



HABILIDADES DOS APRENDIZES
EFEITOS DAS CONSTRUÇÕES
PARTIDA SOLO
PREPARAÇÃO VARIÁVEL

COPYRIGHT 2020 – MOSAICO JOGOS
WWW.MOSAICOJOGOS.COM

HABILIDADES DOS APRENDIZES



Benfeitor

Como uma ação no Depósito Real, o jogador pode pagar os recursos mostrados na esquerda para receber a Virtude mostrada na direita.



Coletor de Débitos

Quando Quitar um Débito, também receba os recursos adicionais mostrados a direita.



Conspiradora

Pague uma Prata a menos (*não Taxas - impostos*) quando escolher Capturar no Centro da Cidade.



Diácono

Quando Avançar o Trabalho na Catedral, também receba a recompensa mostrada na direita.



Escudeiro

Receba a recompensa mostrada na direita se não tiver nenhum trabalhador na Prisão durante uma Atualização do Mercado Negro.



Guarda do Portão

Este jogador pode Libertar 2 de seus trabalhadores da Prisão toda a vez que ocorrer uma Atualização do Mercado Negro.



Ilusionista

Não perca Virtude quando realizar ações no Mercado Negro.



Joalheiro

Quando realizar uma ação para coletar Prata no Prateiro, receba 1 Prata adicional.



Ladra

Perca 1 Virtude a menos quando roubar do Posto Fiscal.



Lenhadora

Quando realizar uma ação para coletar Madeira na Floresta, receba 1 Madeira adicional.



Mãos Leves

Receba 1 Ouro quando roubar do Posto Fiscal.



Mercadora

Como uma ação no Depósito Real, o jogador pode pagar a Prata mostrada na esquerda para receber os recursos mostrados na direita.



Minerador

Quando realizar uma ação para coletar Ouro ou Argila nas Minas, receba 1 Argila adicional.



Negociante

Como uma ação no Depósito Real, o jogador pode pagar os recursos mostrados na esquerda para receber os mostrados na direita.



Pedreiro

Quando realizar uma ação para coletar Pedra na Pedreira, receba 1 Pedra adicional.



Trabalhador Braçal

Este Aprendiz possui todas as 3 perícias.



Trapaceira

Pague uma Prata a menos quando realizar ações no Mercado Negro.



Vigarista

Quando realizar uma ação no Mercado Negro, receba também os recursos adicionais mostrados.



Contrate um Aprendiz

Efeitos do Mercado Negro e de Construções permitem aos jogadores contratar qualquer Aprendiz aberto. Apenas a ação da Oficina é restrita pela quantidade de trabalhadores utilizados.

⚡ Receba recursos / cartas

Acampamento de Lenhadores, Casa de Apostas, Extração de Argila, Escritório, Fábrica, Fonte, Forja, Reduto dos Ladrões, Tesouraria.

O dono imediatamente recebe os recursos ou cartas ilustrados.

⚡ Capture / Liberte trabalhadores

Arsenal, Esconderijo, Fortaleza, Quartel

O dono imediatamente realiza a ação mostrada, da mesma forma que ocorreria se ele tivesse escolhido ela no Centro da Cidade ou no Quartel. *Nota: A Fortaleza permite capturar no mesmo local ou em 2 locais diferentes.*

⚡ Outros

Biblioteca

O dono pode, imediatamente, descartar 1 Construção qualquer de sua mão para receber 2 Ouros.

Igreja

O dono pode, imediatamente, destruir 1 Carta de Débito ainda não quitada que ele possua.

Monumento

Todos os jogadores recebem 1 Virtude. (Note que o dono receberá um total de 2 Virtudes).

Palácio

O dono recebe, imediatamente, 1 Ouro para cada 4 Virtudes que ele possuir.

Taverna

O dono contrata, imediatamente, qualquer Aprendiz aberto sem nenhum custo.

Torre de Vigia

Todos os jogadores que possuírem 3 ou mais trabalhadores na Prisão perdem, imediatamente, 1 Virtude (incluindo o dono da Torre de Vigia).

7 Mercados de Recursos

Mercado de Argila, de Madeira, de Prata e de Pedra

O dono ganha 2 PVs adicionais se ele for o jogador com mais quantidade do recurso mostrado ao final da partida (*empates não valem*).

7 Contribuição para a Catedral

Campanário, Capela

Se o dono tiver avançado o trabalho na Catedral mais que qualquer outro jogador (*empates não valem*), ele recebe a recompensa mostrada na direita.

7 Incremento na Virtude

Açude, Castelo, Entreposto Comercial, Galeria

O dono recebe 1 Virtude (*antes da pontuação*) para cada item ou recurso mostrado na direita que ele possua.

7 Incremento nos PVs

Agiota, Aqueduto, Farol, Torre da Guarda

O dono recebe 1 PV para cada 3 trabalhadores capturados, Virtude, Carta de Débito quitada ou construções finalizadas mostradas na direita.

7 Cabanas dos Aprendizes

Cabana do Carpinteiro, do Oleiro e do Pedreiro

O dono recebe 1 PV adicional para cada aprendiz contratado que possua a perícia mostrada.

7 Outros

Calabouço

O dono perde 2 Virtudes (*antes da pontuação, mas, opcionalmente, antes ou depois de outros ganhos de Virtude*).

Fonte

O dono perde 1 PV a menos por Carta de Débito não quitada.

Reduto dos Jogadores

O dono perde 1 PV adicional para cada Carta de Débito não quitada. (*3 no total para cada Carta de Débito não quitada*).

Universidade

O dono ganha 2 PVs adicionais se ele não possuir nenhuma Carta de Débito não quitada.



Introdução

Apesar de seus nobres esforços para finalizar a Catedral, a paciência do Rei está chegando ao fim. Como resposta a sua frustração, ele torna sua atenção para os arquitetos bizantinos renomados, Constantine e Helena, convocados para auxiliarem no término dos trabalhos. Agora sua reputação está ameaçada. Esta é sua última possibilidade de provar seu valor para o Rei. O objetivo do jogo é fazer mais pontos que seu oponente.

Componentes



Local para colocar os trabalhadores dele

Ações a serem realizadas

30 Cartas de Trama
2 Cartas de Referência



1 tabuleiro do Oponente (impresso nos dois lados)

2J vs Autômato

Você também pode adicionar um oponente Bizantino em uma partida com 2 jogadores (2 humanos vs Constantine ou Helena). Veja a carta de referência “2J vs Autômato” para mais detalhes.

Preparação

Siga a mesma preparação de uma partida para 2 jogadores (5 Cartas de Recompensa), com as seguintes alterações:

1. Você começa o jogo com 3 Pratas e Virtude 7.
2. Remova as 4 Cartas “Mercados de Recursos” do monte de Cartas de Construção.
3. Embaralhe todas as demais Cartas de Construção e compre 5 para você. Escolha 3 para manter e descarte as outras 2.
4. Posicione o Tabuleiro de Jogador do seu oponente com a dificuldade escolhida voltada para cima (Constantine = normal / Helena = difícil).
5. Escolha uma cor para seu oponente e coloque todos os 20 trabalhadores dele no Tabuleiro de Jogador dele.
6. Coloque um marcador do seu oponente abaixo da Catedral e outro na posição 7 da Trilha da Virtude.
7. Ele não recebe nem Prata nem Cartas de Construção.
8. Separe as 20 Cartas de Trama Iniciais (cabeçalho marrom) das 10 Cartas de Trama Futuras (cabeçalho preto) e embaralhe cada tipo separadamente. Coloque o monte Inicial, com o verso para baixo, ao lado do Tabuleiro de Jogador de seu oponente. Coloque o monte Futuro, também com a face para baixo, ao lado do da área de jogo. Você só comprará cartas deste monte Futuro quando for instruído a fazer isto.

Como Jogar

Você sempre realiza seu turno primeiro, seguido de seu oponente. Seu turno funciona exatamente como ele funcionaria em uma partida normal. Já o turno de seu oponente funciona de outra forma. No turno dele, revele a primeira carta do monte de Tramas. Cada Trama irá especificar um local no Tabuleiro Principal no qual deve ser posicionado um trabalhador do oponente. Alguns locais funcionam de forma diferente para seu oponente, como descrito em cada carta.

Existem algumas regras adicionais a serem seguidas durante a partida. Seu oponente:

- Não recebe nem usa nenhuma Prata, Argila, Madeira, Pedra, Ouro, Aprendizes ou Construções.
- Não precisa de nenhum recurso ou Cartas de Construção quando atuar na Catedral.
- Sempre pode Avançar o Trabalho na Catedral ou visitar o Mercado Negro, independente da posição na Trilha da Virtude.
- Recebe Mármore, mas apenas para propósito de pontuação ao final da partida.
- Pode capturar trabalhadores e enviá-los para a Prisão (1 Mármore para enviar todos os trabalhadores, no lugar de 1 Prata por trabalhador) mas não captura seus próprios trabalhadores.
- Pode receber e destruir Cartas de Débito.

Se o monte de Cartas de Trama acabar, simplesmente embaralhe o descarte formando um novo monte de compra. Se seu oponente começar o turno sem nenhum trabalhador, então não compre uma Carta de Trama. No lugar disto, retorne todos os trabalhadores (exceto os colocados na Prefeitura e Mercado Negro mas incluindo qualquer trabalhador dele que esteja na Prisão ou tenha sido Capturado) para o Tabuleiro de Jogador dele e embaralhe todas as Cartas de Trama, incluindo as descartadas, formando um novo monte de compra.

Final da Partida

O jogo termina da mesma forma que uma partida normal com 2 jogadores (12 construções). Lembre-se que cada jogador, incluindo o jogador que posicionou o último trabalhador na Prefeitura, terá um último turno antes da pontuação.

Pontuação Final

Verifique sua pontuação conforme uma partida normal. Seu oponente faz pontos da seguinte forma:



Catedral (? PV)



Virtude (? PV)



Mármore (1 PV cada)



Trabalhadores na Prefeitura
Constantine (1 PV cada)
Helena (3 PV cada)



Cartas de Débito não
quitadas (-2 PV cada)



Prisioneiros (-1 PV por par)

PREPARAÇÃO VARIÁVEL

Para uma partida mais variada, todos os jogadores devem usar o lado 2 de seus Tabuleiros de Jogador (*distribuídos randomicamente ou escolhidos*). Isto faz com que cada jogador possua uma habilidade única durante toda a partida. Isto também determina com quanta Prata, Virtude e demais itens cada jogador inicia a partida. O jogador com mais Virtude começa a partida, seguido pelos demais jogadores em sentido horário.

Por exemplo; Frederick começa o jogo sem nenhum trabalhador na Prisão, 4 Pratas, Virtude 7 e 1 Pedra **1**. Ele também não precisa descartar uma Carta de Construção quando Avançar o Trabalho na Catedral **2**.



Observação: Ao contrário da preparação normal, os jogadores não recebem Pratas adicionais devido a suas posições em relação ao jogador inicial.



Ada

Começa o jogo sem trabalhadores na Prisão, nenhuma Prata, Virtude 11, 1 Ouro e 1 Carta de Construção adicional (*depois da distribuição inicial*). Ela também pode ignorar 1 Taxa em todas as ações durante o jogo.



Caroline

Começa o jogo com 8 Trabalhadores na Prisão, 10 Pratas, Virtude 3, 1 Carta de Débito não quitada e 1 Mármore. Ela também recebe 1 Carta de Construção cada vez que ela realizar uma ação no Mercado Negro.



Frederick

Começa o jogo sem nenhum trabalhador na Prisão, 4 Pratas, Virtude 7 e 1 Pedra. Ele também não precisa descartar uma Carta de Construção quando Avançar o Trabalho na Catedral.



Rudolf

Começa o jogo sem nenhum trabalhador na Prisão, 3 Pratas, Virtude 9 e 1 Madeira. Ele também paga 1 Prata a menos (*não Taxa*) quando contrata Aprendizes na Oficina e pode ter até 6 Aprendizes contratados simultaneamente.



Therese

Começa o jogo com 4 trabalhadores na Prisão, 5 Pratas, Virtude 5 e 1 Carta de Construção adicional (*depois da distribuição inicial*). Para todos os propósitos e efeitos, ela trata Mármore e Ouro como sendo o mesmo recurso.