

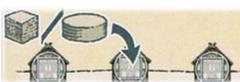
SANSA TEUTONICA



RENDA

Receba ■/● do estoque geral, em qualquer combinação, para a sua reserva pessoal.

(A quantidade recebida depende do nível da habilidade *Banco*)



COLOCAÇÃO

Coloque 1 ■/● da sua reserva pessoal em 1 ponto de qualquer rota comercial. Cada ■/● colocado conta como 1 ação.



DESLOCAMENTO DE ADVERSÁRIO

Desloque 1 ■/● de um oponente, substituindo por 1 ■/● seu, em qualquer ponto. Se deslocar 1 ■, pague 1 ■ para o estoque, e o oponente recebe 1 ■/● do estoque geral. Se deslocar 1 ●, pague 2 ■ para o estoque, e o oponente recebe 2 ■/● do estoque geral. Os ■/● recebidos pelo oponente devem ser colocados por ele imediatamente antes da próxima ação, em rotas adjacentes.



MOVIMENTO

Mova ■/● de qualquer ponto para qualquer outro ponto em qualquer rota. (A quantidade de ■/● movidos depende da habilidade *Livro*)



CRIAÇÃO DE ROTA

Se você ocupar todos os pontos de uma rota, você pode reivindicar essa rota. Se houver jogador(es) que controlam as cidades dessa rota, ele(s) ganha(m) 1 ponto por cidade. Se houver um Marcador de Bônus nessa rota, pegue-o para usá-lo posteriormente. Em seguida, escolha uma das opções:

ENTREPOSTO	DESENVOLVIMENTO	PONTUAÇÃO
Coloque 1 dos ■/● dessa rota no espaço mais à esquerda em 1 cidade dessa rota. (Depende da habilidade <i>Privilégio</i>)	Se 1 cidade dessa rota se relacionar a uma habilidade, você pode desenvolvê-la, removendo o ■/● correspondente da sua mesa para sua reserva.	Se a rota criada se conectar à cidade de <i>Colônia</i> , você pode reivindicar pontos de fim de jogo. (Depende da habilidade <i>Privilégio</i>)

Comerciante: ■ ou ●

Mercador: ●

Negociante: ■

SANSA TEUTONICA

FIM DE JOGO

O jogo termina imediatamente após qualquer uma das 3 condições ser alcançada:

Algum jogador atingir 20 ou mais pontos de prestígio

Haver 10 cidades com entrepostos completos

Esgotar-se a pilha de Marcadores de Bônus

Pontue para cada jogador, ao final, somando aos pontos de prestígio ganhos durante a partida:

- 4 Pontos por cada habilidade completamente desenvolvida (com exceção da habilidade *Chave*)
- Pontos pelo total de Marcadores de Bônus coletados, como segue:
1 Marcador = 1 Ponto / 2-3 M = 3 P / 4-5 M = 6 P / 6-7 M = 10 P / 8-9 M = 15 P / +10M = 21 P
- Pontos especiais reivindicados na cidade de *Colônia*
- 2 Pontos por cada cidade que controlar
- Pontos iguais ao resultado da multiplicação:

[Número de entrepostos na sua maior rede de cidades conectadas] X [Nível da habilidade *Chave*]

@jairon

LEMBRETES IMPORTANTES

- Na ação de deslocamento de adversário, tanto o custo pago por você como a compensação ao adversário podem ser feitos em qualquer combinação de comerciantes (■ e ●).
Nessa ação, se você não pode pagar completamente os comerciantes da sua reserva para o estoque geral, então você não pode realizá-la.
Nessa ação, se as rotas adjacentes estão ocupadas, este adversário pode ocupar as rotas adjacentes às rotas anteriores ocupadas.
- Tem o controle de uma cidade aquele jogador que possuir mais entrepostos na cidade, ou em caso de empate, aquele que possuir o entreposto mais à direita.
- Habilidades somente podem ser desenvolvidas da esquerda para a direita.
- Quando um jogador completar uma rede contínua de entrepostos que conectem as cidades vermelhas (*Anrhem* e *Stendal*) formando a conexão Leste – Oeste do mapa, ele pontua imediatamente:
7 pontos se for o primeiro a fazer isso; 4 pontos, se for o segundo; e 2 pontos, se for o terceiro.
- Ações recém-adquiridas ao desenvolver a habilidade *Ações* podem ser gastas no mesmo turno.
- Um Marcador de Bônus recém-adquirido pode ser gasto no mesmo turno, mas apenas ao final da ação. O seu uso não é contado como uma ação.
- Após pegar um Marcador de Bônus de uma rota, retire um novo da pilha, a ser posicionado ao final do turno. Ele deve ser posicionado numa rota sem comerciantes, sem outros Marcadores, e com pelo menos 1 entreposto vazio em 1 das cidades daquela rota.
- Não há critérios de desempate para a pontuação final.

Comerciante: ■ ou ●

Mercador: ●

Negociante: ■