um deles. Se houver apenas dois jogadores, você deve dar ambos ao seu único oponente).

16) Receba 5 PVs.

Variante - Retorno aos Métodos Antigos

Na primeira vez que você usar este módulo, sugerimos que você use as regras padrão fornecidas acima, pois elas introduzem gradualmente os novos Conselheiros. Quando você estiver familiarizado com eles, poderá experimentar essa variante.

Durante a preparação, as Fichas de Conselheiro são colocadas nos Conselheiros correspondentes.



Herdeira

No final de cada estação de produção (Primavera, Verão, Outono), remova do jogo a Ficha de Conselheiro do maior Conselheiro (maior número) que foi influenciado. Se nenhum Conselheiro com Ficha de Conselheiro foi influenciado, remova a Ficha de Conselheiro com o número mais baixo em jogo.

Nota: Se houver apenas dois jogadores, os dados “neutros” contam para determinar quais Conselheiros foram influenciados.

Esclarecimentos das Regras de Kingsburg

O que se segue não são alterações às regras, apenas esclarecimentos sobre as regras existentes:

- Apenas um marcador “+2” pode ser usado por cada jogador em cada estação de produção.
- Não há limite para o número de marcadores “+2” que um jogador pode acumular (ou manter ao mesmo tempo) durante o jogo.
- Os marcadores “+2” são descartados após o uso (devolvidos à reserva).
- Os jogadores podem ter PV negativo.
- Os jogadores podem influenciar o Conselheiro número 14 (Contrabandista), mesmo que tenham 0 PV ou PV negativo.
- Não há limite para o número de dados brancos que um jogador pode lançar em uma única estação (por exemplo, se um jogador construiu a Fazenda e recebe a Ajuda do Rei durante a Fase 1, este jogador lança dois dados brancos durante a primavera).
- Os dados brancos seguem as mesmas regras dos coloridos (portanto, podem ser usados para o mesmo Conselheiro ou divididos entre Conselheiros diferentes; é permitido passar se você não quiser usá-los, etc.), com uma condição extra: eles nunca podem ser usados “sozinhos”. (Ou seja, para influenciar um conselheiro, um jogador sempre precisa de pelo menos um dado colorido, não apenas dados brancos e/ou marcadores “+2”).
- O marcador “+2” pode ser usado junto com um ou mais dados brancos, mas sempre deve ser usado com um dado colorido).
- Edifícios cujas habilidades são ativadas “no final de uma estação” podem ser usados na mesma estação em que são construídos. (Se um jogador construir uma Pousada durante o Verão, ele recebe o marcador “+2” da Pousada no final da mesma estação).
- As habilidades de alguns edifícios (ou governadores, ao usar o módulo de expansão de Cartas de Governador) possuem

requisitos. Se os requisitos não forem atendidos, as habilidades não serão ativadas.

- Quando as habilidades de vários edifícios (e/ou Governadores, ao usar o módulo de expansão Cartas de Governador) podem ser ativadas potencialmente ao mesmo tempo, cabe ao jogador escolher a ordem na qual as habilidades serão ativadas. Depois de aplicar os efeitos, deve-se verificar se as outras habilidades ainda são aplicáveis e/ou se novas habilidades se tornaram aplicáveis. De qualquer maneira, cada prédio ou governador pode ser ativado apenas uma vez por estação, salvo indicação em contrário. *Exceção: edifícios e governadores cujo uso esteja vinculado ao "total de dados do jogador" (geralmente o total deve ser menor que um certo número) e cujas habilidades não permitem a modificação dos dados em si (geralmente rolando um ou mais dados) devem ser usados após todas as outras habilidades.*
- A ordem de turno atual é determinada somente após todos os jogadores terminarem de ativar todas as habilidades que podem alterar os valores dos dados. Ou seja, a ordem do turno é baseada nos valores "finais" dos dados, que os jogadores terão à sua disposição para influenciar os conselheiros na estação atual.

Exemplos

Exemplo I: No final do verão, um jogador com Pousada e Prefeitura pode ativar a Pousada, pegar o marcador "+2", ativar a Prefeitura e marcar 1 PV pagando o marcador "+2" que acabou de receber.

Exemplo II: Um jogador com a Estátua e a Capela rola seus dados no início de uma estação. Ele rola 3, 3, 3 e não pode ativar a Capela, mas ele pode ativar a Estátua. Se o fizer e ao rolar novamente tirar 1 no dado ele pode agora ativar a Capela e rolar novamente todos os seus dados, incluindo aquele que acabou de rolar novamente.

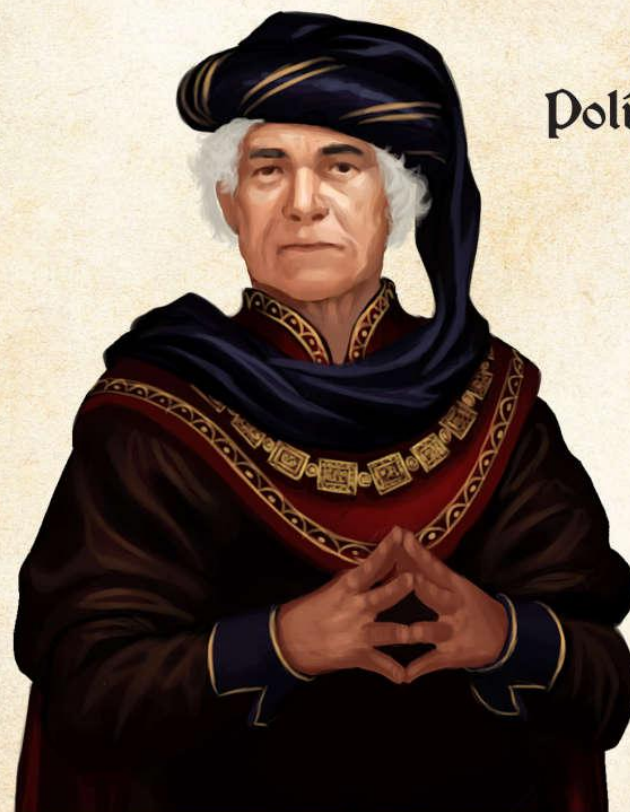
Exemplo III: Um jogador com a Estátua e a Capela rola 2, 2 e 2 no início de uma estação. Portanto, ele pode usar a Estátua e a Capela. Se ele ativar a Capela e não rolar três números idênticos, ele não poderá ativar a Estátua após rolar novamente. Se ele optar por ativar a Estátua, ele não poderá ativar a Capela a menos que obtenha 3 ou menos no dado que foi rolado novamente.

Exemplo IV: Um jogador com a Carta de Governador - Filósofo, a Estátua e a Capela rola 2, 2, 2 no início de uma estação. Agora ele pode escolher uma das três habilidades, decidindo ativar a Estátua e

ao rolar novamente 1 dado ele tira 6. O novo total não permite mais que ele ative a Capela, mas ele ainda pode usar o Filósofo. Ele faz isso e a nova rolagem é 1, 1, 5. Como esse total é menor do que o anterior, ele pode optar por receber um PV (e desistir do uso da Capela), ou usar a Capela. Ele escolhe a Capela e rola 4, 4, 4. Agora ele não pode ativar a Estátua, pois já o fez nessa estação, e nem o Filósofo, já que o total dos dados não é 10 ou menos). Para determinar a ordem do jogador na estação atual seu total é 12.

Exemplo V: Um jogador com a Capela e a Universidade rola 1, 2 e 3 no início de uma estação. As habilidades da Capela e da Universidade são baseadas no total dos dados, mas a Universidade não permite rolar novamente, portanto deve ser ativada por último. Isso significa que o jogador pode optar por não ativar a Capela, manter o total atual dos dados e receber o PV da ativação da Universidade, ou pode optar por ativar a Capela e rolar novamente. Se ele ativar a Capela, só poderá ativar a Universidade se o novo total for 9 ou menos).

Exemplo VI: Um jogador com a Universidade e a Fazenda de Grifos rola 1, 2 e 3 no início de uma estação. Ele receberá o PV da Universidade e o soldado da Fazenda de Grifos.



Político

Legenda dos Ícones



Estes são os símbolos de 1 Ouro, 1 Madeira e 1 Pedra



Recurso à sua escolha



Soldado



Ponto de Vitória - PV



Edifícios construídos



Você pode olhar a carta do topo do Deck de Inimigos



Pegue um marcador "+2" da reserva



Receba o marcador de Representante do Rei



Receba um dado branco para usar nesta estação



Você influencia o primeiro Conselheiro não influenciado nesta estação



Escolha do jogador à sua esquerda



Escolha do jogador à sua direita



Jogador a sua escolha



Você



Todos os outros jogadores

Índice

Componentes	1
Preparação:	2
Objetivo do jogo	3
Sequência do jogo	3
Fase 1: Aiuda do Rei	3
Fase 2: Primavera – 1ª Estação de Produção	3
a) Determinar a ordem do turno	3
b) Influenciar os Conselheiros do Rei	4
c) Receber Ajuda dos Conselheiros	5
d) Construir Edifícios em sua Província	6
Fase 3: A Recompensa do Rei	7
Fase 4: Verão – 2ª Estação de Produção	7
Fase 5: O Representante do Rei	7
Fase 6: Outono – 3ª Estação de Produção	7
Fase 7: Contratar Soldados	7
Fase 8: Inverno – A Batalha	7
a) Perda de Recursos	8
b) Destruição de Edifícios	9
c) Perda de Pontos de Vitória	9
Final do Ano	9
Vitória	9
Regra Especial para 2 Jogadores	9
Nota Adicional Sobre os Edifícios	10
Módulo de Expansão	10
Módulo 1: Linhas de Edifícios Adicionais	10
Módulo 2: Linhas de Edifícios Alternativos	11
Regra Opcional: Escolha Direta das Linhas de Edifícios Alternativos	11
Módulo 3: Cartas de Governador	12
Método Alternativo de Seleção das Cartas de Governador	12
Módulo 4: Cartas de Destino	13
Módulo 5: Marcadores de Soldados	13
Módulo 6: Novos Conselheiros	13
Variante – Retorno aos Métodos Antigos	15
Esclarecimentos das Regras de Kingsburg	15
Exemplos	16
Legenda dos Ícones	17

KINGSBURG SEGUNDA EDIÇÃO

Um jogo de: Andrea Chiarvesio e Luca Iennaco

Ilustrações: Roberto Pitturru e Davide Corsi

Design: Mario Barbati

Produção: Giuliana Santamaria

Os autores agradecem a todos os jogadores que defenderam o reino de Kingsburg nestes anos e aqueles que continuarão a fazê-lo no futuro.

Um agradecimento especial aos colaboradores e playtesters:

Alessandro Prete, Alberto Bertinetti, Antonio Borrelli, Andrea Ligabue, Andrea Vigiak, Alessandro Stanchi, Paolo Ruffo, Marco Legato, Gianfranco Buccoliero e Federico Faenza; Luke's Knights (Alberto Tonda, Filippo Pusset, Mauro Adriano, Fabio Piccione, Enrico Torazza, Davide Vietti, Chiara Steila e Andrea Senor); a equipe Counter (Carola Bambi, Michele Bernardi, Valeria Bottiglieri, Kelly Stocco, Luca Tagliagambe, Silvio Negri-Clementi); ao grupo GiocaTorino; ao amigo IDG, a ILSA, giochidatavolo.net, Gilda del Grifone e Terre Selvagge.

Se você está jogando com seus filhos, saiba que ele foi feito para vocês.

Andrea.

Kingsburg Segunda Edição™ é um jogo de propriedade e desenvolvido pela Giochi Uniti srl, publicado na Itália por Giochi Uniti srl - Via S. Anna dei Lombardi, 36 - 80134 - Napoli/Italy e no Brasil por Bucaneiros Jogos - Av. Duque de Caxias 27-56, Bauru - SP, CEP: 17030-520

Para informação deste produto: contato@bucaneirosjogos.com.br

Stratelibri é uma marca comercial da United Games.

Kingsburg é um © & TM 2008-2009-2011, 2016 Giochi Uniti srl.

Todos os direitos são reservados. Qualquer reprodução ou tradução parcial, se não autorizada, é estritamente proibida.

Este projeto usa imagens criadas por David Gurrea publicadas em <http://www.davegh.com>

Todos os personagens deste jogo são imaginários.

Aviso! Não é adequado para crianças com menos de 36 meses: contém peças pequenas que, se ingeridas, podem causar sufocação.



GU521 - Fabricado na China.

KINGSBURG



Sequência de Jogo

1. Ajuda do Rei

O jogador com menos edifícios construídos (se houver um empate, considere o jogador com menos recursos) rola um dado branco adicional na primavera. Se persistir o empate entre menos edifícios e recursos, cada jogador empatado recebe um recurso (à sua escolha), mas não rola o dado branco extra.

2. Primavera (estação de produção)

- Role os dados.
- Ajuste o Indicador de Ordem do Turno.
- Influencie os Conselheiros.
- Receba ajuda dos Conselheiros influenciados.
- Construa um edifício.

3. A Recompensa do Rei

O jogador com mais edifícios recebe um bônus de 1 PV. Se houver um empate (no número de edifícios), todos os jogadores empatados recebem 1 PV.

4. Verão (estação de produção)

- Role os dados.
- Ajuste o Indicador de Ordem do Turno.
- Influencie os Conselheiros.
- Receba ajuda dos Conselheiros influenciados.
- Construa um edifício.

5. O Representante do Rei

O jogador com menos edifícios (no caso de um empate, o com menos recursos) recebe o marcador de Representante do Rei. Se vários jogadores estão empatados em último (em edifícios e recursos), ninguém recebe o marcador.

6. Outono (estação de produção)

- Role os dados.
- Ajuste o Indicador de Ordem do Turno.
- Influencie os Conselheiros.
- Receba ajuda dos Conselheiros influenciados.
- Construa um edifício.

7. Contratar Soldados

Cada jogador pode contratar a quantidade de soldados que quiser ao custo de dois recursos (iguais ou diferentes) por soldado.

8. Inverno

- Revele a carta do topo do Deck de Inimigos.
- Obtenha os reforços do rei
- Determine o resultado da batalha (para cada jogador).
- Os soldados são dispensados.

Volte à etapa 1, repita 5 vezes (“anos”)