



Reiner Stockhausen

Orléans



dip games



Preparação

1

Cada jogador pega:

1 bolsa de seguidores

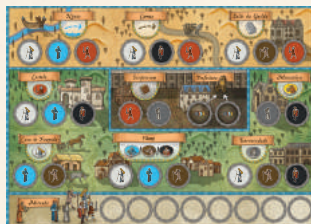
5 moedas



Então escolhe uma cor e pega:



7 marcadores
(cubos de madeira)



1 tabuleiro de jogador



1 miniatura de mercador



10 postos de comércio

2

Coloque o **tabuleiro largo de jogo** (contendo lugares e terrenos) e o **tabuleiro de benfeitorias** sobre a mesa.

3

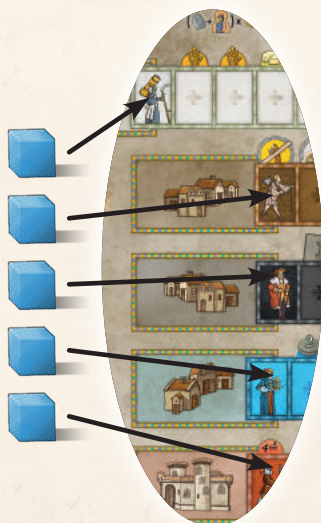
Coloque as **fichas de tecnologia** empilhadas no devido espaço do tabuleiro de jogo.

4

Remova o marcador "Peregrinação" (de cor mais clara) da pilha de marcadores com ampulheta e embaralhe os demais marcadores. Coloque

5

Coloque um **marcador** por jogador no primeiro espaço de cada uma das trilhas de personagem e na trilha de desenvolvimento.



6

Separe as **fichas com personagens neutras** (i.e., que não estão marcadas com as cores dos jogadores) de acordo com a profissão, e coloque-as sobre a figura dos devidos locais no tabuleiro de jogo.



7

Ponha as moedas sobre a mesa, ao alcance de todos os participantes.



8

Coloque **13 fichas de cidadão** nos espaços indicados tanto no tabuleiro de jogo como no **tabuleiro de benfeitorias**. Ponha as fichas restantes sobre a mesa.





1 conjunto de seguidores:
um fazendeiro, um barqueiro, um artesão e um comerciante

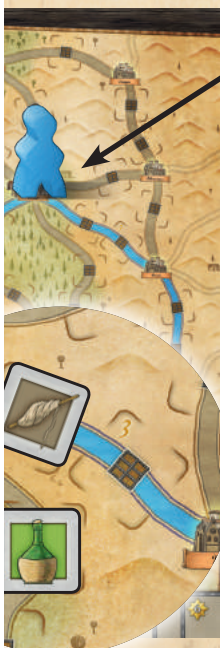


Coloque seus **postos comerciais** e **moedas** à sua frente. Coloque os **4 seguidores** correspondentes à sua cor nos espaços do "Mercado" do seu tabuleiro de jogador.

a pilha de marcadores embaralhados com a face para baixo no devido espaço do tabuleiro de jogo, e ponha o marcador "Peregrinação" no topo. O evento que abre a primeira rodada de jogo sempre é a "Peregrinação".

11

Coloque sua **miniatura de mercador** em Orléans.



10



Misture as **fichas de mercadoria**, com as faces para baixo; coloque-as de face para cima nos espaços vazios das estradas e das vias aquáticas, uma ficha por espaço. Em uma partida com 4 jogadores, cada espaço recebe uma ficha (enquanto, em jogos com 3 ou 2 jogadores, alguns espaços permanecem vazios; veja abaixo).

Separe as fichas de mercadoria que restarem e coloque-as nos espaços indicados do Mercado de Bens (no lado esquerdo do tabuleiro de jogo).

9



Separe as **fichas de local** de acordo com o número romano no verso e coloque-as sobre a mesa, em pilhas separadas.



Benefitorias

Partida com 3 jogadores:

12a

Remova do jogo os seguidores com a cor que não está sendo usada.

Remova do jogo 2 fichas de cada um dos diferentes tipos de personagens neutras: fazendeiros, barqueiros, artesãos e comerciantes.

Remova do jogo 3 fichas de cada tipo das demais personagens: cavaleiro, erudito, monge.

Remova aleatoriamente 6 fichas de mercadoria.

Não coloque nenhuma ficha de mercadoria nos espaços marcados com "4". Esses espaços permanecem vazios.

Partida com 2 jogadores:

12b

Remova do jogo os seguidores com as cores que não estão sendo usadas.

Remova do jogo 4 fichas de cada um dos diferentes tipos de personagens neutras: fazendeiros, barqueiros, artesãos e comerciantes.

Remova do jogo 6 fichas de cada tipo das demais personagens: cavaleiro, erudito, monge.

Remova aleatoriamente 12 fichas de mercadoria.

Não coloque nenhuma ficha de mercadoria nos espaços marcados com "3" e "4". Esses espaços permanecem vazios.

13

Agora você está pronto para jogar!

Objetivo do Jogo

Você está tentando conquistar hegemonia sobre várias áreas da França medieval. Você obterá produtos, moedas e pontos de vitória através de comércio e desenvolvimento, e comprometendo-se com o bem comum.

Andamento do Jogo

O jogador mais jovem recebe o marcador de primeiro jogador.
Jogue-se por 18 rodadas, cada uma consistente de 7 fases.



Marcador de primeiro jogador

Fase 1

Ampulheta: o jogador inicial retira o marcador com ampulheta que está no topo da pilha e vira sua face para cima. Os marcadores com ampulheta refletem a extensão do jogo. O jogo termina ao fim da rodada em que o 18º e último marcador é retirado. Cada marcador com ampulheta também introduz um evento que afetará a rodada em questão. Há 6 diferentes tipos de evento (veja "Eventos"). Com exceção do evento "Peregrinação", os efeitos dos eventos se resolvem na fase 6: "Evento".



Fase 2

Censo: determine quem tem mais fazendeiros e quem tem menos. O jogador que tiver o marcador mais à frente na trilha de fazendeiros ganha 1 moeda do suprimento reserva. Se houver empate, nenhum jogador ganha a moeda. O jogador cujo marcador estiver mais atrás na trilha deve pagar 1 moeda à reserva. Se houver empate, nenhum jogador precisa pagar.



Exemplo: o jogador azul recebe uma moeda e o jogador vermelho deve pagar uma moeda.

2 JOGADORES

Observe: numa partida com 2 jogadores, o jogador que está atrás na trilha não tem que pagar a moeda. O jogador que está à frente, no entanto, ganha a moeda.

Fase 3

Seguidores: retire fichas de personagem de sua bolsa de seguidores e arrume-as no seu mercado (i.e., no seu tabuleiro). O número de fichas de personagem que você pode tirar de sua bolsa é equivalente ao número indicado por seu marcador na trilha de cavaleiros. Esse número é 4 no início do jogo. Coloque as fichas que tirar nos espaços vazios do mercado de seu tabuleiro de jogador. Você não pode tirar mais fichas do que o número que pode colocar no "Mercado" (observação: fichas de personagem que não forem usados permanecem no seu mercado, ocupando, assim, espaço de que você pode precisar na hora de tirar fichas).



Exemplo: o jogador verde pode tirar 4 fichas de sua bolsa; o jogador amarelo e o azul podem, cada um, tirar 6 fichas, e o jogador vermelho pode tirar até 8 fichas de sua bolsa.

Fase 4

Planejamento: você pode usar as fichas de personagem do seu mercado para ativar locais que lhe disponibilizam uma ação. Você pode deixar fichas de personagem no seu mercado para usá-las nas rodadas seguintes.

Cada local lhe concede a possibilidade de realizar uma ação específica, que requer certo conjunto de fichas de personagem para se tornar disponível (certas fichas de local requerem apenas uma única ficha ou nenhuma).



Exemplo: você precisa de um barqueiro e de um artesão para receber outro fazendeiro.

Coloque as fichas de personagem necessárias nos correspondentes espaços de ação do local que você quer ativar. Um local estará ativo assim que todos os seus espaços de ação receberem uma ficha. Você pode realizar a ação, que agora está disponível, na fase de ação que se segue ou futuramente, em outra fase de ação.

Você não é obrigado a colocar, durante a mesma fase de planejamento, todas as fichas requeridas. Você pode colocar algumas no momento e o restante nas rodadas seguintes; enquanto você não tiver colocado todas as fichas necessárias, a ação não estará disponível, e você não poderá realizá-la em jogo.

Fase 5

Ações: nesta fase você pode realizar as ações dos locais que você ativou, i.e., onde você colocou, em todos os espaços requeridos, um seguidor ou uma ficha de tecnologia.

Começando com o jogador inicial e em sentido horário, cada jogador pode realizar uma ação ou passar a vez. Se passar, você não pode mais realizar ações durante a rodada.

Depois de realizá-la, remova os seguidores dos espaços de ação (*por exemplo: o barqueiro e o artesão na "Casa de Fazenda"*) e ponha-os de volta na sua bolsa.

Observe: fichas de tecnologia permanecem até o fim do jogo nos espaços de ação em que você as colocou.

Você pode realizar ações em qualquer ordem. Você não é obrigado a realizar uma ação que esteja disponível. Você pode passar a vez mesmo podendo realizar mais ações. A fase de ação termina quando todos os jogadores passarem a vez. Se você passar, não pode mais participar da fase de ação que está em curso. Ações disponíveis que não são usadas na mesma rodada permanecem disponíveis e podem ser usadas nas rodadas seguintes. Não remova fichas de personagem de locais cuja ação você ainda não realizou.

Fase 6

Evento: resolva a situação instaurada pelo evento da rodada, indicado no marcador com ampulheta. (*O evento afeta todos os jogadores. Leia adiante para saber detalhes dos eventos*)



Fase 7

Jogador inicial: o jogador inicial da rodada passa a ficha de primeiro jogador para o jogador à sua esquerda.



Ações/Locais

Cada local representa uma ação específica. Seu tabuleiro de jogador representa os locais mais comuns. À medida que o jogo avança, você pode adquirir locais adicionais (veja abaixo, "Expandindo a Cidade").

Você pode realizar uma ação se ela estiver disponível (i.e., todos os espaços do local, ocupados). Depois de realizar uma ação, você remove as fichas de personagem (mas não as fichas de tecnologia) usadas para disponibilizá-la, e devolve-as para sua bolsa de seguidores.

Em detalhes, os locais e as ações que disponibilizam:

Casa de Fazenda

Pegue uma **ficha de fazendeiro** da casa de fazenda do tabuleiro de jogo e coloque o fazendeiro na sua bolsa.

Na trilha de fazendeiros, avance seu marcador um espaço; receba a **mercadoria** representada. A posição de seu marcador desempenha outro papel na fase 2: "Censo".



Vilarejo

No vilarejo, você pode conseguir outro **barqueiro**, **artesão** ou **comerciante**. Você pode escolher um dos três:



Barqueiro

Pegue uma **ficha de barqueiro** do tabuleiro de jogo e a ponha na sua bolsa de seguidores. Na trilha de barqueiros, avance seu marcador um espaço; receba o número de **moedas** representado. O primeiro jogador a chegar ao último espaço dessa trilha, em vez de moedas, recebe uma ficha de cidadão.



Artesão

Pegue uma **ficha de artesão** do tabuleiro de jogo e a ponha na sua bolsa de seguidores. Na trilha de artesãos, avance seu marcador um espaço; receba uma **ficha de tecnologia**. Coloque-a ao lado de seu tabuleiro de jogador. Você só poderá usá-la a partir da próxima rodada.



Tecnologia: você pode colocar a ficha de tecnologia, à sua escolha, em um espaço de ação, a fim de substituir, até o fim do jogo, a ficha de personagem necessária. Você não remove a ficha de tecnologia após realizar uma ação. Ela permanece até o fim do jogo no espaço em que você a colocou.

Restrições:

- a primeira ficha de tecnologia que você coloca no jogo deve ser num espaço reservado para fazendeiro;
- as próximas fichas de tecnologia podem substituir quaisquer fichas de personagem, exceto de monges;
- monges nunca podem ser substituídos por fichas de tecnologia;
- você não pode colocar mais de uma ficha de tecnologia em um local;
- você não pode colocar uma ficha de tecnologia em um local que só requer uma ficha.
- você não pode mover uma ficha de tecnologia depois de colocá-la.

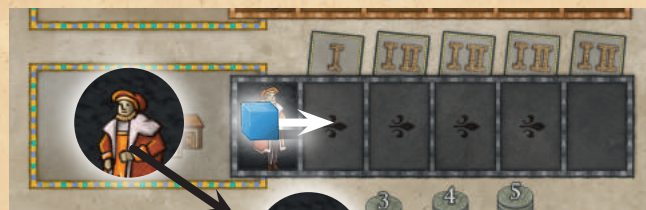


Comerciante

Pegue uma **ficha de comerciante** do tabuleiro de jogo e a ponha na sua bolsa de seguidores. Na trilha de comerciantes, avance seu marcador um espaço; expanda a cidade com uma **ficha de local**.

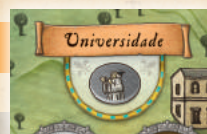
Expandindo a cidade: você pode então escolher uma ficha de local; há dois tipos: I e II. Na primeira vez que estiver avançando pela trilha de comerciantes, você só pode escolher uma ficha da pilha I. Nas demais vezes, você pode escolher de qualquer uma das duas. Ao lado de seu tabuleiro de jogador, coloque a nova ficha de local que escolher. Você agora possui um novo local, que pode ativar a fim de disponibilizar o uso de uma habilidade especial.

Observação: os jogadores podem olhar as pilhas de fichas de local a qualquer momento. Veja o apêndice com os detalhes de cada uma das diferentes fichas de local.



Universidade

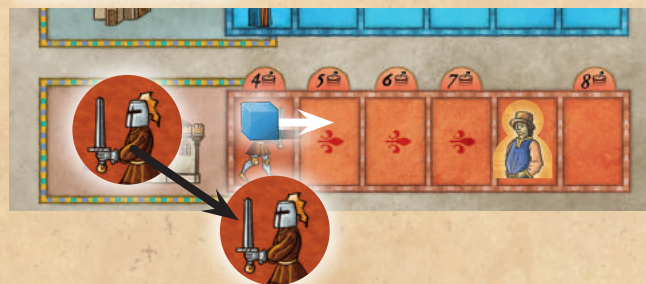
Pegue uma **ficha de erudito** do tabuleiro de jogo e a ponha na sua bolsa de seguidores. Na trilha de eruditos, avance seu marcador um espaço; receba o número de pontos de desenvolvimento representado. Na trilha de desenvolvimento, avance um espaço por **ponto de desenvolvimento** recebido.



Castelo

Pegue uma **ficha de cavaleiro** do tabuleiro de jogo e a ponha na sua bolsa de seguidores. Na trilha de cavaleiros, avance seu marcador um espaço. A trilha de cavaleiros indica quantos seguidores você pode, na fase 3, tirar de sua bolsa e colocar no seu mercado. No começo do jogo, você pode retirar 4 seguidores por rodada. Recrutando cavaleiros, você pode aumentar esse número.

Observação: quando você consegue seu quarto cavaleiro, esse número (7) não aumenta; em vez disso, se for o primeiro jogador a atingir essa marca, você recebe uma ficha de cidadão.



Observação: quando seu marcador chega ao último espaço da trilha, você não pode mais realizar a ação correspondente.

Monastério

Pegue uma **ficha de monge** do tabuleiro de jogo e a ponha na sua bolsa de seguidores. Diferente das demais ações, não há bônus por esta. Monges podem ser usados no lugar de **qualquer outra ficha de personagem** (o contrário, porém, não pode ocorrer: você não pode usar nenhuma outra ficha de personagem nem uma ficha de tecnologia no lugar de um monge).



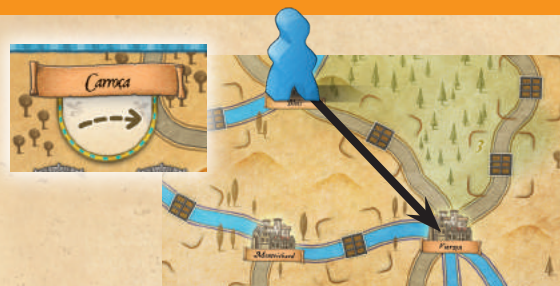
Navio

Através de uma **via fluvial** (conexão azul), mova sua ficha de mercador de seu local atual para uma cidade adjacente. Se houver uma ficha de mercadorias no caminho, você pode pegá-la; se houver múltiplas mercadorias, você pode pegar apenas **uma** delas. Coloque a ficha de mercadoria ao lado de seu tabuleiro de jogador.



Carroça

Esta ação é semelhante à ação "Navio", mas, em vez de uma via fluvial, mova sua ficha de mercador através de uma **estrada** (conexão marrom).



Salão da Guilda

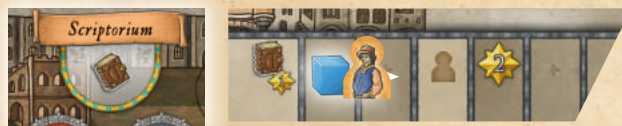
Construa um **posto de comércio** na cidade em que está sua miniatura de mercador (independentemente do jogador a quem a cidade pertença), se já não houver um posto de comércio na cidade. Cada cidade só pode ter um único posto de comércio.

Exceção: em Orléans, cada jogador pode construir um posto de comércio.



Scriptorium

Você recebe um ponto de desenvolvimento. Avance seu marcador um espaço na **trilha de desenvolvimento**.



Prefeitura

Durante a fase de planejamento, você pode colocar **1 ou 2 fichas de personagem** na prefeitura; a prefeitura não requer que ambos os espaços sejam ocupados para ser ativada. Ao usar esta ação, mova, da prefeitura para os espaços correspondentes no tabuleiro de **benfeitorias**, uma ou ambas as suas fichas de personagem. Você recebe a recompensa representada (1, 2 ou 3 moedas, e, no caso da "Canalização", 1 moeda ou 1 ponto de desenvolvimento).

Quando você completa uma benfeitoria (i.e., coloca uma ficha no último espaço necessário), recebe a ficha de cidadão pela benfeitoria em questão.

As fichas de personagem requeridas para benfeitorias não podem ser substituídas por outras fichas, como a de monge. Você sempre deve usar a exata ficha de personagem mostrada no espaço. Fichas de personagem usadas para benfeitorias permanecem no lugar até o fim do jogo.



Observe: você não pode colocar na prefeitura seguidores com sua cor (i.e., seus fazendeiros, barqueiros, artesãos e comerciantes).



Trilha de Desenvolvimento

Alguns espaços da trilha de desenvolvimento mostram **moedas** ou contêm **fichas de cidadão**. Se você move seu marcador até um espaço com moedas ou passa por ele, recebe do suprimento reserva o número de moedas representado. Se você for o primeiro jogador a mover seu marcador até um espaço com ficha de cidadão, ou passar por ele, você recebe a ficha.

Espaços com indicadores de desenvolvimento indicam seu atual estado de desenvolvimento. Se você move seu marcador até um desses indicadores ou passa por eles, o valor representado imediatamente se torna seu índice de desenvolvimento.

Observação: seu **índice de desenvolvimento** afeta o evento **"Renda"** (você recebe um número de moedas equivalente ao seu índice de desenvolvimento) e o local **"Hospital"**, bem como, ao final do jogo, o **valor de pontos de vitória** de suas fichas de cidadão e de seus postos de comércio.



Fim do Jogo e Pontuação

O jogo termina depois de 18 rodadas. Antes de você proceder à contagem de pontos, o jogador que construiu mais postos de comércio recebe a última ficha de cidadão restante. Em caso de empate, nenhum jogador recebe essa ficha. Então determine sua pontuação final. Você marca pontos de vitória da seguinte maneira:

Moedas: 1 PV por moeda

Mercadorias:

brocado: 5 PV

lã: 4 PV

vinho: 3 PV

queijo: 2 PV

grãos: 1 PV

Postos de comércio e fichas de cidadão: cada posto de comércio que você construiu e cada ficha de cidadão que coletou valem um número de PV igual ao seu índice de desenvolvimento.

Exemplo: Clemente construiu 5 postos de comércio e coletou 2 fichas de cidadão; seu atual índice de desenvolvimento é 4, conforme os indicadores da trilha de desenvolvimento. Ele recebe $(5+2) \times 4 = 28$ PV.

Vence o jogador com mais PV. Em caso de empate, vence o jogador que está à frente na trilha de desenvolvimento. Se o empate ainda se mantém, há mais de um vencedor.



Regra adicional: exclusão das fichas de local (Recomendado apenas para jogadores experientes)

No começo do jogo (antes da primeira rodada), começando com o jogador inicial e em sentido horário, cada jogador pode excluir do jogo uma ficha de local (tanto da categoria I como II). Ponha as fichas de local de volta na caixa do jogo. Em uma partida de 2 jogadores, cada jogador exclui 2 fichas.

Detalhamento Dos Eventos



3x Peregrinação:

Quando se tira "Peregrinação", não é possível recrutar monges durante a rodada. A peregrinação é o único evento cujo efeito não é uma situação a se resolver na fase 6: "Evento", mas afeta a fase 5: "Ações".



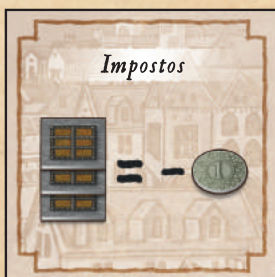
3x Renda:

Você recebe um número de moedas equivalente ao seu índice de desenvolvimento.



3x Safra:

Você deve pagar 1 item de alimento (*grãos, queijo ou vinho*). Pegue o item de alimento usado como pagamento e o ponha de volta no Mercado de Bens. Se você não puder pagar com comida, pague 5 moedas no lugar. Se você também não puder fazer isso, então estará sujeito a tortura (veja abaixo).



3x Impostos:

Conte o número de mercadorias que você tem. Pague 1 moeda para cada 3 mercadorias que tenha. Se não puder pagar, você estará sujeito a tortura.



3x Dia de Comércio:

Você recebe 1 moeda por posto de comércio construído.



3x Peste:

Você perde 1 ficha de personagem. Retire uma ficha de personagem de sua bolsa de seguidores e ponha de volta no tabuleiro de jogo (ela se torna disponível novamente). Não recue seu marcador na trilha correspondente. Você não perde fichas de personagem com sua cor (i.e., seus fazendeiros, barqueiros, artesãos e comerciantes). Se você tirar um deles, sorte sua! Nesse caso você não perde nenhuma ficha.

Tortura (Bancarrota)

Toda vez que você precisa pagar algo (por exemplo, durante o censo ou mediante impostos) e não tem condições, você sofre tortura. Você precisa restituir cada moeda que falta com alguma coisa desta lista:

- **postos de comércio** (seja construídos, seja de sua reserva);
- **seguidores** (tire um seguidor aleatoriamente de sua bolsa; se tirar seguidores com sua cor, ponha-os de volta e tire novamente);
- **pontos de desenvolvimento** (você pode recuar seu marcador na trilha de desenvolvimento, mas não pode retroceder até o último espaço com moeda que conquistou, nem passar dele);
- **fichas de mercadorias**;
- **fichas de local**;
- **fichas de tecnologia**.

Você deve restituir as moedas que faltam com qualquer combinação de itens dessa lista (*por exemplo: se você deve 5 moedas, você pode restituí-las com 1 seguidor, 2 postos de comércio e 2 pontos equivalentes a dois espaços na trilha de desenvolvimento*).

Todos os itens perdidos nesse processo são removidos do jogo. Apenas os espaços na trilha de desenvolvimento podem ser recuperados.

Regras Gerais do Jogo

Ficando sem fichas

Fichas de personagem, tecnologia e mercadoria são limitadas. Você não ganha uma ficha se ela não está mais disponível. Quando uma ficha em particular acabar, você não pode mais realizar ações que a forneceria para ela. Certos eventos podem, como consequência, disponibilizar certas fichas disponíveis novamente (Safrá, Peste). Quando isso acontece, você pode realizar as correspondentes ações novamente. Quando não há moedas suficientes na reserva (temporariamente), os jogadores não podem receber moedas (por ora).

Verificando seus seguidores

A qualquer momento durante o jogo, você pode olhar dentro de sua bolsa para verificar quantos e quais seguidores você tem. Quando terminar de olhar, misture as fichas na bolsa, evitando retirar intencionalmente alguma ficha em particular.

Estradas e vias fluviais vazias

Você pode usar estradas e vias fluviais vazias. Você apenas não recebe mercadoria.

Seguidores marcados

Os seguidores marcados com sua cor, que você recebe durante a preparação, permanecem sempre com você, na sua bolsa ou no seu tabuleiro. Você não pode usá-los para benfeitorias, nem perdê-los para a peste, nem usá-los como pagamento durante a tortura.

Fichas de personagem em ação

Você não pode mover uma ficha de personagem de um espaço de ação para o outro. Entretanto, na hora de tirar de sua bolsa mais seguidores, durante a fase 3: "Seguidores", para cada seguidor que abrir mão, i.e., que não tirar, você pode mover uma de suas fichas de personagem de volta de um espaço de ação para seu mercado (*exemplo: Estêvão pode tirar 6 seguidores, mas ele tira 4 e move de volta para seu mercado 2 seguidores em espaços de ação*).

Pagamentos

Pague moedas pondo-as na reserva geral sobre a mesa; pegue dela quando as receber.

Ordem de turno

Os jogadores podem jogar a maioria das fases todos ao mesmo tempo. Na fase 4: "Planejamento", começa-se a planejar simultaneamente e, ao terminar, avisa-se aos demais jogadores. Se necessário, faça isso na ordem de turno, i.e., começando com o jogador inicial e seguindo em sentido horário. De maneira semelhante, efetue os **pagamentos** na mesma ordem.

Detalhamento das Fichas de Local



Celeiro, Queijaria, Vinícola, Manufatura de Lã e Alfaiataria

Você recebe do mercado de bens a mercadoria representada. Você não pode realizar a ação se não houver mais fichas da respectiva mercadoria restantes no mercado.



Rota de Entrega

Você recebe um ponto de desenvolvimento.



Cervejaria

Você recebe 2 moedas da reserva.



Biblioteca

Você recebe 2 pontos de desenvolvimento.



Moinho de Vento

Você recebe 2 moedas da reserva e 1 ponto de desenvolvimento.



Adega

Você recebe 4 moedas da reserva.



Botica

Você pode ativar a botica com qualquer ficha de personagem. Como ação, você pode gastar até 3 moedas para avançar na trilha de desenvolvimento. Você pode avançar seu marcador um espaço por moeda gasta (mínimo de 1).



Escritório

Você recebe 1 moeda por posto de comércio construído.



Casa de Banho

Retire 3 fichas de personagem de sua bolsa e escolha 2. Logo em seguida, coloque as fichas escolhidas em espaços de ação apropriados (essas fichas não podem ser postas na "Casa de Banho"); devolva para a bolsa a terceira ficha que você retirou, assim como o seguidor que estava na casa de banho antes de você executar a ação. Na impossibilidade de utilizar as 2 fichas selecionadas coloque uma ou nenhuma. Fichas que não puderem ser utilizadas imediatamente devem ser devolvidas à bolsa.



Hospital

Você recebe da reserva um número de moedas equivalente ao seu atual índice de desenvolvimento.



Escola

Como dono da escola, você pode usar eruditos no lugar de outras fichas de personagem, menos no lugar de monges.



Carruagem a Cavalos

Você pode mover sua miniatura de mercador pela estrada até uma cidade adjacente.



Jardim de Ervas

Como dono do jardim de ervas, você pode usar barqueiros no lugar de artesãos, comerciantes e fazendeiros.



Sacristia

A sacristia pode protegê-lo de um evento negativo (como Safra, Impostos ou Peste) se estiver ativada. Durante a fase de evento, em vez de sofrer os efeitos negativos do evento em jogo, remova o monge da "Sacristia" e ponha-o de volta na bolsa.



Torre da Pólvora

A torre da pólvora expande seu mercado adicionando dois espaços. Durante a fase 3: "Seguidores", você pode colocar 1 ou 2 fichas de personagem na "Torre da Pólvora". Durante a fase de planejamento, você pode colocar uma ou ambas as fichas em espaços de ação, ou usá-las para benfeitorias durante a fase de ação (você pode usar ambos para benfeitorias em uma única ação). Você não pode usar os seguidores com sua cor para as benfeitorias.



Laboratorium

Você recebe uma ficha de tecnologia, que pode colocar em um espaço de ação à sua escolha (menos em espaços para monges). Aplicam-se as regras padrões para o uso de fichas de tecnologia. Você pode, se quiser, colocar a ficha de tecnologia no próprio "Laboratorium".

Componentes

- 1 tabuleiro largo de jogo
- 1 tabuleiro pequeno de jogo
- 4 tabuleiros de jogador
- 4 bolsas de pano
- 4 miniaturas de mercador
- 40 postos de comércio
- 28 cubos de madeira
- 104 fichas de personagem
- 90 fichas de mercadoria
 - 24 x grãos
 - 21 x queijo
 - 18 x vinho
 - 15 x lã
 - 12 x brocado
- 16 fichas de tecnologia
- 14 fichas de cidadão
- 47 moedas
- 20 fichas de local
- 18 marcadores de evento
- 2 cartas de referência
- 1 marcador de primeiro jogador
- 1 manual

Pra quem gosta de estratégia.
Mombasa é um jogo de estratégia intensa. Sua complexidade agrada jogadores que querem explorar diversas possibilidades de maneira sagaz.



Autor: Reiner Stockhausen

Ilustrações: Klemens Franz | atelier198

VERSÃO BRASILEIRA

Editor: Márcio de Pinho Botelho

Tradutores: Ícaro Francesconi Gatti e Tarsila de Oliveira Delfine Doná.

Diagramador: Mateus Pires.

© Meeple BR Jogos

www.meeplebrjogos.com.br

email: contato@meeplebrjogos.com.br

TERRAFORMING MARS

QUE
SE FAÇA
MARTE!



'que nosso exército sejam as árvores,
as rochas e os pássaros do céu'

(Alexandre, o Grande)

WWW.MEEPLEBRJOGOS.COM.BR

LABIRINTO

