



# FASES DO JOGO

ANO	AÇÕES	INVASÃO	PONTUAÇÃO
ANO 1	X		X
ANO 2	X	X	X
ANO 3	X	X	X

## 1. AÇÕES PRINCIPAIS

### 1.1 – MOVA O SEU MAIOR MEEPLE PARA UMA ÁREA NÃO OCUPADA

Escolha uma linha ou coluna e que não esteja ocupada por outro jogador. A partir de agora, todas as ações são executadas em uma única RETA a partir do Meeple.

### 1.2 – ESCOLHA UM COMÉRCIO PARA ATIVAR

- Na mesma RETA do seu maior Meeple (ação 1.1), escolha um comércio.
- Caso a comércio não possua uma casa, imediatamente coloque uma casa sua.

### 1.3 – GERE OS RECURSOS

A partir do local ativado, **quaisquer lugares COM A MESMA COR de casas (suas ou dos outros jogadores)** irão gerar recursos pra você, obedecendo a RETA de onde está seu Meeple.

Caso o local escolhido seja de **outro jogador**, o outro jogador irá também receber **SOMENTE** o recurso do comércio que você escolheu fazer a ação, **porém se na mesma RETA tiver UPGRADES de algum comércio da mesma cor escolhida**, o dono da cor receberá também os recursos dos upgrades.

Caso a RETA seja a que possui o Mercado de Camelos (centro da cidade), é possível fazer uma ação (explicada no item. 1.5)

### 1.4 – ESCOLHA E REALIZE UMA DAS AÇÕES

- Fazer a ação existente no comércio (item 8).
- Ganhar um Favor. (Item 6)
- Enviar um soldado (Item 7)

### 1.5 - AÇÕES ADICIONAIS

#### Mercado de Camelos



Caso a RETA escolhida possua o Mercado de Camelos (centro da cidade) **ANTES ou DEPOIS do item 1.2 – Escolha um comércio para ativar** escolha UMA das seguintes opções:

- Colete todos os camelos do Mercado de Camelos; OU
- Coloque um camelo em um local vago no mercado e pegue o benefício que ele acabou de ficar em cima.

#### Completar Contratos

A **qualquer momento do seu turno, você pode cumprir com UM ou MAIS contratos** de qualquer pilha disponível, **desde que tenha alcançado ou ultrapassado o requerimento na trilha de influência**. Gastando o cubo necessário, coloque o contrato à sua frente e coloque os recursos e scrolls requeridos pela carta. Imediatamente marque seus pontos de vitória e ganhe os favores ou envie um soldado para um comércio (a depender do que está na carta).

## 2. FINAL DA RODADA E ORDEM DE TURNO

Mova todos os Meeples para o canto da cidade, obedecendo a seguinte ordem: O Meeple que estiver **MAIS LONGE** do canto da cidade (sentido horário), deverá escolher um dos espaços disponíveis no canto a começar sempre pelo fim da fila. **Para CADA espaço que ele queira pular na fila, deverá pagar com**



UM CAMELO no espaço que **NÃO QUEIRA** ir. Caso não deseje pagar nada, ficará sempre no último lugar da fila (O último lugar da fila respeita sempre o número de jogadores). Caso o local da fila possua um camelo, o jogador que escolheu o local receberá este camelo.



Ex: Numa partida de 3 jogadores, o jogador amarelo resolveu pagar 1 camelo na 3ª posição da fila pra ficar na 2ª posição na ordem de turno, o vermelho resolveu ser o 1º na posição e colocou 1 camelo novamente na 3ª posição do jogador anterior, e o jogador azul será o último da fila, porém ele receberá os 2 camelos existentes naquele local.

## 3. FASE DA INVASÃO

Os Mongóis atacam sempre **as duas primeiras construções de todas as colunas ou linhas e de todos os lados da cidade**. Caso estejam protegidas por muros ou portões referente ao lado do ataque, então essas construções não serão atacadas. Caso a comércio possua um Soldado (independentemente da cor do jogador), esse comércio não será atacado (mesmo que seja atacada por 2 lados de ataque). Caso o local não tenha nenhuma proteção, é necessário pagar uma compensação (ransom) para os Mongóis (**se o comércio tem um UPGRADE, utilize um dos recursos apenas, caso o upgrade seja o cubo branco, pague a compensação com um cubo e qualquer cor**). Essa compensação é o recurso (cubo) da cor exata que o local produz ou um cubo branco (basta 1 cubo, para 2 ataques). Sugere-se deixar no local do comércio esse cubo, até terminar a fase da invasão para lembrar que foi pago. Caso não tenha sido possível defender a comércio do ataque, a casa do jogador volta para ele. **Ao final, remova TODOS os soldados** utilizados para defender para seus donos e os cubos utilizados para compensar os Mongóis voltam para o estoque geral.

## 4. FASE DE PONTUAÇÃO



**PALÁCIO:** Para **CADA CORTESÃO SEU** que esteja em QUALQUER salão, **É OBRIGATÓRIO GASTAR 1 FAVOR**, para pontuar. Se possuir múltiplos cortesões no mesmo salão, irá pontuar múltiplas vezes. Se possuir mais cortesões do que favor, você deverá escolher qual deverá pontuar. **Você deve gastar 1 favor para cada cortesão, mesmo que não pontue.**



**CONSTRUÇÕES (Casas):** Para CADA Casa que você tiver na cidade, você ganha 1 ponto.



**TILES DE PONTUAÇÃO:** Ganhe 3 pontos vezes número de Casas que você possui na cidade e que tenham o mesmo símbolo do Tile.



**TRILHA DA MESQUITA:** Se estiver com o disco na última posição da trilha da Mesquita, marque 4 pontos para CADA uma das suas Casas na cidade que possuam como símbolo a mesquita.

## 5. MOVA O MARCADOR DE ANO PARA O PRÓXIMO ESPAÇO

## 6. GANHAR FAVOR



Toda vez que ganhar um favor, avance seu disco na trilha do PALÁCIO. Ganha-se favor:

- **Na primeira posição de cada Salão disponível** no PALÁCIO;
- **Nas cidades mais afastadas do Mercado** (item 8.4);
- **Como uma das ações principais** que é escolhida pelo jogador (item 1.4).

## 7. ENVIAR UM SOLDADO



Coloque um soldado num comércio onde não tenha um soldado, para protegê-lo da invasão dos Mongóis, sendo que:

- Ganha 1 de influência para comércio de sua cor.
- Ganha 2 de influência para comércio de outro jogador.

## 8. AÇÕES EXISTENTES NOS COMÉRCIOS

Existem 6 locais de comércio distintos, ao escolher fazer a ação do comércio deve-se seguir os seguintes passos:

### 8.1 CARAVANAS



Gaste **qualquer quantidade de cubos da mesma cor** (ou misturando com brancos). Para cada cubo gasto, pegue uma carta de Caravana. Essa carta deve ter um camelo em cima dela, ou ser no máximo a próxima carta sem camelo ao lado de uma carta que possua um camelo. Você pode colocar um camelo em uma carta que não tenha para avançar o alcance de sua escolha. **Você SEMPRE pode pegar a primeira carta do lado OPOSTO da fila do deck de cartas de caravana, mesmo que não tenha um camelo em cima.** Só se



pode pegar cartas de diferentes temperos, se na trilha de influência o seu disco está acima ou ultrapassou o espaço de

demonstrado na figura ao lado (nesse caso, é possível pegar 2 temperos **DIFERENTES**). Para cada **PAR** de cartas com o mesmo tipo de Tempero, ganhe um benefício (impresso na carta).

### 8.2 PALÁCIO



Para alocar um cortesão em algum dos Salões disponíveis, pague o custo impresso abaixo do salão, **somando o número de SEUS cortesãos existentes no palácio.** Pode repetir quantas vezes quiser. Ex.



Vermelho já possui 1 cortesão no Salão ROXO, e deseja colocar um outro cortesão no Salão LARANJA. Para isso, ele deve pagar DOIS CUBOS LARANJAS. **USADO NA FASE DE PONTUAÇÃO (item 4).** Se colocar no primeiro espaço de cada Salão, ganhe



1 favor (item 6). **Se a qualquer momento você AVANÇAR na trilha de favor** onde acima possua pontos, você imediatamente ganha esses pontos, **perder favor não faz você**

**ganhar mais pontos**, somente AVANÇANDO. Caso você chegue ao final da trilha de favores, e ganhe mais 1 favor, você andarão na trilha de Influência.

### 8.3 MESQUITA



Pague os cubos solicitados, e avance seu disco. É possível passar com os discos por cima de outros jogadores. Ao avançar por um espaço, você ganha o benefício imediatamente e/ou os pontos mostrados.

### 8.4 MERCADO



Coloque um de seus discos para estabelecer um local de comércio. **O primeiro disco deve estar em uma das cidades internas**, os próximos podem ser em outras cidades internas ou nas externas.

**Jogadores podem colocar seus discos em cima dos discos de outros jogadores**, porém só os primeiros ganham o benefício impresso abaixo do disco. **Após estabelecer um local de comércio, é possível pagar um recurso (cubo) para comprar UMA mercadoria em cada cidade.** As mercadorias devem estar diretamente adjacentes ao seu comércio, se não estiverem adjacentes, você deve colocar um camelo entre a mercadoria e o seu local de comércio. **Após terminar sua ação, coloque os camelos utilizados nas rotas em cima das cartas de Caravana** (item 8.1).

### 8.5 BIBLIOTECA



Gaste até 4 recursos (cubos). Cada cubo deve ser de uma cor diferente (pode ser vários cubos brancos). Para **CADA** recurso gasto pegue **UM scroll**. Quando pegar 2, 4, 6 ou 8 scrolls (incluindo os que estão nos contratos) você ganha um breakthrough. Escolha um na pilha dos scrolls.

### 8.6 CONSTRUIR MUROS/PORTÃO



Pague o custo descrito abaixo do muro, e compre quantos muros conseguir e coloque no lugar específico. Portões devem ser colocados nos espaços do meio, Muros devem ser colocados nos outros espaços. Para as **DUAS** construções perto dos Muros ou Portões o jogador que está colocando ganhará **1 ponto de Influência para cada comércio com a sua casa, e 2 pontos para os comércios com cada casa dos outros jogadores.** Você ganha influência **MESMO** que existam guardas nos comércios.

## 9. GANHAR INFLUÊNCIA



Ganha-se através do envio de **Soldados, Muros ou Portões** e nas primeiras posições dos Salões presentes no Palácio e em todos os lugares onde aparece esse símbolo no tabuleiro.