

CHAPARRAL

- A EXPANSÃO PELO OESTE -

- VISÃO GERAL -

Em *Chaparral - A Expansão pelo Oeste*, os jogadores encontram uma série de elementos que irão aumentar a estratégia do jogo. Quatro novos personagens, Governador, Reverendo, Professora e Agente Funerário, se relacionam com os doze personagens originais e otimizam suas ações criando uma série de “combos” interessantes. Minerador e Chefe Ferroviário ganham novas funções. Além disso, o recurso madeira, a estação da ferrovia, cartas de construções e oito novos objetivos, ajudam a enriquecer a experiência do jogo deixando-o mais divertido e estratégico!

ATENÇÃO: Se você é um jogador estreante em *Chaparral*, recomendamos que jogue algumas partidas do jogo base, para se familiarizar, antes de introduzir os novos elementos desta expansão.

- COMPONENTES -

- 04 fichas de personagens: Governador, Reverendo, Professora e Agente Funerário.
- 04 tabelas para os jogadores.
- 16 cartas de objetivos (duas de cada tipo).
- 08 cartas de construções numeradas de 13 a 20.
- 01 quadro da estação da ferrovia.
- 12 fichas de construção da estação.
- 04 peças de cowboys (uma por jogador).
- 04 marcadores redondos para o recurso madeira (um por jogador).
- 01 ficha de minerador.
- 01 encarte explicativo para os novos objetivos.
- 01 manual de regras.

- PREPARAÇÃO -

Após preparar o material do jogo base, seguindo todos os procedimentos contidos no manual de regras, separe os componentes desta expansão sobre a mesa e comece a organizá-los:

(1º) Cada jogador recebe uma peça a mais de **cowboy** de sua cor, um **marcador** para o recurso madeira e uma **tabela**. O marcador deve ser colocado sobre o ícone de madeira representado no início da trilha na parte superior da tabela.



Agora cada jogador terá duas tabelas à sua frente na mesa, uma do jogo base (menor), e outra da expansão (maior).

Obs: Em partidas com quatro jogadores, não será necessário usar as peças de cowboys contidas na expansão, uma vez que cada jogador usará suas três peças para alocações nos personagens do tabuleiro, e a quarta peça poderá ser usada para alocar em um dos novos personagens.

(2º) Coloque as quatro fichas de **personagens** numa das laterais do tabuleiro (sugerimos a lateral que possui a trilha numerada de cowboys), na seguinte ordem:

GOVERNADOR - REVERENDO - PROFESSORA - AGENTE FUNERÁRIO.

Abaixo de cada uma destas fichas, coloque as duas cartas de construções relacionadas com aquele personagem. Ex: abaixo do Governador, coloque a Cadeia e a Agência Postal, abaixo do Reverendo coloque a Casa do Médico e a Igreja, etc. Observe que há ícones numerados nos personagens para relacioná-los com suas respectivas cartas de construções.

(3º) Coloque o **quadro colorido** da estação da ferrovia próximo do tabuleiro sobre a mesa, no canto onde está localizado o Chefe Ferroviário. Sobre esse quadro, organize as **12 fichas** de construção da estação de acordo com a imagem mostrada ao lado. Note que as fichas deverão formar uma imagem em preto e branco da própria estação.



Doze **fichas** de construção da estação, organizadas e colocadas **SOBRE** o quadro colorido. Sempre que uma ou mais dessas fichas são **construídas** pelos jogadores, elas são **imediatamente retiradas** do quadro, **revelando** a parte recém construída (colorida), que está por baixo.

(4º) Coloque a ficha do Minerador sobre o tabuleiro, exatamente sobre a área da mina que mostra ícones de chapéus, ferro e ouro. Esta peça serve para lembrar aos jogadores, que a partir de agora poderão extrair o recurso madeira através da ação do Minerador na fase 2 da rodada.

Ficha colocada sobre a mina.



Sabemos que mineradores não extraem madeira de minas. Porém, optamos por colocar esta informação no tabuleiro apenas para facilitar sua visualização. Certamente o Minerador e seus assistentes trarão a madeira das florestas próximas a Chaparral!

(5º) Complete sobre a mesa, a sequência numerada dos objetivos originais do jogo base, com as novas cartas de objetivos, do nº 17 ao nº 24. Em partidas com 3 e 4 jogadores, use duas cartas para cada objetivo. Em partidas com 2 jogadores, use apenas uma carta para cada novo objetivo.



~ CONHECENDO OS NOVOS ELEMENTOS DO JOGO ~



Governador, Reverendo, Professora e Agente Funerário.

Cada um destes novos personagens se “relaciona” com outros três personagens do jogo base. Na fase 1 da rodada, cada jogador pode selecionar um destes quatro com o objetivo de otimizar uma de suas ações durante a fase 2. Além disso, eles também permitem aos jogadores erguer construções para alcançar alguns dos novos objetivos do jogo.



Cartas de Construções.

Há duas cartas desse tipo para cada novo personagem. Na parte superior temos o nível da construção (I - mais barata) ou (II - mais cara), o nome e o nº da construção. Na parte inferior da carta temos o custo, que é pago em madeira, ferro e dinheiro, e no rodapé a informação do desconto que o jogador recebe no ato da construção, se ele for o dono de um certo negócio na cidade.



Tabela.

Mostra, na parte superior, a quantidade de madeira que o jogador recebe quando compra uma fazenda e a trilha desse recurso. Na parte central, há quatro colunas, uma para cada novo personagem. Nessas colunas há informações, em forma de ícones, que indicam aos jogadores os “combos” de ações que eles podem formar quando associam um dos quatro personagens novos com outro do jogo base.



Estação da ferrovia e fichas de construção.

Construir a estação da ferrovia agora será uma nova tarefa do Chefe Ferroviário (veja detalhes na pág 4). Na fase 2 da rodada, um jogador pode construir quantas fichas desejar, pagando o custo em madeira e ferro. Note que algumas fichas dão um bônus imediato em dinheiro para o jogador.



Recurso madeira.

Sempre que uma fazenda qualquer for comprada por um jogador, além de seu bônus original, ela também dará imediatamente ao jogador entre uma e cinco unidades de madeira de acordo com o tipo de fazenda. O jogador avança seu marcador na trilha de madeira e pode usar este novo recurso para construir cartas e também fichas da estação da ferrovia. **Obs:** cada fazenda do jogo oferece madeira apenas uma única vez, no exato momento em que ela é comprada!



Objetivos numerados de 17 a 24.

Estes objetivos trazem novas estratégias para os jogadores alcançarem a vitória. Veja maiores detalhes sobre cada um deles no encarte que acompanha esta expansão.

- NOVAS AÇÕES: CHEFE FERROVIÁRIO E MINERADOR -

Durante a **fase 2** da rodada, quem usar a ação do Chefe Ferroviário e/ou do Minerador, através do método normal ou através do beco, poderá realizar ações da seguinte maneira:



Ao fazer a ação do **Chefe Ferroviário**, o jogador poderá escolher uma, e somente uma, das seguintes opções de ação: **(A)** Construir os segmentos de um **trecho** da ferrovia, usando as regras normais do jogo. **(B)** Construir uma ou mais fichas de **estação** da ferrovia. O custo das fichas é pago com unidades de **madeira e ferro**, retrocedendo os marcadores nas trilhas. Elas podem ser construídas em qualquer ordem e permanecem à frente do jogador sobre a mesa. Algumas fichas trazem **bônus** imediatos em dinheiro. Veja o exemplo abaixo:

O jogador Azul optou por construir duas fichas (partes) da estação da ferrovia. Ele gasta um total de (7 und) de madeira, recebe \$15 do estoque geral de moedas e põe as fichas à sua frente na mesa.
Obs: o bônus em \$ de cada ficha é pago uma única vez, no momento da construção!



Ao fazer a ação do **Minerador**, o jogador poderá coletar três tipos de recursos: **ferro, madeira e ouro**. Para cada cowboy que o jogador possui na trilha, ele pode coletar exatamente uma unidade de ferro ou madeira. Para cada três cowboys ele pode coletar uma unidade de ouro. Note que a regra da coleta continua a mesma, ou seja, o jogador **não gasta** seus cowboys para coletar recursos!

Neste exemplo o jogador Verde possui 5 cowboys. Ele decide coletar 3 madeiras e 2 ferros, avançando os marcadores em suas trilhas. Outras opções de coleta seriam talvez, 5 madeiras ou 5 ferros, ou 1 ouro e 2 madeiras, etc...



- A EXPANSÃO PELO OESTE - COMO JOGAR: -

Todas as regras do jogo base permanecem as mesmas, com as seguintes exceções:

No **final da fase 1** da rodada, **após** todos os jogadores alocarem **todas** as suas peças de cowboys, o Jogador inicial (JI) **escolhe** um dos quatro personagens novos (Governador - Reverendo - Professora ou Agente Funerário) e **aloca** sua **peça extra** de cowboy nele. Em sentido horário, todos os outros jogadores fazem o mesmo e em cada personagem, só pode haver um cowboy alocado.

Observações importantes sobre os novos personagens:

- 1) Não é permitido usá-los através do **beco**.
- 2) Na sua vez de alocar em um deles, o jogador não pode "passar" a vez.
- 3) Em partidas com **três** jogadores, a cada rodada, um personagem novo ficará **vazio**.

4) Em partidas com **dois** jogadores, siga o seguinte método: o jogador inicial aloca e **nomeia** um, dos outros três personagens que **restaram**, para ficar **bloqueado** naquela rodada. Em seguida, o outro jogador escolhe um, dentre as duas opções de personagens que **restaram** desbloqueados, e aloca nele a sua peça extra de cowboy.

Durante a **3ª etapa da fase 2** (Ações dos personagens), cada jogador poderá usar o personagem novo no qual ele alocou, para *otimizar* a ação de UM, e somente um, dos três personagens com os quais ele se relaciona no jogo base. Ex: o Governador se relaciona com o Xerife, Prefeito e Banqueiro, portanto ele pode **melhorar a ação** de um destes três amigos a cada rodada, desde que, o **mesmo jogador** que escolheu o Governador, possua **também** uma **peça** de cowboy de sua cor, alocada em pelo menos um dos três amigos do Governador no tabuleiro.

Seguindo a ordem normal de turnos da rodada, cada jogador, na sua vez de executar as ações dos personagens, é livre para escolher o momento de usar a **vantagem** que o personagem novo pode lhe oferecer. Após encerrar esta etapa, o jogador **remove** todas as suas peças de cowboy do tabuleiro, incluindo a peça extra da expansão. Caso um jogador não queira ou não possa usar a vantagem de um novo personagem, por qualquer razão, ele pode **ignorá-lo** naquela rodada, ou apenas usá-lo para obter uma carta de construção (Veja *Cartas de Construção* na pág. 8).

Veja agora em detalhes como funcionam os “**combos**” que os novos personagens produzem:

GOVERNADOR



Governador + Xerife

Se o mesmo jogador alocou um cowboy nestes dois personagens, ele poderá ignorar o efeito negativo da carta de evento na rodada em curso, com exceção dos eventos “*Falta de Recursos*” e “*Sem Influência*”. Obs: Ao fazer a ação do Xerife, o jogador altera a ordem dos eventos normalmente.



Governador + Prefeito

Se o mesmo jogador alocou um cowboy nestes dois personagens, ao fazer a ação do Prefeito, o jogador recebe, além do conteúdo normal indicado na carta de diligência, uma unidade de ouro a mais. Obs: A carta de evento “*Assalto à Diligência*” **impede** que este combo seja usado pelo jogador!



Governador + Banqueiro

Se o mesmo jogador alocou um cowboy nestes dois personagens, ao fazer a ação do Banqueiro, o jogador recebe \$5 a mais por cada negócio que ele possui na cidade. Obs: A carta de evento “*Banqueiro Falido*” **impede** que este combo seja usado pelo jogador!



Neste exemplo, numa partida com quatro jogadores, Vermelho alocou, durante a **fase 1**, as peças de cowboys mostradas abaixo. Na **fase 2**, ao executar a ação dos três personagens (**A - B - C**), ele poderá melhorar a ação do Prefeito apenas, porque nem o Minerador e nem o Forasteiro se **relacionam** com o Governador.



GOVERNADOR:

Nomeou o Xerife!
É padrinho político do Prefeito!
Faz negócios com o Banqueiro!

REVERENDO



Reverendo + Fazendeiro

Se o mesmo jogador alocou um cowboy nestes dois personagens, ao fazer a ação do Fazendeiro, o jogador pode comprar uma segunda fazenda qualquer com desconto de \$10. Obs: A carta de evento "Propriedades Valorizadas" **afeta** este combo e diminui o valor do desconto para \$5.



Reverendo + Comerciante

Se o mesmo jogador alocou um cowboy nestes dois personagens, ao fazer a ação do Comerciante, o jogador pode vender para o mercado pelo preço normal, mesmo que exista um apache na(s) fazendas(s) que está(ão) vendendo. Obs: A carta de evento "Mercado em baixa" **interfere** no preço de venda!



Reverendo + Chefe Ferrovário

Se o mesmo jogador alocou um cowboy nestes dois personagens, ao fazer a ação do Chefe Ferrovário, o jogador terá duas opções para usufruir: (1ª) Se ele optou em construir um trecho da ferrovia, ele **não** gasta a ficha de colono no 1º e nem no 3º segmento. (2ª) Se ele optou em construir uma ou mais fichas da estação da



ferrovia, ele paga **duas** unidades a **menos** de recursos, (ferro e/ou madeira em qualquer combinação possível, subtraindo do total dos recursos gastos na construção. Obs: A carta de evento "Ferrovia Acidentada" continua **interferindo** na construção da ferrovia!

Neste exemplo, numa partida com três jogadores, Amarelo alocou, durante a **fase 1**, um cowboy no Fazendeiro, um no Comerciante, um na Dona do Saloon, um no beco e o cowboy extra no Reverendo. Na **fase 2**, ele decide fazer a ação do Chefe Ferrovário (C.F.) através do **beco**, mas não pode melhorar esta ação usando a relação do Reverendo com o (C.F.) porque ele irá fazê-la através do beco. Como a Dona do Saloon não se relaciona com o Reverendo, restam portanto duas opções: Fazendeiro e Comerciante. Amarelo opta pelo combo do **Comerciante**, e embora exista um **apache** em cada uma de suas duas fazendas (porcos e cavalos), ele consegue vender a produção dessas fazendas pelo preço normal, sem **nenhuma redução de valor** em decorrência da presença dos apaches.



REVERENDO:

Casou a filha do Fazendeiro!
Recebe donativos do Comerciante!
Batizou os filhos do Chefe Ferrovário!

Não esqueça! Não é permitido tirar vantagem da relação entre os personagens através do beco. Todas as demais regras do beco permanecem as mesmas do jogo base.

PROFESSORA



Professora + Minerador

Se o mesmo jogador alocou um cowboy nestes dois personagens, ao fazer a ação do Minerador, o jogador poderá efetuar sua coleta de recursos como se tivesse exatamente **2 cowboys** a mais na trilha. Obs: A carta de evento "Cowboys Preguiçosos" **interfere** neste combo!



Professora + Tabelião

Se o mesmo jogador alocou um cowboy nestes dois personagens, ao fazer a ação do Tabelião, o jogador pode comprar um segundo negócio qualquer na cidade com desconto de **\$10**. Obs: A carta de evento "Propriedades Valorizadas" **afeta** este combo e diminui o valor do desconto para **\$5**.



Professora + Forasteiro

Se o mesmo jogador alocou um cowboy nestes dois personagens, ao fazer a ação do Forasteiro, o jogador poderá, após receber seus dois cowboys, contratar um **3º cowboy** pagando **\$15** e avançando o marcador novamente na trilha. Obs: A carta de evento "Cowboys Viajando" **impede** que este combo seja realizado!



Exemplo, o jogador Verde, durante a **fase 1**, não conseguiu alocar seus cowboys em nenhum dos três personagens que se relacionam com a **Professora**. Assim, na **fase 2**, ele não poderá melhorar nenhuma de suas ações, mas ainda poderá, se desejar e puder, erguer uma das duas **construções** vinculadas à Professora (nº 17 **Coreto da Praça** e nº 18 **Escola**).

PROFESSORA: Está alfabetizando o Minerador! É neta do Tabelião! Flerta com o Forasteiro!

AGENTE FUNERÁRIO



Agente Funerário + Colono

Se o mesmo jogador alocou um cowboy nestes dois personagens, ao fazer a ação do Colono, o jogador poderá, após receber sua ficha de colono, contratar um **2º colono** pagando **\$15** e retirando para sua si outra ficha do estoque geral. Obs: Se não houver uma ficha extra disponível no estoque geral, este combo **não** poderá ser realizado.

Nenhum evento interfere neste combo!

Agente Funerário + Dona do Saloon

Se o mesmo jogador alocou um cowboy nestes dois personagens, ao fazer a ação da Dona do Saloon, o jogador receberá **\$10** a mais. Obs: A carta de evento "Cowboys Viajando" **impede** que este combo seja realizado!





Agente Funerário + General Custer

Se o mesmo jogador alocou um cowboy nestes dois personagens, ao fazer a ação do Gen. Custer, o jogador pode **converter** uma ficha de apache sua, num cowboy. Ele remove a ficha do jogo e avança seu marcador um espaço na trilha de cowboys do tabuleiro. Obs: Caso o jogador já tenha alcançado o objetivo CORAGEM, ele não perde o objetivo. Além disso, a carta de evento "Batalha Cruel" continua **interferindo** na ação do Gen. Custer!



Exemplo: O jogador Azul, durante a fase 1, alocou estrategicamente seus cowboys e ocupou todos os personagens que se relacionam com o Agente Funerário. Assim, na fase 2, ele poderá melhorar a ação de um, e somente um, destes personagens.

AGENTE FUNERÁRIO: Vem de uma família de colonos! É pai da Dona do Saloon. Serviu o exército com o Gen. Custer!

- CARTAS DE CONSTRUÇÃO -

Em "A Expansão pelo Oeste", há oito **cartas** de construção, numeradas de 13 a 20, seguindo a sequência dos doze **negócios** da cidade. Cada um dos novos personagens, possui exatamente duas dessas construções **vinculadas** a si próprio. Ex: Governador (nº 13 Cadeia e nº 14 Agência Postal).

Durante a 3ª etapa da **fase 2**, cada jogador terá a chance de construir, se desejar e puder, uma das duas construções **vinculadas** ao novo personagem no qual ele alocou seu cowboy extra. O jogador pode construir, mesmo que ele não tenha usado nenhum combo do personagem. Caso o jogador queira construir, mas **ambas** as cartas do personagem já foram construídas pelos adversários, o jogador perde a chance de construir nessa rodada.

O jogador pode construir a **qualquer momento** dessa etapa, antes, durante ou após ter realizado as ações às quais tem direito. O custo é pago em unidades de **ferro, madeira e dinheiro**. Além disso, é possível obter **desconto** no momento da construção, se o jogador for o **dono** de certos negócios na cidade. Cartas construídas permanecem à frente de cada jogador sobre a mesa. Veja o exemplo:



Na **fase 1** da rodada, o jogador Vermelho alocou seu cowboy extra no **Governador**. Na **3ª etapa da fase 2**, ele usou a ação do Tabelaio para comprar a **loja do Ferreiro**. Depois usou a ação do Minerador e coletou **recursos** (ferro e madeira). Em seguida, ele resolveu construir. Havia duas opções: a carta de nível (I) - Cadeia, mais barata e a carta de nível (II) - Agência Postal, mais cara.



Ele optou pela **Agência Postal**. Pagou 3 unidades de madeira e 2 unidades de ferro, **retrocedendo** os respectivos marcadores em suas trilhas. Depois pagou **\$15** ao estoque geral de moedas, uma vez que ele é o **dono** da Loja do Ferreiro e esse negócio dá um desconto de (-\$10) na construção da Agência Postal. A carta então é retirada do Governador e colocada à frente do jogador na mesa.

Obs: Não é permitido usar a ficha bônus ao lado, para obter desconto nas cartas de construção!



~ CARTAS DE OBJETIVOS ~

Os novos objetivos, obedecem a sequência numerada dos demais (nº17 ao nº24), e de um modo geral, seguem as mesmas regras dos objetivos do jogo base. Em partidas com três e quatro jogadores, use **duas** cartas de cada tipo, em dois jogadores, use apenas **uma**. Veja abaixo maiores detalhes de como conquistar cada um deles durante o jogo.



VISIONÁRIO

Para conquistar este objetivo, o jogador deve construir, pelo menos, **três cartas** de construção, tanto faz o nível (I / II). Cada construção porém, deve pertencer a um **personagem diferente!**
Obs: Quando o jogador faz a **3ª** construção, ele imediatamente **reivindica** este objetivo.



VISIONÁRIO II

Para conquistar este objetivo, o jogador deve construir, pelo menos, **duas cartas** de construção, do nível **II**, e pelo menos, **duas fichas** quaisquer da estação da ferrovia.
Obs: Quando o jogador completa as construções ele imediatamente **reivindica** este objetivo.



CONSTRUTOR

Para conquistar este objetivo, o jogador deve construir uma determinada **quantidade** de **fichas** da estação da ferrovia, de acordo com o nº de jogadores na partida:

- 2 jogs = 6 fichas**
- 3 jogs = 5 fichas**
- 4 jogs = 4 fichas**

Obs: Quando o jogador completa as construções ele imediatamente **reivindica** este objetivo.



COLECIONADOR

Para conquistar este objetivo, o jogador deve **encerrar a fase 2** sendo dono da loja de *Penhores* ou da *Joalheria*, e tendo em sua reserva, pelo menos, **quatro** unidades de **ouro** e **\$40**.

Obs: Posteriormente, se o jogador **gastar** seu ouro e seu dinheiro, ele **não** perde este objetivo!



PACIFICADOR

Para conquistar este objetivo, o jogador deve **encerrar a fase 2** dono do *Estábulo* e de uma fazenda de **cavalos** OU do *Armazém* e de uma fazenda de **bois**. Além disso, o jogador deve possuir uma certa quantidade de fichas de **apache** de acordo com o nº de jogadores na partida:

- 2/3 jogs = 5 apaches.**

4 jogs = 4 apaches (O pacificador tem boa relação com os apaches e faz doações para eles!). Obs: Posteriormente, se o jogador converter um de seus apaches num cowboy, ele **não** perde este objetivo!



PATRONO

Para conquistar este objetivo, o jogador deve fazer uma **doação** para a igreja, **durante** seu turno na **3ª** etapa da **fase 2**. Ele **gasta** 2 unidades de **madeira**, 2 de **ferro**, uma de **ouro**, duas fichas de **colonos** e retrocede seu marcador dois espaços na trilha de **cowboys** do tabuleiro. Obs: Para que

este objetivo seja reivindicado, é necessário que a igreja tenha sido **construída**, não importa por qual jogador!



DIVERSIDADE

Para conquistar este objetivo, a **soma** do nível de **status** dos negócios nos quais o jogador é dono, deve ser, pelo menos, **12**. Além disso, o jogador deve **construir**, pelo menos, **três** fichas da estação da ferrovia. Note que essas fichas devem ter **bônus** em dinheiro indicado nelas. Obs: Quando o jogador completa esta tarefa, ele imediatamente **reivindica** este objetivo.



MAGNATA

Para conquistar este objetivo, o jogador deve **encerrar a fase 2**, sendo dono de duas **fazendas** quaisquer, dois **negócios** quaisquer, tendo construído uma **carta de construção** do nível II e possuindo, pelo menos, duas unidades de ouro em sua reserva. Obs: Note que este é um objetivo do tipo “especial” e possui a letra **(E)**. Além disso, se posteriormente, o jogador gastar seu ouro, ele **não** perde este objetivo!

→ MAIS INFORMAÇÕES →

** No início da **3ª etapa da fase 2**, se um jogador alocou um cowboy no **Xerife** e um no **Governador**, e decide tirar proveito deste combo, ele deve anunciar para todos sua intenção. Assim, nesta etapa, ele não sofrerá o efeito negativo da carta de evento revelada para a rodada (com exceção das cartas *Falta de Recursos* e *Sem Influência*).

** Na carta de evento **Cowboys Preguiçosos**, considere também a necessidade de **2** cowboys para transportar **uma** unidade de **madeira**.

** A **ficha bônus** que mostra duas unidades de ferro, pode ser utilizada no jogo com a seguinte variação, caso os jogadores concordem: ao invés de oferecer duas unidades de ferro apenas, o jogador que coleta essa ficha pode escolher receber **duas** unidades de madeira ou um ferro e **uma** madeira.

** Não esqueça! **Fazendas** oferecem madeira apenas **uma vez** no jogo, quando são compradas. E as **fichas** da estação da ferrovia que mostram valores, também oferecem dinheiro apenas **uma vez**, quando são construídas.

** Se durante a partida, as **oito** cartas de construções forem construídas e/ou as **doze** fichas da estação da ferrovia também forem construídas, **não** será mais possível realizar tais construções.

** É permitido **somar**, o desconto oferecido pelas **fichas bônus (-\$10)** e **(-\$5)**, com os combos do Reverendo + Fazendeiro / Professora + Tabelião.

** Novamente recomendamos: se você nunca jogou Chaparral, comece pelo **jogo base**, jogue algumas partidas para se familiarizar e somente depois, **acrescente** os elementos desta expansão.

** Com exceção de todo o conteúdo apresentado na expansão, o **restante** do conjunto de regras em Chaparral, continua idêntico.

Boa diversão!