



LISBOA

REGLAMENTO

Credits:

Game Design: Vital Lacerda

Illustrations: Ian O'Toole

Head of development: Paul Incao

Lead developers: Julián Pombo and Nils Urdahl

Graphic Design & 3D Illustrations: Ian O'Toole

Rulebook & 3D Illustrations: Vital Lacerda

English Rules Editing: Nathan Morse

Official Rules Video: Paul Grogan, Gaming Rules!

Proofreading: Ori Avtalion, Paul Grogan

Project Managers: Rick Soued & Alex Soued

Traducción al Español: ZAZHEK

*Maquetación y revisado: Rafael Moreno Ruiz (Fael)
faelmoreno2003@hotmail.com*

Many thanks to all players who playtested Lisboa for the last 4 years and sent so many suggestions.

Main playtesters:

Emanuel Diniz, Nuno Fonseca, Rafael Pires, Thomas Brygmann

The Author wishes to warmly thank for playtesting and suggestions:

Alexandre Bezerra, André Almeida, Brandon Kempf, Brian Frahm, Brian Tri, Carlos Paiva, Carolina Valença, Catarina Sarmento, Celine Gaudin, César Mendes, Clayton Ross, Chris Arnold, Chris Weiss, Cristina Antunes, Christophe Gaudin, Christopher Incao, David da Silva, Dave Moss, Derek Davis, Duarte Conceição, Eduardo Mendieta, Eisen Montalvo, Elsa Romão, Gary Perrin, Gonçalo Moura, Hugo Cabrita, Hugo Elias, Ian O'Toole, Jake Blomquist, Jason Grantz, João Monteiro, João Madeira, Jorge Blázquez, Jorge Deinos, Jorge Graça, Joze Reverente, Lars Helmersson, Luís Córias, Luís Severino, Ori Avtalion, Patrick Morrison, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Pedro Branco, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Sequeira, Pete King, Piero Cabral, Mal King, Malte Friege, Manny Rodriguez, Matthew Dennison, Matthew James Goodwin, Mitch Chiappalone, Nicola Bocchetta, Nikolas Co, Nicholas Hjelmberg, Rafael Duarte, Rafael Maia, Rafael Theunis, Ralph Anderson, Réjean Ducharme, Ricardo Almeida, Ricardo Gama, Ricardo Moita, Rob Arntz, Roel Vancerdeweg, Rodrigo Levin, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmento, Sandrina Fernandes, Sara Rodrigues, Sébastien Charbonneau, Shay Rickman, Sofia Passinbas, Stephen Roberts, Steve Raab, Tiago Ribeiro, The Dice Men Cometh (Mark, Garth & Leon), Vasco Almeida, Vitor Pires, Warren Adams.

A very special thanks to Julián Pombo and Nils Urdahl for the infinite playtesting hours on Tabletopia, incredible ideas, great development and friendship. To Ian O'Toole for the amazing art and graphic ideas, to Nathan Morse, for all the support, ideas, and many working hours on the rulebook, Ori for his eagle eye on catching issues in the rules, all of the BGG community for their suggestions and support, and finally to Paul Incao, who keeps following me on this adventure, with many great ideas, and for being available at every hour for developing. To Alex, Rick Soued, and the entire EGG team for believing in this game. Without all of these people this game would not have been possible.

All my love to my beautiful daughters Catarina and Inês and to my muse and greatest friend, my wife Sandra, for their patience, support, inspiration, and many hours of discussion on this game.

LISBOA

Un juego de Vital Lacerda / 1-4 Jugadores / 30 min por jugador / edad 14+

El 1 de Noviembre de 1775, en el día de todos los Santos, Lisboa sufrió un terremoto de una magnitud estimada de 8.5 - 9.00, seguido por un tsunami, y 3 días de incendios. La ciudad quedó prácticamente destruida.

El Marqués de Pombal, Sebastiao José de Carvalho e Melo, era el primer ministro de esa época, y el Rey le encomendó a él la reconstrucción de Lisboa.

El Rey y el primer ministro iniciaron sus esfuerzos para reconstruir la ciudad. El 4 de Diciembre de 1775, poco más de un mes después de la catástrofe, el ingeniero jefe del reino, Manuel da Maia, presentó sus planos para dicha reconstrucción. Maia presentó cinco opciones, incluyendo abandonar Lisboa totalmente, rehacer la ciudad a partir de sus ruinas, ensanchar las calles, e incluso construir una ciudad totalmente nueva.

El plan elegido proponía audazmente arrasar todo el barrio de Baixa y "crear nuevas calles sin restricciones".

Eugénio dos Santos y Carlos Mardel fueron los arquitectos a cargo de la reconstrucción. En menos de un año, la ciudad fue limpiada de escombros. Como el Rey quería una ciudad nueva y perfectamente dispuesta, encargó la construcción de grandes plazas, largas avenidas y calles anchas, con negocios relacionados entre sí como si cada calle tuviera su propio lema: La Baixa de Lisboa.

Una partida a Lisboa representa un periodo de 22 años. Usted asumirá el papel de la nobleza influyente que sobrevivió al terremoto, el tsunami, y los incendios, y que ayudará en la reconstrucción y el desarrollo económico de la nueva ciudad recibiendo a cambio los favores del Rey y el marqués. Trabajarás con los arquitectos para construir Lisboa nuevamente con el fin de ganar influencia, y lo más importante de todo: Pelucas.

TABLA DE CONTENIDOS

Componentes _____	4	Sets de escombros para reconstrucción _____	9	Acción 2: Comercio con los Nobles _____	12	Las acciones de Nobles _____	17
Preparación _____	5	Su portafolio _____	9	Las Acciones Estatales _____	12	Construir una tienda _____	17
Preparación del tablero del jugador _____	5	Jugar una carta en su Portafolio _____	9	Reclutar Funcionarios Estatales _____	12	Elegir una Casa de Madera _____	18
Configuración del tablero principal _____	6	Portafolio y tamaño del almacén _____	9	Adquirir un Plano _____	12	Ganar Pelucas _____	
Configuración de las cartas _____	7	Jugar una carta de Noble en su _____		Construir un Barco _____	13	por su nueva tienda _____	18
Simular el terremoto _____	7	Portafolio _____	10	Producción de Bienes _____	14	Tomar un Decreto _____	19
Concepto de juego _____	8	Jugar una carta de Tesorería en su _____		Reunirse con el Cardenal _____	14	Abrir un Edificio Público _____	20
Juego _____	8	Portafolio _____	10	Movimiento del Cardenal _____	14	Contratar Funcionarios del Estado _____	21
Su turno _____	8	Influencia _____	10	Puntuación de la Iglesia _____	15	Acción 4: Patrocinar un evento _____	21
Atracar sus Barcos _____	8	Ganar Influencia _____	10	Conseguir un Favor Real _____	15	Tomar una Carta Política _____	21
Conseguir 1 Oro _____	8	Gastar Influencia _____	11	Acción 3: Visitar un Noble _____	16	Fin de Turno _____	22
Tomar una Acción _____	9	Gastar Influencia a cambio de _____		Continuar una Visita _____	16	Fin del período _____	22
		Reales _____	11	Gastar Influencia para _____		Fin del juego _____	22
		Acción 1: Vender bienes _____	11	Visitar un Noble _____	16	Puntuación final _____	23

COMPONENTES



Tablero de juego



Reglamento + Libro de ayuda al jugador + Reglas en solitario



4 tableros de jugador



68 fichas de Bienes: 17 Oros, 17 Telas, 17 Libros, 17 Herramientas



Monedas 55 Reales: 30 de 1 Real, 20 de 5 Reales y 5 de 10 Reales



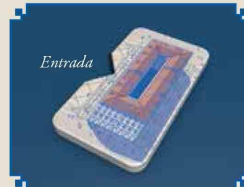
20 Planos - 4 de ellos son planos iniciales con el reverso azul



16 Edificios Publicos a doble cara



22 Losetas de Ciudad



5 Losetas de Ciudad pequeña



4 Losetas de puntuación



12 Losetas de Favor Real de 3 Nobles



37 Losetas de Clero y 1 meeples Cardenal



82 Cartas Políticas en 4 mazos



12 Cartas de barco en 4 colores



70 Cartas de Decreto



63 Cubos de escombros en 3 colores



1 Marcador de Tesorería



4 Marcadores de precio en 4 colores



8 Discos en 4 colores de los jugadores



20 Set de marcadores de escombros en colores de los jugadores



4 Meeples Cortesanos en los colores de los jugadores



32 Meeples Funcionarios en los colores de los jugadores



32 Casas de madera en los colores de los jugadores



1 Marcador de jugador inicial



Bolsa de escombros y bolsa de losetas de Clero

PREPARACIÓN

Poner 1 loseta de Favor Real de cada personaje, por jugador, dentro de la bolsa de escombros. Poner todas las losetas de Clero en la bolsa de losetas de Clero.

Preparación del tablero del jugador

Cada jugador elige un color y toma lo siguiente:

- 1 tablero de jugador.
- 1 libro de ayuda del jugador.
- 5 marcadores de escombros (cubos).
- 8 casas de madera.
- 8 funcionarios (meeples).
- 1 ficha de cada tipo de bien (oro, libros, tela, herramientas).
- 10 reales.
- 2 losetas de Clérigos sacadas al azar de la bolsa de losetas de Clérigos. Míralas, luego quédate una y devuelva la otra a la bolsa.
- 1 loseta de Favor Real sacada al azar de la bolsa.
- 1 Plano de inicio al azar (los de las traseras azul oscuro). Devuelve los restantes Planos de Inicio a la caja.

(Cada uno de los componentes anteriores tiene su lugar correspondiente, boca arriba en su tablero del jugador. Vea la ilustración a la derecha.)

Y en el tablero de juego (ver siguiente página)

- 1 meeple de Cortesano, en uno de los espacios de la Corte Real.



- 1 marcador de Pelucas, en el espacio 5 del área de puntuación de Pelucas.



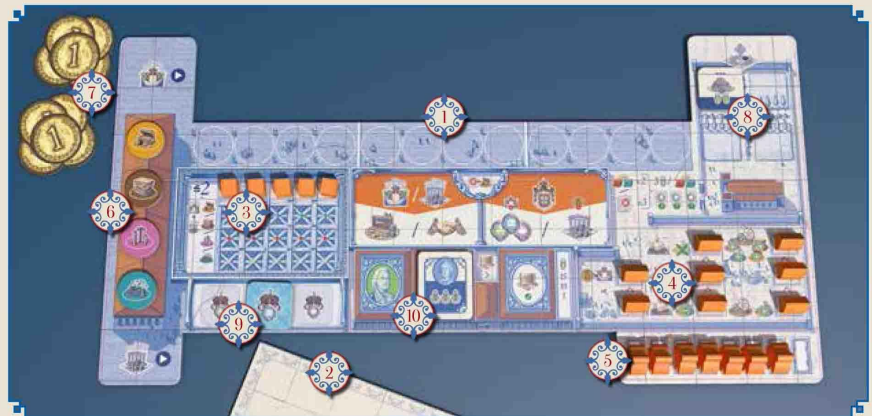
El Arte del Juego, El Azulejo Portugues y las Pelucas

Todo el arte creado por Ian O'Toole para Lisboa está basado en los murales de azulejos vidriados, que como forma de arte había evolucionado en el siglo XVII. Incluso hoy, usted puede encontrar estos murales no sólo en muchos palacios, iglesias y casas nobles, si no también en hogares de clase media. La producción en masa de estos azulejos comenzó en el siglo XVIII, debido en parte al aumento de la demanda en Portugal, además de grandes pedidos procedentes de la colonia Portuguesa, Brasil. Después de el terremoto, se convirtieron en una moda, y a menudo representaban situaciones históricas, enmarcadas por patrones decorativos - todo esto hecho predominantemente en azul y blanco. El nombre portugués para estas cerámicas es Azulejos Portugueses. En este juego, el tablero principal, los tableros de jugador y las cartas, rinden todos homenaje a este arte, que para muchos personifica la imagen de Portugal.

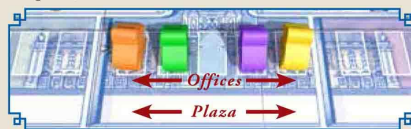
Uno de los productos de moda más comunes de esa época era la peluca. El siguiente fragmento explica perfectamente porque las pelucas fueron elegidas como los "puntos de victoria" en este juego: "Con las pelucas como el producto de consumo masculino universal en la década de 1700, y con todo el mundo desde el comerciante al rey llevando una, los hombres tenían mucho donde elegir. Mientras un dependiente de tienda sólo podría permitirse una peluca y, por lo tanto, tenía que elegir sabiamente y por durabilidad, los de un uno por ciento de la población, los Nobles y los ciudadanos ricos, podrían permitirse el lujo de poseer decenas de pelucas. Si se consideraban a la moda, eran excéntricos, o simplemente tenían el dinero para disfrutar de un capricho, podían comprar pelucas que otros sólo podían soñar con poseer (O no, según el caso)."

De "El negocio de la peluca era un gran negocio en el siglo XVIII"

De Lucinda Brant



- Coloque 1 de sus funcionarios en la oficina del Marqués, el personaje central (no importa en que espacio).



En una partida a 2 jugadores, coloque 1 Funcionario de un color no usado en un espacio cualquiera de cada una de las tres oficinas de Nobles. Estos permanecerán allí todo el juego y se contarán como meeples rivales.



- El jugador que haya visitado Lisboa más recientemente es el jugador inicial, y coge el marcador de Jugador Inicial. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj desde este jugador.

- 1 disco de Influencia: Ponga el disco de influencia del primer jugador en el espacio 4 del área de influencia; El segundo jugador va sobre espacio 5; el tercer jugador, espacio 6; cuarto jugador, espacio 7.



PREPARACIÓN (CONT.)

Preparación del tablero

Edificios Públicos

1. Los Edificios Públicos son azules por un lado y verdes por el otro. Coloque los 16 edificios públicos con su lado azul boca arriba, y luego baraje. Divida el montón en dos pilas de 8, y gire una pila con el lado verde hacia arriba. Coloque cada pila a un lado del tablero y junto al espacio de planos del mismo color del arquitecto.
2. Mueva la loseta superior de cada pila de Edificios Públicos de arquitecto al espacio de planos de arquitecto. De ese modo, los jugadores pueden ver tanto el actual Edificio Público disponible como el siguiente.



Planos

3. Separe las losetas de Plano en dos pilas boca arriba, según el arquitecto representado: Verde o azul. Ordene cada pila según el Número de funcionarios representados, de modo que las que tengan menos funcionarios estén en la parte superior, y las que más tengan queden en la parte inferior. Coloque cada pila en el espacio apropiado.



Mercado

4. Coloque los 4 marcadores de Precio en los espacios marcados con los colores de los bienes sobre el área de mercado.



5. Coloque una loseta de Ciudad en cada espacio (amarillo, rosa, marrón, azul y azul pequeño) sobre el tablero para formar el despliegue de Edificaciones de la ciudad. Deje las losetas restantes en pilas cerca del despliegue.
6. Mezcle las 4 losetas de puntuación representadas con pelucas, y coloque cada una de forma aleatoria en los espacios en la parte inferior del mapa del centro de la ciudad.
7. En partidas a 2 jugadores, cubra la fila E con el suplemento para 2 jugadores (consulte la hoja de Variantes y Complementos).

Iglesia

8. Saque 6 losetas de Clero de la bolsa de losetas de Clero, y colóquelas boca arriba (las pelucas boca abajo) en los espacios oscuros del área de la Iglesia.
9. Coloque el meeple de Cardenal en el espacio de Iglesia marcado con el símbolo de Influencia (un sobre).



Otras preparaciones

10. Vacíe la bolsa de Escombros sacando todas las Losetas de Favor Real que hayan sobrado, luego apile las losetas de cada personaje en el espacio que corresponda con la foto del personaje.
11. Coloque el cubo grande de marcador de Tesorería en el espacio 3 del área de Tesorería Real.
12. Coloque todos los bienes y el dinero junto al tablero formando el suministro general y la Tesorería Real.



Nota: Los bienes y los reales no se encuentran limitados por los componentes del juego, si te faltan simplemente sustituyelos con otro objeto.

Preparación de las cartas



A. Separe las cartas políticas en mazos por color. Baraje cada mazo y déjelos a un lado por ahora.

B. Reparta 5 cartas del mazo azul (1755-1757) a cada jugador y devuelva las cartas sobrantes a la caja.

Los jugadores experimentados podrán realizar un draft con sus manos iniciales. En este caso, cada jugador escoge 2 cartas y pasa 3 al jugador de la izquierda. Luego, de las 3 cartas recién recibidas elige 1 y pasa 2 a la izquierda. Finalmente, de las 2 cartas recién recibidas guarda 1 y pasa la última a la izquierda.

C. Distribuya todas las cartas del mazo rojo (1758-1762) boca abajo en el área de despliegue de Eventos, separadas por tipo (reverso de la carta) en sus respectivos espacios; Esto creará 4 mazos diferentes de 5 únicas cartas cada uno. Luego voltee la carta superior de cada mazo boca arriba.



D. Hay 3 copias de cada carta de barco. Con 4 jugadores, incluya las 3 cartas de cada barco; con 3 jugadores, incluya sólo 2 de cada uno; con 2 jugadores, sólo 1 de cada uno. Devuelva cualquier copia sobrante de cartas de barco a la caja.



E. Apile las cartas azules de barco encima de las cartas de barco rojas y coloque la pila boca arriba en el astillero. Deje los demás a un lado por ahora. Serán utilizados más adelante en el juego.



F. Baraje el mazo de Decreto y colóquelo boca abajo junto al tablero.

G. Despliegue las 8 cartas superiores del mazo de Decreto boca arriba junto al tablero.

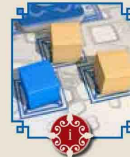


En partidas a 2 jugadores, cualquier carta de Decreto con este símbolo sobre ella debe ser inmediatamente devuelta a la caja cuando salga y reemplazada por una nueva.

Simula el Terremoto

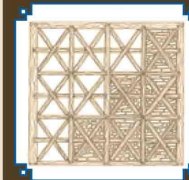
Los cubos marrones representan la destrucción del terremoto, los cubos rojos representan la destrucción ocasionada por los 3 días de incendios, y los cubos azules representan la destrucción del tsunami. Coloque todos los cubos de escombros en la bolsa de escombros.

- Coloque un cubo de escombros aleatorio en cada espacio en la parte inferior de las columnas del mapa del centro, y en el extremo derecho de las filas (en partidas a 2 jugadores, omita la fila E).
- Coloque 2 cubos de escombros aleatorios en cada Edificio Público de construcción alrededor de los tres bordes del mapa del centro (en un juego de 2 jugadores, omita la fila E); Estos representan los vecindarios.
- Coloque 6 cubos de Escombros aleatorios en la pila de Escombros junto a los valores de Escombros (en partidas a 2 jugadores, devuelva el resto de cubos de escombros a la caja).



Jaula Pombalina

Los edificios del centro fueron construidos sobre los restos de los antiguos edificios destruidos. Los escombros fueron uno de los materiales de construcción más importantes en la reconstrucción de Lisboa. Paredes de mampostería con una estructura de madera integrada reforzada, conocidas como "Jaula Pombalina", fueron rellenas con escombros para hacer los nuevos edificios duraderos y antisísmicos, manteniendo la resistencia del ladrillo al fuego.



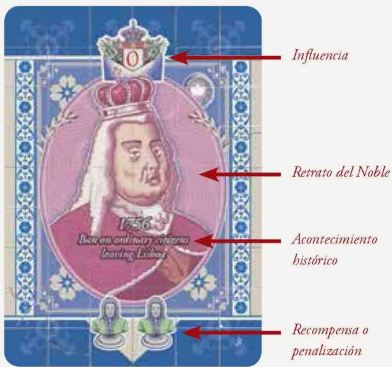
Para reflejar esto, la recolección de sets de escombros aumentará el espacio de su almacén y el tamaño de su portafolio, ayudando además a establecer el ritmo del juego.

Cartas Políticas

Hay 2 tipos de Cartas Políticas:

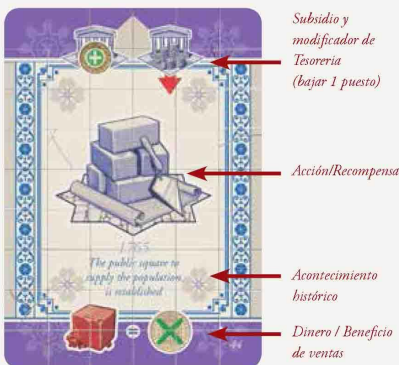
Cartas de Nobles: Cada carta de Noble muestra a uno de los 3 Nobles presentes en el juego, con un sobre en la parte superior, representando la Influencia y una recompensa/penalización sobre una flecha en la parte inferior.

Las cartas de Nobles representan un evento político en el que usted se compromete con uno de los nobles. Puede jugar este tipo de carta en la Corte Real para visitar al Noble, o en su Portafolio para obtener la recompensa e influencia en el futuro.



Cartas de Tesorería: Cada carta de Tesorería tiene 2 iconos de tesorería en la parte superior. Uno con una flecha y otro con un moneda con un signo más. También cuenta con un icono de acción/recompensa en el medio, y uno de beneficio de dinero/ventas en la parte inferior.

Las cartas de Tesorería representan un subsidio de la Tesorería Real para usted. Puede jugar este tipo de cartas en la Corte Real para la acción/recompensa, o puede jugarla en su Portafolio para recibir un subsidio de la Tesorería Real y ganar un beneficio en dinero/ventas de modo permanente.



IDEA DEL JUEGO

Trabjará con el Rey, D. José I, con Manuel da Maia, el constructor real y con el Marqués de Pombal, el primer ministro, para reconstruir una nueva Lisboa, y desarrollar su economía. Necesitará construir tiendas en el centro para producir bienes y ganar pelucas una vez que los Edificios Públicos apropiados sean abiertos para atraer el tránsito a sus tiendas. Con el fin de abrir Edificios Públicos, necesitará Planos de uno de los dos arquitectos, y suficientes funcionarios estatales para

el personal del edificio. Necesitará Influencia para convencer a los nobles para ayudarlo a completar estas tareas a través de acciones de Noble, pero también podría comerciar con ellos, ofreciendo bienes a cambio de acciones de Estado. Además puede reunirse con el Cardenal para adquirir las losetas de Clérigo, que le otorgaran poderes permanentes. Por último, pero no menos importante, usted puede persuadir al Marqués para emitir decretos que le favorezcan, concediéndole más pelucas al final del juego.



EL JUEGO

Vistazo general

Una partida de Lisboa se divide en 2 períodos de tiempo, cada uno de los cuales abarca un número variable de rondas.

En su turno, jugará una de las cinco cartas políticas de su mano para realizar una de las cuatro acciones disponibles o para obtener 1 oro; luego cogerá una nueva carta del despliegue de cartas políticas. Finalmente, el turno pasa al jugador a su izquierda.

Cuando un jugador logra completar 2 sets (Marrón, rojo, azul) de escombros, o se agotan 3 mazos de cartas

políticas (lo que suceda primero), el primer período de tiempo termina al final del turno de ese jugador.

Después de que se haya resuelto el cambio de periodo el juego continúa hasta que el final de la partida sea activado por un jugador que tenga 4 sets completos de escombros o por 3 mazos de cartas políticas agotados de nuevo.

Al final de la ronda en la que esto suceda, los jugadores tendrán un turno más y a continuación se producirá la puntuación final.

El jugador con más pelucas gana el juego.

TURNO DE JUEGO

En su turno, primero **atraca sus buques**, luego **tomará 1 Oro** o **realizará una acción**, a continuación coja una **carta política** y, finalmente, haga un poco de mantenimiento básico para su **final de turno**.



Atracar su barco

Si usted tiene barcos en su Portafolio que están "en el mar" (es decir, la bodega de carga está llena, y por tanto las mercancías en la bodega están volteadas boca abajo de modo que todos estén embalados en cajas), devuelva las mercancías de la bodega de carga a la reserva general. ¡Sus naves en el mar han regresado de su viaje!

Tomar 1 Oro

Como medida desesperada, puede obtener 1 Oro en lugar de ejecutar una acción, realizando los siguientes pasos:

1. Descarte una carta política de tu mano.
2. Tome 1 oro del suministro general.

Nota: Siempre que una carta sea descartada, esta es eliminada del juego.



Ejemplo

Verde decide obtener 1 Oro. Elige una carta cualquiera de su mano, la descarta y toma un oro de la reserva general a cambio. Luego coge una carta desde la muestra y finaliza su turno.



Realizar una acción

Juegue una carta de su mano para realizar 1 de las 4 acciones descritas a continuación (debe poder realizar la acción para poder tomarla).



Juegue la carta en su **Portafolio** con el fin de realizar la acción 1 ó 2; Juegue la carta en la **Corte Real** para llevar a cabo la acción 3 ó 4.

Juegue la carta en su portafolio

1. Cualquier carta para **vender bienes**;
2. Cualquier carta para **comerciar con los Nobles**;

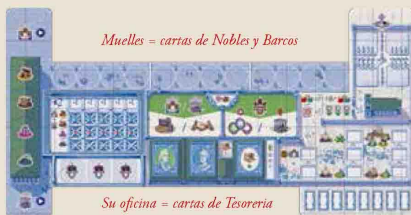
Juegue la carta en la Corte Real

3. Una carta de Noble para **Visitar la Oficina de un Noble**;
4. Una carta de Tesorería para **Patrocinar un Evento**.

Tu Portafolio

Agregar cartas políticas a su portafolio hace crecer sus Negocios, así como el poder y la Influencia que usted tiene sobre la Corona.

Su tablero personal tiene 3 "ranuras" anchas para cartas en la parte superior (muelles), y 3 ranuras estrechas en la parte inferior (su oficina). Estas 6 ranuras son su Portafolio y cada una de ellas sólo puede contener 1 carta a la vez. Las ranuras superiores (muelles) están reservadas para los Nobles y los Barcos, ambos de los cuales le dan influencia acumulativa. Las ranuras inferiores (su oficina) son para las cartas de Tesorería, que le aportan descuentos de dinero o beneficios de ventas.



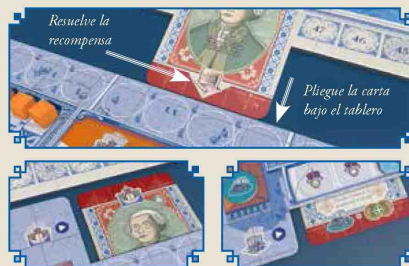
Al principio del juego, sólo puede tener 2 cartas en su portafolio; Podría tener ambas en las ranuras superiores, en las ranuras inferiores, o podría tener una en la parte superior y otra en la inferior.

Sugerencia del diseñador

Después de jugar una carta en su Portafolio, debe **Vender Bienes** o **Comerciar con los Nobles**. Ambas acciones **requieren de al menos un Bien**. Asegúrese de, tras recibir la recompensa de la parte inferior de la carta, tener al menos un Bien, o no podrá jugar la carta en su Portafolio.

Jugando una carta en su Portafolio

Al añadir una carta a su Portafolio, meta la carta por el lado de la flecha bajo su tablero personal. Cualquier beneficio o penalización representado en la parte de la carta que quede debajo de su tablero debe resolverse antes de ocultarse.



Portafolio y tamaño del Almacén

El número de bienes de cada tipo que usted puede tener es igual al tamaño de su Portafolio y limitado por el número de sets de Escombros que halla recolectado (vea la barra lateral).

Su almacén puede contener 2 bienes de cada tipo. Cada set de Escombros que recoja le permitirá guardar 1 bien más de cada tipo. (Los bienes excedentes son devueltos a la reserva general.)

Su Portafolio puede tener 2 cartas + 1 carta por cada set de escombros recopilado (vea la barra lateral).

Si usted quiere jugar una carta en su Portafolio cuando este ya está a plena capacidad, primero debe descartar una carta de su Portafolio.

Si descarta un barco para hacer espacio para un Noble, descarte los bienes en el muelle bajo el barco.

Ejemplo

Verde ya tiene 3 cartas en su Portafolio y sólo 1 set de escombros. Quiere jugar otra carta en su Portafolio. Primero debe descartarse de una de las cartas que ya tiene.

Nota: Si no tiene un espacio libre en su tablero para colocar un cubo de escombros, simplemente descarte el cubo. Usted nunca puede tener más de 5 sets de escombros de un tipo.

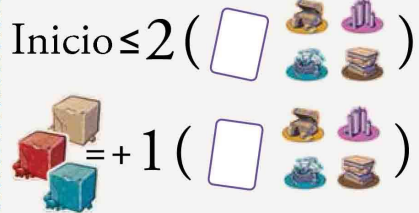
Nota: La flecha gris, con icono(s) sobre ella, en la parte superior o inferior de las cartas muestra que lado de la carta quedará bajo su tablero del jugador cuando la añada a su Portafolio.

Set de Escombros para la Reconstrucción, o Jaula Pombalina

Mediante el uso adecuado de los escombros de cada uno de los tres desastres, puede construir nuevos edificios a partir de una estructura de madera incrustada en mampostería, resistente a los terremotos, incendios y tsunamis.

Construir tiendas (página 17) o abrir Edificios Públicos (Página 20) le recompensará con cubos de escombros.

Cada set de 1 escombros de terremoto, 1 escombros de fuego y 1 escombros de tsunami el tamaño que usted complete aumentará **inmediatamente** el tamaño de su portafolio así como el espacio de su almacén.



Cuando complete un set, quite el marcador del set de escombros del espacio +1 sobre el set para recordar que su Portafolio puede contener una carta más, y que usted puede almacenar 1 bien más de cada tipo. Mueva el marcador de set de escombros sobre el retrato del Marqués de Pombal en el tablero. Usted podrá descartarlo durante la acción "tomar un Decreto" para coger otra carta. Los decretos le harán ganar pelucas al final del juego.



Ejemplo

Tras colocar los escombros para completar el set, Verde puede almacenar 4 bienes de cada tipo, y puede tener 4 cartas en su Portafolio (2 + 1 + 1). Pone el marcador de Sets de Escombros sobre el retrato del Marqués. Más tarde, toma un Decreto, y opta por descartar este marcador para tomar un segundo Decreto (Véase **Tomar un decreto**, página 19).

Jugando una carta de Noble en tu portafolio -Ejemplo

Ejemplo de recompensa: Morado juega una carta de Manuel da Maia en su Portafolio. Ella pone la carta en una ranura superior de su tablero personal, cubriendo un icono de Oro, y es recompensada con un bien de Oro. Esta carta también le proporciona 3 Influencias cada vez que gana Influencia. Elige usar su nuevo Oro para comerciar con los Nobles (acción 2).



Morado pone la carta en la parte superior de su Portafolio y coge un oro. De ahora en adelante, ganará 3 Influencias cada vez que gane Influencia.

Ejemplo de Penalización: Cuando Naranja juega esta poderosa carta (5-Influencia) del Marqués en su Portafolio, tiene que quitar uno de sus Oficiales de los Nobles, si tiene alguno. Quitó un oficial de cualquier oficina/plaza para pagar la penalización de la carta (si no hubiera tenido Oficiales en ninguna oficina/plaza, ¡No habría tenido absolutamente nada que quitar!). Elige vender bienes para aumentar su dinero (acción 1).



El evento conlleva una penalización en lugar de una recompensa. Naranja quitó 1 Oficial de la oficina del Rey para meter la carta en su Portafolio.

Jugando una carta de Tesorería en tu portafolio-Ejemplo


El valor de la Tesorería es de 3 reales. Verde juega una carta de Tesorería en su Portafolio, luego toma 3 reales de la Tesorería Real, y mueve el marcador de la Tesorería hacia abajo un espacio. En la parte inferior de esta carta hay dibujado un real, lo que significa que mientras esta carta esté en su Portafolio, esta vale por 1 real cada vez que gaste dinero por cualquier razón. Luego Comercia con los Nobles (acción 2).



Verde recibe 3 monedas de la tesorería y acaba con un descuento permanente de 1 moneda en su Portafolio. La tesorería está ahora en 2 reales.

Jugando una Carta de Noble en tu portafolio

Las cartas de Nobles deben jugarse en las ranuras superiores de su Portafolio. Para jugar una carta de Noble en su Portafolio, realice los siguientes pasos:

1. Reciba la recompensa / pagar la penalización representada en la parte inferior de la carta. Si el icono tiene dibujado un  sobre él, es una penalización, y debe pagar el artículo representado en lugar de recibirlo. Si no puede pagar la penalización, aún puede jugar la carta. Las cartas con penalizaciones le otorgan más Influencia que las otras cartas del mismo mazo. (Ver descripciones de Cartas Políticas, página 7 del libro de ayuda del jugador)
2. Seleccione una ranura vacía en la parte superior de su tablero (no importa cuál), o descarte una carta de una de las ranuras, entonces coloque la carta debajo de su tablero personal de modo que el icono de recompensa / penalización en la parte inferior de la carta quede cubierto.
3. A continuación, debe realizar una acción de Venta de Bienes (Acción 1) o una acción de Comerciar con los Nobles (acción 2).



Las cartas de Nobles muestran la Influencia que el jugador puede ganar, y las cartas de Tesorería muestran un beneficio permanente de dinero/ventas.

Antes de continuar con las reglas del juego, debe entender el concepto de Influencia. La influencia es necesaria para realizar algunas acciones muy importantes, y tiene gran impacto en muchos pasos del juego.



INFLUENCIA

Uno necesita Influencia para ser aceptado en los círculos más altos de la Corona. La influencia es la mejor manera, y en ocasiones la única, de tener acceso a los Nobles y sus beneficios.

Obteniendo Influencia

Cuando usted gana Influencia, siempre gana la Influencia total representada en la parte superior de las cartas de Noble y de Barco en su Portafolio (es decir, en las cartas de la fila superior). Usted indica esto moviendo su marcador de Influencia hacia la derecha en la pista de Influencia.



Morado gana 2 de Influencia.

Jugando una Carta de Tesorería en tu portafolio

Las cartas de Tesorería deben jugarse en las ranuras de la parte inferior de su Portafolio. Para jugar una carta de Tesorería en su Portafolio, realice los siguientes pasos:

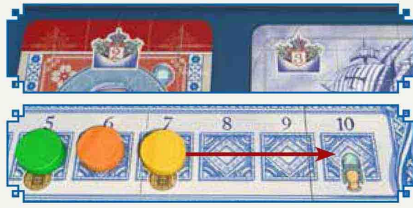
1. Reciba inmediatamente una cantidad de reales de la Tesorería Real igual al Valor de la Tesorería. Esta cantidad está indicada a la derecha del marcador de Tesorería.
2. Mueva el marcador de Tesorería 1 espacio hacia abajo, porque has cogido dinero de la Tesorería Real. El marcador de la tesorería no puede ir más allá de los límites de su pista.
3. Seleccione una ranura vacía en la parte inferior de su tablero personal (no importa cuál), o descarte una carta de una de las ranuras, entonces coloque la carta debajo de su tablero de jugador de modo que los iconos de tesorería queden cubiertos.
4. A continuación debe realizar una acción de Venta de Bienes (Acción 1) o una acción de Comerciar con los Nobles (acción 2).

Las cartas de Tesorería también proporcionan un beneficio de dinero/ventas en la parte inferior de la carta. Este beneficio permanece activo mientras la carta esté en su Portafolio, y es acumulativo con los de otras cartas de tesorería que tenga en su Portafolio. (Ver descripciones de Cartas Políticas, página 7 del libro de ayuda del jugador)

Importante: Su Influencia no puede exceder de 10, y cualquier exceso se perderá; Sin embargo, cada vez que usted aumente su Influencia, si su marcador de Influencia termina sobre el icono de Peluca (el espacio 10 del track de Influencia), usted ganará 1 peluca - incluso si su influencia ya era 10 antes de la oportunidad de ganar Influencia. De modo similar, su Influencia no puede bajar de 0; aquí no hay penalización por tener 0 Influencia.

Obteniendo Influencia - Ejemplo

Amarillo recibe un total de 5 Influencias de su Carta de Noble y su Carta de Barco. **Amarillo** ya tenía 7 Influencia, y $7 + 5 = 12$. De ese modo, **Amarillo** sólo gana 3 Influencias, pero como su marcador de Influencia acabó sobre el icmo de Peluca en el espacio 10 de la pista, gana una peluca.



Las 2 formas principales de ganar Influencia son:

1. Cuando se construye un Barco (vea **Construir Barcos**, página 13).
2. Cuando se produce la Puntuación de la Iglesia (ver **Puntuación de la Iglesia**, página 15).

También puede ganar Influencia como recompensa por una Carta o un espacio de construcción o una loseta de clero.

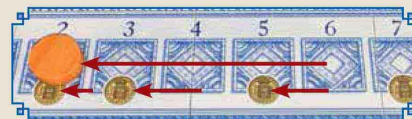
Gastando Influencia

Solamente existen dos maneras de gastar influencia en el juego:

1. Visitar un Noble (ver **Gastando Influencia para Visitar un Noble**, página 16).
2. Elegir gastar Influencia a cambio de reales (ver abajo).

Gastar influencia en vez de reales

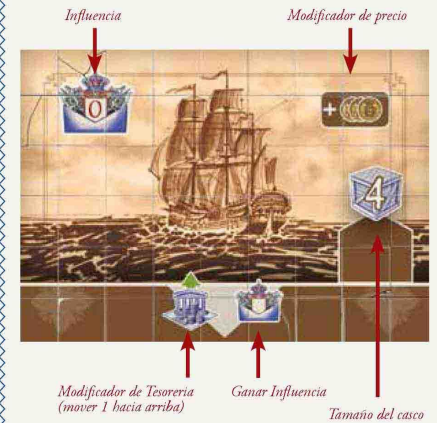
Si usted necesita gastar reales, puede optar por generar cualquier cantidad de dinero que necesite mediante el gasto de Influencia. Por cada real que desee proporcionar mediante el gasto de Influencia, mueva su marcador de Influencia hacia la izquierda en la pista de Influencia hasta el siguiente espacio en el que se que represente un real. Mientras su Influencia esté en 0, no puede generar más reales de esta manera.



Naranja acaba de generar 3 reales gastando Influencia.

Cartas de barco

Hay 4 cartas de Barco diferentes en el juego. Las cartas de Barco se identifican por el tamaño de su casco y color.



Los libros valen 5 reales; tela y oro, 4 reales; y las herramientas, 3 reales. Verde decide vender 2 de oro a su propio barco por 8 reales. El Barco Rojo paga +1 real por bien, así que recibe 10 reales; este Barco está ahora lleno. Verde también vende 2 libros al Barco de Morado. El Barco de Morado paga +2 reales por bien, así que Verde obtiene un total de 14 reales por los 2 libros; este barco aún no está lleno.

Verde también tiene una herramienta en sus almacenes que esperaba vender, pero decide no hacerlo, por lo que el Barco de Morado no zarpa, dándole pelucas. El Barco de Verde zarpa y él consigue 2 pelucas.



Recuerde: sus barcos que están en el mar (Es decir, los bienes en el muelle debajo de ellos están Boca abajo y por tanto embalados en cajas) regresarán al muelle con las bodegas de carga vacías al comienzo de su turno.

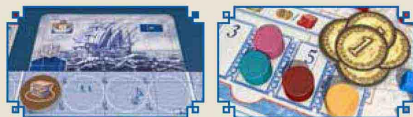
ACCIÓN 1: VENDER BIENES



Sólo el fuerte comercio de Portugal con sus colonias (especialmente Brasil) y Europa, hizo posible reconstruir una ciudad completamente arruinada en una ciudad moderna y progresista, y en tan poco tiempo.

Al tomar la acción de Vender Bienes, puede vender uno o más bienes. Realice los siguientes pasos para cada bien que venda:

1. Elija un barco amarrado (una carta de barco en el Portafolio de cualquier jugador que todavía tenga espacio para mercancías).
2. Mueva una ficha de bien (oro, libros, telas, o herramientas) desde sus almacenes sobre un espacio del muelle bajo el Barco.
3. Reciba dinero del Tesoro Real igual al precio de mercado actual del bien, más cualquier modificador representado en la carta de Barco. Los precios de mercado de los bienes se indican en la parte inferior del tablero.



Si el número de bienes en los espacios portuarios bajo el Barco es igual al tamaño del casco del buque, el buque inmediatamente "zarpa", y el propietario del Barco hace lo siguiente:

1. Gira las fichas de bienes en los espacios del muelle bajo la carta del barco boca abajo para mostrar que estos están embalados en cajas.
2. Gana 1 peluca por caja recién embalada, como se indica en las cajas.

Usted puede vender cualquier número de bienes a cualquier barco (Hasta su capacidad, por supuesto). El número de bienes que cada Barco puede transportar está limitada al tamaño de su casco. Los bienes vendidos a un Barco permanecen Boca arriba en el muelle bajo el Barco hasta que este está lleno y zarpa.



Por que cada acción de Estado Importa :



Oficina de Manuel da Maia (El Constructor)



Funcionarios Estatales: Usted enviará sus funcionarios del Estado a trabajar en Edificios Públicos cuando tome la acción Noble del rey. Además, ¡Tener sus Funcionarios del Estado en una oficina de Noble hace que sea más difícil para otros jugadores visitar ese Noble!



Planos: Usted usará sus Planos para abrir Edificios Públicos cuando tome la acción Noble del rey. El número de funcionarios estatales representados en un plano indica cuántos Funcionarios tendrá que asignar y/o contratar para dirigir el edificio. Cuantos más Funcionarios envíe a trabajar en Edificios Públicos, mayores serán sus posibilidades de conseguir pelucas al final del juego.

Funcionarios envíe a trabajar en Edificios Públicos, mayores serán sus posibilidades de conseguir pelucas al final del juego.



Oficina del Marquês de Pombal (El Ministro)



Barros: Usted ganará Influencia con sus Barros, y cualquier jugador puede usarlos para vender bienes, lo que le hará a usted ganar Pelucas cuando el barro esté lleno y zarpe.



Producir bienes: Los bienes pueden ser gastados para construir Barcos, negociados con los Nobles por acciones de Estado, y vendidos mediante Barcos por el dinero. Realmente usted debería tener algunos a mano en todo momento. Los bienes son fabricados en sus tiendas.



Acción 2: Comerciar con los Nobles

Los nobles pueden hacer que las cosas sucedan mucho más rápidamente sin tener que esperar la visita de un funcionario, especialmente a cambio de ciertos bienes ...

Cuando usted escoge la acción Comerciar con Nobles, negocia **1 o 2** bienes. Realice los siguientes pasos para **cada bien** que negocie:

1. Seleccione una de las seis acciones de Estado que no esté actualmente cubierta con un bien.
2. Identifique qué Noble realiza esa acción de Estado, luego tome de sus almacenes 1 del tipo de bien que ese Noble busca , y cubra la acción. Los bienes que cada Noble acepta son las siguientes:



a. Manuel da Maia (el Constructor)
Acepta **herramientas** que representan creación y construcción, **u oro**.



b. Marquês de Pombal (el Ministro)
Acepta **libros** que representan sabiduría y leyes, **u oro**.



c. Rey D. José I (el Rey)
Acepta **tela** que representa la vanidad y la realeza , **u oro**.

3. Realice la acción de Estado.



Encuentra las 6 acciones de estado en los estandartes blancos en la oficina del Noble.



Ofrece 1 herramienta a cambio de un plano.

Nota: Usted no puede jugar la misma acción de Estado dos veces en un solo turno: Cubrir la primera acción con un bien impide que esta sea seleccionada para la segunda acción.

Las acciones de Estado



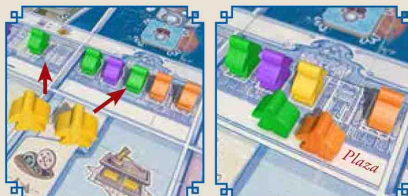
Oficina de Manuel da Maia (El Constructor)



Recluta Funcionarios Estatales

Los funcionarios del Estado restablecieron el orden necesario para que los edificios públicos cumplieran su función.

Para reclutar Funcionarios del Estado, mueva hasta 2 Funcionarios de su color de su tablero personal a 2 oficinas **diferentes** de Nobles. Si la oficina no tiene ningún espacio libre para su funcionario, determine que color tiene más muebles de Funcionarios de Estado en esa oficina, y mueva uno de ellos a la plaza, bajo la oficina. En caso de empate, mueva uno de cada color empatado.



Adquirir un Plano

Los arquitectos Carlos Mardel y Eugénio Dos Santos elaboraron muchos planos para nuevos Edificios en un tiempo increíblemente corto, como ningún otro antes, ni desde entonces, en toda la historia de Portugal.

Para adquirir un Plano, realice los siguientes pasos:

1. Coja el plano superior de la pila de un arquitecto.
2. Colóquelo en el espacio adecuado de su tablero personal, con el lado del arquitecto hacia arriba. Usted puede tener cualquier número de planos de ambos arquitectos.





Oficina del Marqués de Pombal (El Ministro)



Construir un Barco

La exportación de la mayoría de los bienes producidos a Flandes, Gran Bretaña, y Brasil ayudó a pagar la mayor parte de la Reconstrucción de Lisboa.

Para construir un Barco, realice los siguientes pasos:

1. Pague un número de bienes diferentes igual al tamaño del casco del buque visible en el astillero (o la diferencia de tamaño si está reemplazando un Barco de su Portafolio). (Consulte la tabla sobre el astillero.)

2. Seleccione una ranura vacía de la parte superior de su tablero personal (no importa cuál) o descarte una carta de una de las ranuras, entonces meta la nueva carta bajo el tablero, de modo que los íconos de Tesoro e Influencia de la parte inferior de la carta queden cubiertos.

3. Mueva el marcador de Tesorería hacia arriba 1 espacio, ya que los nuevos Barcos permiten comerciar más e incrementar los ingresos para la Corona. El marcador de tesorería no puede ir más allá de los límites de su pista.

4. Obtenga la Influencia total representada en la parte superior de las cartas de Noble y Barco en su Portafolio. (Es decir, en las cartas (de 1 a 3) de la parte superior su tablero personal) (vea **Ganar Influencia, Página 10**). Incluya la Influencia del nuevo Barco en este total.

Nota: Cuando reemplace un Barco, deje la carga del Barco original donde está, por lo que esta será "cargada" automáticamente en el nuevo Barco.

Construir un Barco - Ejemplo

Amarillo juega una carta del Rey de su mano en su Portafolio y recibe un oro como recompensa.

Ahora decide tomar la acción **Comerciar con los nobles** (acción 2). Con esta acción puede elegir cualquiera de las 6 acciones de Estado en las oficinas de los Nobles, siempre que tenga los bienes adecuados para ellos Noble(s) en cuestión.

Ella ya tiene un barco, pero decide que uno no es suficiente. Le entrega un libro al Marqués y este le concede acceso al último Barco más grande.

El Barco en construcción en el astillero tiene un casco de tamaño 2, por lo que tendrá que pagar 2 Bienes diferentes para conseguirlo.

Ella paga el oro que acaba de recibir más un paño al suministro general.

Ahora mueve el Barco a una ranura en la parte superior de su tablero personal; Sin embargo, su Portafolio ya está a plena capacidad para poder jugar en el la carta del rey. Por tanto, debe descartar una carta de su Portafolio antes de poder atracar allí el Barco; Opta por deshacerse de la carta de Rey que acaba de jugar.

Finalmente, cubriendo los íconos de Influencia y tesoro de la parte inferior de la carta de Barco, recibe 4 Influencias totales por las dos cartas en la parte superior de su tablero personal, y mueve el marcador de tesorería hacia arriba 1 espacio.

Ahora todavía podría ofrecer un segunda bien para tomar una segunda acción de Estado diferente.



Juega una carta de Rey en su Portafolio y consigue un oro.



Comercia un libro con el Marqués para que le permita construir un Barco.



Paga 2 bienes diferentes para construir un Barco de tamaño 2.



Descarta la carta del Rey porque el límite de su Portafolio es de sólo 2.



Mueve el marcador de tesorería hacia arriba 1 espacio y obtiene 4 de Influencia.



Entrega otro bien para tomar una segunda acción de Estado.



Construir un barco (Actualización) - Ejemplo

Naranja decide actualizar su barco de tamaño 1 mediante el comercio con el Marqués. Entrega un oro al Marqués.

Como está actualizando el Barco cuyo tamaño de casco es 1 a otro de tamaño 3, debe pagar 2 bienes diferentes. Reemplaza su Barco de tamaño 1 de la parte superior de su tablero jugador. Mueve el marcador de Tesorería hacia arriba 1 espacio y obtiene 6 de Influencia:

1 por la nueva carta de Barco y 5 de una carta de Marqués que ya tenía en su Portafolio.



Comercia un Oro con el Marqués para actualizar su Barco.



Paga 2 bienes diferentes para actualizar su Barco de tamaño 1 a un Barco de tamaño 3.



Resuelve la carta de Barco: Mueve el marcador de tesorería hacia arriba un espacio y gana Influencia.



Reemplaza el antiguo Barco.

Producción - Ejemplo

De sus 4 tiendas, Morado recibe 2 libros, 1 oro, y 1 tela. Como libros, oro, y tela fueron producidos, los precios de mercado de libros, oro y tela bajan 1 real.

Morado ha completado sólo 1 set de escombros, por lo que sus almacenes pueden contener 3 de cada tipo de bien (2 + 1 set de escombros). No obstante, en un turno posterior, produce de nuevo, recibiendo otros 2 libros, 1 oro, y 1 tela. Ella sólo tiene espacio para 3 de cada tipo de bien, por lo que devuelve el cuarto libro al suministro. Libros, oro y tela bajan su precio 1 real.

Momentos más tarde, Morado produce una vez más. Ya tiene el número máximo de libros, así que no produce ninguno. Toma 1 oro y 1 tela, y los precios del oro y la tela caen 1 real; el precio de los libros no se ve afectado ya que no se produjeron.



Morado produce 2 libros, 1 oro y un tela. El precio de Libros, oro y tela desciende 1 paso.



Más tarde, produce 2 libros, 1 oro y 1 tela. Debido al límite de su almacén devuelve 1 libro. Todos los precios descienden 1 paso.



Más tarde, no puede producir debido a la falta de espacio en su almacén. Sólo caen los precios de los bienes producidos.



Producir Mercancías

En la antigua Lisboa, el comercio era algo inusual, debido sobre todo a la enorme riqueza de Portugal tras los descubrimientos durante el Renacimiento.

Después del cataclismo, la recuperación de la economía fue uno de los principales objetivos políticos del Marqués, así que por iniciativa suya se construyeron fábricas y tiendas.

Para producir bienes, realice los siguientes pasos:

1. De cada tienda que usted posea, tome 1 bien de su tipo de negocio (es decir, la calle a la que se orienta) de la reserva general. Si recibe más mercancías de las que puede almacenar de algún tipo en particular, simplemente devuelva el exceso al suministro general.
2. El precio de cada tipo de bien producido cae 1 real. Ajuste su precio de mercado en consecuencia.

Recuerde: Cada tipo de almacén puede contener un número de bienes igual a 2 + el número de sets de escombros que haya completado (ver Sets de Escombros para Reconstrucción, página 9).

Nota: El precio cae para cada tipo de bien producido, no por cada bien producido. Si un tipo de almacén estaba lleno antes de producir, de modo que usted reciba 0 de ese tipo de bien, ese tipo de bien se considera que no ha producido, y por lo tanto su precio no cae.

Los precios nunca aumentan.



Oficina del Rey D. Jose I (El Rey)



Reunirse con el Cardenal

La Iglesia tenía mucho poder a través de los jesuitas durante esa época. Ese poder era una amenaza para el Marqués De Pombal, por lo que durante su mandato hizo todo lo posible para debilitar el poder de la Iglesia. Algunas de sus acciones fueron indudablemente buenas, como acabar con la Inquisición.

Para reunirse con el Cardenal y obtener una loseta de Clero, realice los siguientes pasos:

1. Avance el meeples del Cardenal en el sentido de las agujas del reloj 1 ó 2 espacios en la pista del Clero alrededor de la Iglesia (sus espacios son los huecos entre las losetas de Clérigo).
2. Tome cualquiera de las dos losetas de Clérigo adyacentes al Cardenal, y colóquela boca arriba en un espacio vacío de Clero de su tablero personal. Si ya tiene 4 losetas, ¡usted no puede tomar esta acción!
3. Compruebe si el Cardenal acabó su movimiento o pasó por encima de un icono (ver icono de Tesoro de la Iglesia e icono de Influencia de la Iglesia, página siguiente).

Losetas de Clérigo



Sólo puede tener 4 de estas losetas en cualquier momento dado del juego. La mayoría de las losetas de Clero le otorgan Beneficios permanentes mientras estén en su tablero personal. (Ver Descripciones de losetas de Clero, página 5 del libro Ayuda del Jugador.)

Movimiento del Cardenal

Existen dos iconos diferentes que pueden mover al Cardenal: Como acabamos de ver, la acción de Estado del Rey que le permite Conocer al Cardenal tiene 2 flechas, lo que mueve al Cardenal 1 ó 2 espacios; Sin embargo, algunas recompensas de cartas y de terreno tienen representado este mismo icono con una sola flecha. Esto mueve al Cardenal sólo un espacio.



Mueve 1 o 2 espacios



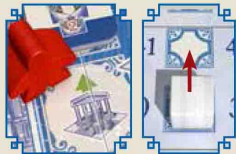
Mueve 1 espacio

Icono de Tesorería de la Iglesia

Si el Cardenal se detuvo o pasó por el icono de Tesorería, mueva el marcador de la Tesorería hacia arriba 1 espacio. El marcador de la tesorería no puede ir más allá del límite de su pista.



Si el Cardenal se detuvo o pasó por el icono de Tesorería, mueva el marcador de la Tesorería hacia arriba 1 espacio. El marcador de la tesorería no puede ir más allá del límite de su pista.



Icono de Influencia de la Iglesia

Si el Cardenal se detuvo o pasó por el icono de Influencia, al finalizar el turno del jugador activo, tiene lugar la **Puntuación de Iglesia**. Coloque al Cardenal acostado para recordarlo.



Si el Cardenal se detuvo o pasó por el icono de Influencia, al finalizar el turno del jugador activo, tiene lugar la **Puntuación de Iglesia**. Coloque al Cardenal acostado para recordarlo.



Puntuación de la Iglesia

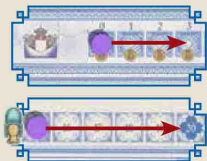
El poder de la Iglesia está representado en los beneficios de las **losetas de Clérigo**, y como el **Marqués De Pombal** ve ese poder como una amenaza para la Corona, usted tiene la oportunidad de mostrar su apoyo al Marqués, y ganar alguna **Influencia** y **pelucas de la nobleza**, renunciando a uno o más de esos beneficios.



El poder de la Iglesia está representado en los beneficios de las **losetas de Clérigo**, y como el **Marqués De Pombal** ve ese poder como una amenaza para la Corona, usted tiene la oportunidad de mostrar su apoyo al Marqués, y ganar alguna **Influencia** y **pelucas de la nobleza**, renunciando a uno o más de esos beneficios.

Cada jugador, empezando por el jugador que movió al cardenal y, en el sentido de las agujas del reloj, **decide si va a ganar Influencia**. Si usted opta por ganar Influencia, realice los siguientes pasos:

1. Descarte una o más de sus losetas de Clero.
 2. Gane tantas pelucas como aparezcan en la parte trasera de las losetas.
 3. Gane Influencia (vea **Ganando Influencia**, página 10).
- Al final del turno del jugador, ponga el Cardenal de pie en su espacio actual.



Nota: si usted no tiene losetas de Clero no puede participar en la puntuación de Iglesia, y por lo tanto no gana ninguna Influencia.

Puntuación de Iglesia - Ejemplo

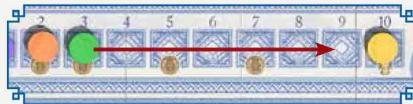
Para mostrar su lealtad al marqués, y a fin de ganar influencia, Verde elige una de las 2 losetas de Clérigo que tiene en su tablero personal, puntúa las 2 pelucas de su trasera y descarta la loseta. También podría puntuar y descartar las otras losetas si lo desea. Ahora él recibe 6 Influencias dadas por el Noble y el Barco que tiene en la fila superior de su Portafolio.



Verde descarta y puntúa una de sus losetas de Clérigos.



Tiene 1 Barco y 1 Noble en la parte superior de su Portafolio.



Gana Influencia, que le brinda la Influencia total de todas las cartas que tiene en la parte superior de su Portafolio.



Conseguir un favor real

Nada es más poderoso que un favor del propio Rey D. José:

"Yo era un Rey generoso y era consciente de mi poder para acelerar la reconstrucción de la ciudad". También le gustaba hacer a sus amigos extravagantes regalos.

Cada loseta de Favor Real representa uno de los 3 Nobles, y le permite tomar una acción adicional en la oficina de ese Noble durante el turno de cualquier otro jugador (consulte **Seguir una visita**, página siguiente).

Para obtener un favor real, realice los siguientes pasos:

1. Tome cualquier tipo de loseta de Favor Real que usted no tenga ya y colóquela en el espacio adecuado de su tablero personal.

Nota: Sólo puede tener 1 loseta de Favor Real para cada Noble en un momento dado.



Por qué es importante cada acción estatal:



Oficina de D. José I (El Rey)



Reunirse con el Cardenal: Tener losetas de Clero proporciona beneficios permanentes, pero estas también pueden ser entregadas a cambio de pelucas e Influencia cuando el Cardenal pasa el icono de Influencia.



Obtener un Favor Real: Tener un Favor Real le permite Seguir una visita a ese Noble en el turno de otro jugador. ¡Esto significa una acción extra!

Los papeles del Marqués y del Rey

Los ideales Ilustrados resultaron especialmente útiles al reducir el dominio del Estado sobre las actividades económicas.

Este fue un período en el cual el Rey estuvo directamente involucrado en la creación de leyes y reglamentos. El monarca actuó como legislador.

Cuestiones relativas a la administración económica y política administrativa estuvieron también dentro del ámbito de la Corona.

El refuerzo de la autoridad real en Portugal en la segunda mitad del siglo XVIII condujo a un aumento en el control estatal. El Rey delegaría ciertas tareas y funciones a realizar por individuos dispersos, que fueron recompensados con favores reales.

Pero el rey en esa época no le gustaba tomar decisiones, por lo que concedió todos estos privilegios al Marqués de Pombal. El marqués estaba interesado en cuestiones relativas a la economía, los recursos naturales, la reforma educativa y los incentivos para crear nuevos trabajos. Esto dio lugar a una plétora de decretos, leyes, y permisos durante su tiempo de gobierno.

Este aumento de la influencia del Estado en la toma de decisiones políticas procesó también un cambio en el equilibrio de poder en la relación entre el Estado y la Iglesia hacia el estado.

De hecho, esta relación redefinida condujo a una disminución de la influencia eclesial sobre la población y las clases dominantes, así como una reducción sustancial de sus privilegios e inmunidades.

Seguir una Visita - Ejemplo

Amarillo acaba de visitar al Rey. Ahora, **Morado** quiere seguirle, así que devuelve su loseta de Favor Real a la pila en el tablero, y gasta la influencia. **Morado** puede elegir entre abrir un edificio público, obtener una loseta de Favor Real, o una reunión con el Cardenal. Ella decide reunirse con el cardenal, para tomar una loseta de Clérigo.



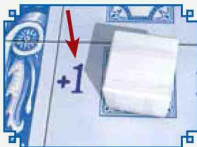
Morado devuelve la loseta de Favor Real al rey.



Ella elige reunirse con el cardenal.

Gastando Influencia - Ejemplo 1

Naranja juega una carta del rey en la corte real. La oficina del Rey tiene 4 funcionarios de otros jugadores y el marcador del Tesoro está en +1, lo que significa que necesita gastar 5 Influencias para visitar al Rey. Por tanto, él mueve su marcador 5 espacios atrás en la pista de Influencia.

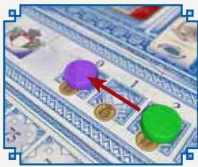


La visita cuesta 5 de influencia.

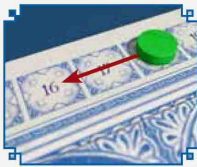
Gasta 5 de influencia en el track de influencia.

Gastando Influencia - Ejemplo 2

Verde necesita gastar 4 Influencias para visitar a un Noble, pero sólo tiene 2 Influencias. Mueve su marcador de Influencia 2 espacios a la izquierda, y paga el resto del coste de Influencia moviendo su marcador de la puntuación 2 espacios hacia atrás.



Pagando por las primeras 2 Influencias desde la pista de Influencia.



Pagando las últimas 2 Influencias con Pelucas.



ACCIÓN 3: VISITAR UN NOBLE

Visitar uno de los 3 Nobles añade nuevas caminos a su estrategia. No sólo le da acceso a una de las acciones de Estado de Noble sin comerciar un bien, también le da acceso a su poderosa acción Noble. Y nada es más útil que la ayuda de las personalidades más influyentes de la época. Pero cuidado: ¡Cualquier persona con el favor adecuado del Rey puede seguirle a través de la puerta para aprovecharse de su visita!

Para visitar un Noble, realice los pasos siguientes:

1. Juegue una carta de Noble de su mano a la Corte Real en el tablero.
2. Coloque su meeple de cortesano encima de la carta como recordatorio de que es su turno, en caso de que otros jugadores le sigan en su visita.
3. Gaste la Influencia para Visitar al Noble (ver **Gastar Influencia para visitar a un Noble**, siguiente columna).
4. Opcionalmente, puede tomar una de las acciones Nobles de Estado sin tener que pagar una mercancía.
5. Y entonces, usted **debe** tomar la acción Noble.

Recuerde: Si no puede llevar a cabo completamente la acción Noble, no se le permite visitar a ese Noble en absoluto.



Morado juega una carta en la Corte Real y coloca allí su meeple de Cortesano.



Ella gasta Influencia.



Ella puede tomar una de las 2 acciones, y después **debe** tomar la acción Noble.

Seguir una Visita

Después de terminar su visita, cada uno de sus oponentes (en sentido horario desde usted) que tenga una loseta de Favor Real correspondiente al Noble visitado por usted puede seguir esa visita. Cualquiera que decida Seguir una Visita debe realizar los siguientes pasos:

1. Devolver su loseta de Favor Real a su pila.
2. Gastar la Influencia para Visitar al Noble (ver abajo).
3. Entonces toma una de las tres acciones que este Noble ofrece: es decir, la acción Noble, o una de las dos acciones de Estado para este Noble (sin tener que pagar un bien).

Después de que cada uno de sus oponentes haya tenido una oportunidad de seguir una visita, devuelva su meeple de Cortesano a su espacio en el borde de la Corte Real y descarte su carta de Noble de la Corte Real. (Como de costumbre, el jugador a la izquierda continúa.)



Gastando Influencia para Visitar un Noble

A fin de visitar un noble o Seguir una Visita, usted debe gastar Influencia moviendo su marcador de Influencia hacia la izquierda en la pista de Influencia. La cantidad de Influencia que debe gastar se calcula de la siguiente manera:

El valor de Influencia a la izquierda del marcador de la Tesorería, más el número de funcionarios del Estado en esa oficina de Noble (no en la plaza de la oficina) pertenecientes a otros jugadores (incluidos los neutrales en una partida a 2 jugadores).

Si el total es menor que 0, trátelo como 0.

Si (y sólo si) no tiene suficiente Influencia, usted puede pagar la diferencia en Pelucas. 1 peluca = 1 Influencia.



Esta ayuda en el tablero le recuerda el costo de Visitar/Seguimiento.



Para Visitar o Seguir, **Naranja** tendría que pagar 4 Influencias: 1 del marcador de Tesorería + 3 de los funcionarios de los oponentes en esa oficina de Noble.

ACCIONES DE NOBLE

Manuel da Maia (El constructor)



Construir una tienda



Para construir una tienda, realice los siguientes pasos:

1. Seleccione una loseta de ciudad disponible en el despliegue. El espacio desde el cual lo tome dicta el tipo de negocio que será la tienda, y la calle a la que su entrada (muesca) debe orientarse.
2. Seleccione un espacio vacío en la calle que coincida con el color del negocio desde el paso 1.
3. Obtenga la recompensa representada en el espacio de terreno, entonces coloque la loseta de la Ciudad en el espacio, con su entrada frente a la calle adecuada.
4. Tome 1 Cubo de escombros de la fila o la columna de ese espacio (si hay alguno), Y póngalo en el espacio vacío más a la izquierda en su tablero personal (si no hay espacio, elimine el cubo del juego).
5. Pague por el terreno (vea **Cálculo del precio del terreno**, a la derecha) con reales.
6. Mueva una casa de madera de su tablero personal sobre la loseta de Ciudad, cerca de la entrada (ver **Elección de la Casa de Madera**, página 18).
7. Gane pelucas por la construcción de la tienda (ver **Ganar Pelucas por su nueva tienda**, página 18).



Nota: Al comienzo de su turno, el despliegue de losetas disponibles de Ciudad tendrá una loseta en cada espacio. Las losetas grandes de Ciudad se construyen en los espacios cuadrados del centro de la ciudad. Las losetas pequeñas de Ciudad se construyen sobre los espacios de mitad de tamaño, en la columna más fina y más a la derecha de la cuadrícula.

Nota del diseñador: No hay diferencia entre los edificios grandes de ciudad y los pequeños. Sólo quería mantener intacto el Plano original de Lisboa.

Cálculo del precio del terreno

El precio del espacio de terreno en el que desea construir es igual al valor actual de la tesorería, a la derecha del marcador de la tesorería, más el coste total de todos los cubos de escombros restantes en la columna del espacio de terreno y la fila del mapa de la ciudad (No en espacios de Edificios Públicos).

Los costos de escombros son los siguientes:

Los escombros del Terremoto (marrón) cuestan 3 reales.

Los escombros del Incendio (rojo) cuestan 2 reales.

Los escombros del Tsunami (azul) cuestan 1 real.



Esta ayuda en el tablero le recuerda los costos de los escombros.

Nota: Asegúrese de consultar las cartas de Tesoro en su Portafolio así como las losetas de Clero en su tablero personal ¡para dinero aplicable o beneficios de ventas!

Comprar Terreno - Ejemplo

Amarillo está construyendo una librería en la fila E, y ella ya recibió la recompensa del espacio. Antes de tomar un cubo de escombros, la parcela de tierra costaría 15 reales: 3 reales (porque el marcador de la Tesorería está en 3) + 9 reales (3 cubos de escombros de terremoto x 3 reales) + 3 reales (3 Cubos de escombros de Tsunami x 1 real).

Amarillo coge uno de los cubos de escombros de terremoto, que no sólo le ayuda a crear un set de escombros, sino que también reduce su costo de tierra en 3 reales. El costo total del terreno será de 12 reales. Ella revisa su Portafolio y su tablero personal para cualquier beneficio monetario, pero no hay ninguno que encontrar.



El tesoro indica 3 reales.



A la derecha hay 3 cubos marrones (9 reales).



En la parte inferior de la columna hay 3 cubos azules (3 reales).



Ella toma un cubo marrón para reducir el costo en 3 reales.

Construir una tienda - Ejemplo

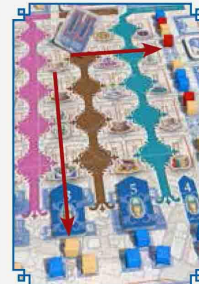
Morado selecciona la loseta de ciudad del espacio del libro (marrón) de la muestra, y que por tanto debe colocar frente a Rua Nova da Princesa (la calle marrón). Después de coger un cubo de escombros de la fila o columna del espacio elegido, obteniendo la recompensa del espacio y pagando por la tierra, **Morado** coloca la nueva loseta de Ciudad como se muestra abajo, luego mueve una Casa de madera de su tablero personal a la nueva loseta de Ciudad, marcando la tienda como suya.



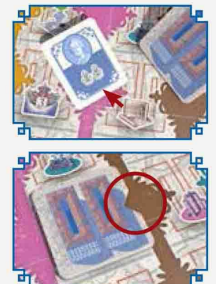
Tome una loseta de ciudad de la muestra, del color de su elección.



Elija un espacio junto a la calle del mismo color.



Tome un escombros de la fila o columna del espacio elegido.



Reciba la recompensa del espacio de tierra y coloque la loseta de cara a la calle correcta.



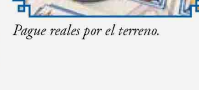
Pague reales por el terreno.



Pague reales por el terreno.



Pague reales por el terreno.



Coloque una casa de madera en el edificio al lado de la entrada.

Manuel da Maia (El constructor)



(1677-1768)

Manuel da Maia fue el maestro constructor del reino. Él tenía la responsabilidad de elegir, aprobar y gestionar cada nuevo proyecto arquitectónico en la ciudad. Así mismo eligió a los arquitectos y los equipos de ingeniería involucrados en los proyectos. Inmediatamente reclutó dos Arquitectos principales para reconstruir Lisboa:

El arquitecto Eugénio dos Santos, fue el principal arquitecto tras los proyectos del centro y la Praça do Comércio, una de las obras más importantes de Lisboa.

El arquitecto Carlos Mardel, que también fue el principal arquitecto de Ribeira das Naus, utilizado para construir los barcos dirigidos a Brasil, y al que se atribuye el Rossio y muchos otros proyectos de la ciudad desde entonces.

Tiendas del centro

La reconstrucción de Lisboa fue exactamente lo que a Manuel da Maia y a sus arquitectos se les había encargado, y lo hicieron con un éxito extremo, utilizando procesos muy modernos con un alto grado de organización militar y precisión.

Las tiendas abiertas en los edificios del centro trajeron una nueva vida y comercio a la renovada ciudad, fomentando y fortaleciendo la frágil economía que quedó tras la destrucción. La construcción de una tienda es el primer paso para reconstruir la economía.

Según los nuevos planes de la ciudad, cada calle debía albergar solo negocios de ciertos tipos relacionados. Por ejemplo, sólo los orfebres y relojeros tendrían un escaparate en la calle Aurea, y sólo negocios afines a estos podían abrir una tienda en la Rua Aurea.

Durante la reconstrucción de la ciudad, se encontraron tesoros en los restos. Muchos de ellos fueron reclamados por el comprador de la tierra, y otros fueron devueltos a los anteriores propietarios a cambio de una recompensa.

Las tiendas producen bienes para usted, y le conceden pelucas por cada edificio público relevante en su fila y calle (Incluyendo los futuros).



Edificio público puntuando una tienda en la misma calle.



Edificio público puntuando una tienda en la misma fila.

Elegir una casa de madera

En su tablero personal, hay 3 grupos de casas de madera, y cada grupo le concede unas habilidades especiales cuando construya alguna de sus casas. Cada grupo es completamente independiente del otro, y siempre debe tomar la casa de más abajo del grupo que usted escoja. Una vez que desbloquee una habilidad especial, esta permanecerá desbloqueada hasta que usted la reemplace al alcanzar la siguiente habilidad especial en ese grupo, que sustituye a la anterior.

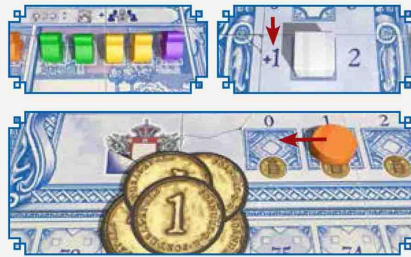
Grupo de la izquierda: 2 casas de madera



1. Sin nueva habilidad.
2. Le permite gastar reales en lugar de Influencia (1 real = 1 Influencia) con el fin de Visitar (o Seguir una Visita a) un Noble.

Ejemplo

Naranja quiere visitar al Rey, pero el marcador de la tesorería indica 1 Influencia, y hay 5 funcionarios del estado de otros jugadores en la oficina del Rey, para un costo total de 6 Influencias. Naranja sólo tiene 1 Influencia. Afortunadamente, ya ha construido las dos casas de su grupo de la izquierda, por lo que gasta 1 Influencia y 5 reales, y visita al rey después de todo. Si hubiera querido, incluso podría haber pagado completamente en reales, y guardar su Influencia para más adelante.



Ganando pelucas por tus nuevas tiendas

Para este proceso, los únicos Edificios Públicos relevantes son aquellos Edificios Públicos (si los hubiera) con el color coincidente o bien en la misma fila de su tienda, o en la misma calle que en la que su tienda se encuentra; Son estos los que conducirán el tráfico a su nueva tienda. Puede haber un máximo de 3 Edificios públicos relevantes. Uno en la parte superior, uno a la izquierda y otro a la derecha.

Grupo del medio: 3 casas de madera



1. Cuando construya un barco, pague 1 bien menos.
2. Sin nueva habilidad. # 1 todavía está en efecto.
3. Cuando construya un barco, no pague ninguno de los bienes requeridos; es decir, usted siempre recibe el barco gratis.

Ejemplo

Verde vende un libro al Marqués para conseguir un Barco de tamaño-3. Ha construido 2 de las 3 casas del grupo medio, por lo que paga 1 bien menos. Verde sólo tiene que pagar 2 bienes diferentes, en lugar de 3.

Grupo de la izquierda: 2 casas de madera



1. Cuando Produzca Bienes, tome un bien adicional de un único tipo de los que produjo (sólo si tiene espacio en su almacén).
2. Sin nueva habilidad. # 1 todavía está en efecto.
3. Cuando usted Produzca bienes, tome 1 bien adicional de cada tipo de los que usted produjo (sólo si tiene espacio en su almacén).

Ejemplo

Amarillo solamente tiene oro en su almacén. Ella tiene 2 tiendas de ropa, 1 librería y 1 tienda de herramientas, y construyó las 3 casas de su grupo de la derecha. Cuando ella Produce bienes, toma 3 telas, 2 libros y 2 herramientas.

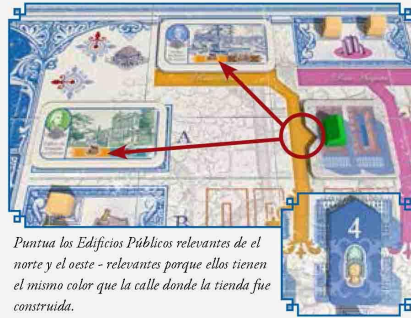




Ejemplo

La tienda que Verde acaba de construir en la calle amarilla (Que por lo tanto es un orfebre) coincide con 2 Edificios públicos relevantes que muestran amarillo, y la recompensa en pelucas en la columna de la tienda es 4. 4 pelucas por coincidencia x 2 coincidencias = 8 pelucas, por lo que gana 8 pelucas.

Nota: Los Edificios Públicos relevantes harán ganar pelucas a los propietarios de las tiendas, incluso si el Edificio Público es construido más tarde que la tienda (véase *Abrir un Edificio Público*, página 20).



Puntua los Edificios Públicos relevantes de el norte y el oeste - relevantes porque ellos tienen el mismo color que la calle donde la tienda fue construida.



El Edificio Público oeste es relevante. Sume los puntos.



El Edificio Público Norte es relevante. Sume los puntos.



El Edificio Público este es irrelevante. Ignóralo.

Nota del diseñador

Construya tiendas pronto en el juego, para asegurarse de que puede producir bienes siempre que los necesite. Ya que cada tienda puede tener hasta 3 Edificios Públicos relevantes en su fila y calle, usted puede puntuar la misma tienda hasta 3 veces. Construir una tienda es un movimiento muy estratégico. Usted puede elegir hacerlo por la recompensa que recibe de la tierra, por el tipo de bienes que desea producir, por las pelucas obtenidas de los Edificios Públicos, o incluso por los decretos o mayorías al final del juego. Utilice una combinación de algunas de estas variables para determinar el movimiento óptimo para usted.

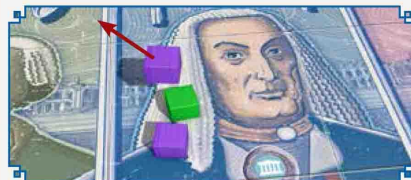
Marqués de Pombal (El Ministro)



- No hay límite al número de Decretos que usted puede tener. (Ver *descripciones de Cartas de Decreto*, Página 6 del libro de ayuda al jugador.)

Use un marcador de set de escombros para tomar un decreto adicional - Ejemplo

Monado jugó una carta de Marqués en la Corte Real. Ella debe tomar un decreto como la acción Noble. También tiene 2 marcadores de set de escombros en el Marqués. Después de tomar un decreto, descarta uno de los marcadores para tomar otro decreto de la muestra. No puede descartar el segundo marcador, porque sólo puede descartar un cubo marcador de set de escombros por turno, y por tanto no es posible obtener más de un decreto extra por turno.



Marqués de Pombal (El Ministro)



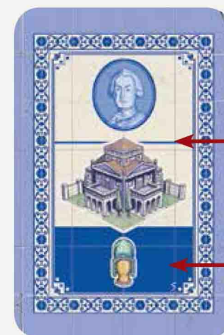
(1699-1782)

Sebastião José de Carvalho e Melo fue el ministro de asuntos exteriores y más tarde primer ministro de Portugal. Fue jefe de gobierno de 1755 a 1777. Este noble fue el responsable de que Lisboa se reconstruyese de un modo que abrazaba los nuevos ideales políticos de la Ilustración. Su política estaba fuertemente influenciada por innovadoras ideas mercantilistas sobre el libre comercio y la actividad comercial regulada; él adoptó tales nociones de Inglaterra, y adaptó sus ideas de organización militar del imperio Austro-Húngaro donde trabajó varios años como embajador. Sus ideales de la Ilustración también le ayudaron a aplastar a la oposición y suprimir las críticas sobre la consolidación del poder personal y el lucro. Melo implementó una gran reforma económica y financiera creando varias empresas y gremios para regular cada actividad comercial. Demarcó la región para la producción de Oporto, que fue el primer intento por controlar la calidad del vino y la producción en Europa.

En los días posteriores al terremoto, cuando alguien le preguntó que pasaría ahora, él contestó simplemente, "Ahora enterramos a los muertos y cuidamos a los vivos".

Los Decretos

Como hombre de Estado, el marqués de Pombal fue el hombre que realmente gobernó el país. Él fue el que dictó las reglas del juego.



Objetivo

Puntuación

Al final del juego, este Decreto premia con 1 peluca por cada Edificio Público abierto del arquitecto azul.



Tomar un decreto

Los decretos le hacen ganar pelucas al final del juego, si cumple sus requisitos.

Simplemente seleccione una de las cartas de Decreto de la muestra y colóquela boca arriba junto a su tablero personal.

Si usted tiene un marcador de set de escombros sobre el Marqués puede descartarlo para tomar un decreto adicional. No puede descartar más de un marcador de set de escombros por turno.

- Sus cartas de Decreto son siempre visibles para todos los jugadores.
- Sólo usted puede puntuar por sus cartas de Decreto; No premian a otros jugadores.

D. José I (El Rey)



(1714-1777)

Después del terremoto, el Rey, un hombre muy religioso, temía que la intervención divina pudiera repetir esos acontecimientos terribles. Así pues, trasladó la corte real a un Palacio de madera a la cima de una colina en Lisboa. El nuevo Palacio se llamaba la Barraca Real (tienda de campaña real), y pronto las casas de madera se pusieron de moda. (La Barraca Real ardió en llamas 40 años más tarde.)

Incapaz de enfrentarse a toda aquella tragedia y devastación, el Rey dio plenos poderes al Ministro Sebastião José de Carvalho e Melo, futuro Marqués de Pombal, para dirigir la ciudad y el país. Tras esto, las apariciones públicas del Rey y la Reina estuvieron a menudo relacionadas con aperturas de nuevos edificios, visitas a la ópera, o la caza.

Edificios públicos

A raíz de la destrucción, el Rey es más que feliz haciendo un corte de cinta por la apertura de algún Nuevo Edificio Público, que revitalizará el centro y atravesará a la gente a las tiendas reconstruidas.

Cuando usted abre un Edificio Público, estimula el crecimiento del centro de la ciudad, lo que hace ganar pelucas a los propietarios de las tiendas ayudado por el nuevo tránsito. Esto no sólo aumenta el tránsito en las tiendas, también determina la naturaleza del tráfico a esas tiendas, por lo que su elección del Edificio Público y su ubicación tendrá que ver con el éxito o el fracaso de cualquier negocio en el vecindario...

La apertura de un Edificio Público también completa los planos de los arquitectos y crea nuevos puestos de trabajo para los Funcionarios. Dar empleo a más gente que tus oponentes te hará ganar pelucas al final del juego.



Edificios Públicos disponibles

Edificios Públicos futuros.

D. José I (El Rey)



Abrir un edificio público

Los Edificios Públicos determinan que tiendas puntuarán. Una vez abiertos, puntúan todas las tiendas que coincidan con uno de sus dos colores en la misma fila, o todas las tiendas orientadas a su misma calle.

Para abrir un Edificio Público, debe tener un plano del arquitecto que diseñó el Edificio Público que desee abrir y el número de Funcionarios del Estado indicados en el Plano en las oficinas de los Nobles (y / o plazas), o al menos suficientes reales para contratar el resto.

Para abrir un Edificio Público, realice los siguientes pasos:

1. Seleccione un espacio de Construcción Pública en el lado oeste, el norte o el este del centro.

Nota: Un Edificio Público a lo largo del lado norte del centro debe tener un color que corresponda con la calle en la que se asienta. El espacio en sí mismo es este color, también, por lo que no tiene pérdida.

2. Coja ambos cubos de escombros del espacio, y colóquelos en el espacio vacío más a la izquierda de su tablero personal, luego reciba la recompensa representada en el espacio de obra de la construcción.
3. Seleccione y muestre a los otros jugadores alguno de sus Planos incompletos, y luego coja la loseta del Edificio Público disponible correspondiente a ese arquitecto y colóquela en el espacio, (Tenga cuidado de no girarla hacia el otro lado de arquitecto).
4. Devuelva un número de sus Funcionarios del Estado, indicado en el Plan elegido, desde las oficinas / plazas de Noble a su tablero personal. Si usted no tuviera suficientes allí, puede contratar el resto (ver **Contratación de Funcionarios del Estado**, página siguiente).
5. Voltee la loseta de Plano usada y colóquela en el espacio de Planos Completados en su tablero personal.

6. Por un Edificio Público este u oeste, el dueño de cada tienda en la misma fila gana pelucas si la tienda se orienta a una calle de cualquiera de los colores sobre el Edificio Público. Por un Edificio Público Norte, el dueño de cada tienda orientada a su calle gana pelucas. El número de pelucas que una tienda aporta a su dueño será el número grande de la loseta de puntuación en la parte inferior de la columna de la tienda.

7. Finalmente, mueva la loseta superior del mazo de arquitectos de Edificios Públicos al nuevo espacio vacío.



Amarillo acaba de abrir este edificio público. Puntúa todas las tiendas de ropa (calle rosa) y las librerías (calle marrón) en la misma fila.



Independientemente de quién haya abierto el Edificio Público, los dueños de las tiendas correspondientes puntúan. Por lo tanto, **Amarillo** puntúa 2 tiendas, Verde puntúa 1 tienda, y Morado ninguna.



La loseta superior de la pila del arquitecto elegida se mueve para rellenar el espacio vacío con un nuevo Edificio Público.

Contratación de Funcionarios de Estado

Después de tal catástrofe, muchas personas perdieron sus empleos, pero la reconstrucción de la ciudad y la apertura de nuevos edificios públicos traen la fresca fragancia de las oportunidades de empleo, que atrae fácilmente a los potenciales trabajadores. Así que no se preocupe si usted no tiene suficientes funcionarios del estado bajando para los nobles: Seguramente usted pueda emplear el resto por los salarios normales...

Cada loseta de Plano muestra el número de Funcionarios requeridos para que el edificio funcione según la visión del arquitecto. Deberá reasignar muchos de sus funcionarios del Estado desde las oficinas/plazas de los Nobles al nuevo edificio público en su apertura.

Si (y sólo si) usted no tiene suficientes Funcionarios del Estado disponibles entre las oficinas de los Nobles y las plazas, entonces puede contratar el resto de Funcionarios del Estado en el último minuto.

El precio de cada nueva contratación es igual al Valor actual de la Tesorería, que está a la derecha del marcador de la Tesorería.

Contratando Funcionarios del Estado - Ejemplo

Con el fin de abrir este edificio público del arquitecto azul, usando este Plano del arquitecto azul, **Naranja** tendría que proporcionar 3 funcionarios del Estado. Él tiene 1 funcionario del Estado en una oficina de Noble y 1 en una plaza de Noble. Él debe usar esos 2, y entonces puede contratar el tercero para satisfacer los requisitos del Plano. La contratación de ese funcionario estatal le cuesta 5 reales, porque ese es el valor actual de la Tesorería.

También revisa su cartera y losetas de Clero para asegurarse de que no tiene ningún beneficio que afecte al número de funcionarios necesarios, o el precio para contratarlos en el acto.



El plano requiere 3 Funcionarios.



Naranja toma 2 desde las Oficinas/plazas y contrata 1 más.



ACCIÓN 4: PATROCINANDO UN EVENTO

Para Patrocinar un Evento mostrado en una carta de Tesorería en su mano, realice los siguientes pasos:

1. Juegue la carta de Tesorería de su mano a la corte Real.
2. Pague tantos reales como el valor actual de la Tesorería.
3. Realice la acción/reciba la recompensa mostrada en el centro de la carta de Tesorería. (Ver *Acciones de las cartas de Tesorería*, página 7 del Libro de Ayuda del Jugador.)



COGER UNA CARTA POLÍTICA

Para terminar su turno, coja cualquier carta Política de la muestra de cartas Políticas. Esto lleva su mano de nuevo hasta 5 cartas.

Recuerde: Cada mazo tiene solamente un tipo de cartas. De izquierda a derecha encontrará el mazo de Manuel, el mazo del Marqués, el mazo del Rey y el mazo del Tesoro.



Abrir un Edificio Público - Ejemplo

Morado tiene un Plano del arquitecto azul, y por tanto decide abrir un Edificio Público diseñado por dicho arquitecto. Después de asegurarse de que la loseta del Edificio Público es relevante a las tiendas de oro (el negocio que ella quiere puntuar), toma dos cubos de escombros del espacio donde quiere construir, junto con el oro mostrado en ese espacio como recompensas de las ruinas, y los coloca en los lugares apropiados en su tablero personal.

Entonces toma la loseta disponible de Edificio Público del arquitecto azul y la coloca en el espacio ahora vacío. El Plano le dice que serán necesarios 3 Funcionarios del Estado para operar en este edificio. Por tanto, mueve a esos funcionarios de la(s) oficina(s) y/o plaza(s) de cualquier Noble(s) de nuevo a su tablero personal, y volteea el Plano boca abajo, colocando este en el espacio apropiado de su tablero personal.

Ahora es el momento de puntuar: Hay 4 tiendas de oro frente a Rúa Aurea. En el lado oeste de la calle, hay 1 de **Morado** y 1 de **Verde**; Cada una de estas otorga 3 pelucas, según lo indicado por la loseta en la parte inferior de la columna de estas tiendas. En el lado este de la calle, **Amarillo** y **Morado** tienen 1 tienda cada uno, por valor de 4 pelucas cada una. Por lo tanto, **Morado** gana 7 pelucas (3 + 4); **Amarillo** 4 pelucas; y **Verde** 3 pelucas.

Para finalizar su acción, mueve la loseta superior de Edificios Públicos del arquitecto azul hacia el espacio vacío de la muestra.



Morado elige el espacio para construir, toma la recompensa y los dos cubos de escombros del espacio y los coloca en su tablero personal.



Ella coge el edificio elegido, devuelve el número de funcionarios fijados en el Plano desde cualquier oficina/plaza, y volteea el Plano usado.



Puntúa todas las tiendas en la misma calle del Edificio Público. Entonces, el Edificio Público superior del mismo arquitecto queda disponible.

FIN DE TURNO

· Revele una Nueva Carta Política:

Si la hay, gire la carta superior del mazo boca arriba revelando un reemplazo para la carta que usted tomó.

· Rellene la muestra de losetas de ciudad:

Rellene los espacios vacíos en la muestra de losetas de Ciudad.

· Rellenar el track de Iglesia:

Rellene los espacios vacíos de losetas de Clero en el track de Iglesia de la bolsa de losetas de Clero.

· Rellene la muestra de Decretos:

Rellene los espacios vacíos de la muestra de cartas de Decreto con nuevas cartas del mazo. Debe haber 8 cartas.

· Elimine los bienes de las Acciones de Estado:

Devuelva cualquier bien sobre las Acciones de Estado al suministro general. Debería haber un bien en 1-2 Acciones de Estado si usted tomó la acción Comerciar con los Nobles este turno.

Nota: Siempre hay 2 Edificios disponibles, porque usted rellena el Espacio de los Edificios Públicos tan pronto como toma uno. Por tanto, nunca necesita rellenar la muestra de Edificios Públicos al final del turno.

Sets de escombros, Revisar

Los sets de escombros almacenados contribuyen a la reconstrucción de la ciudad, y su inteligente uso en el robusto diseño estructural Jaula Pombalina complace al Marqués.

Usted tiene espacios en su tablero personal para 5 sets de escombros que puede completar durante el juego. Además de los beneficios en el Portafolio y la capacidad del almacén (Véase **Sets de escombros para la reconstrucción**, página 9), completar sets también ayuda a establecer el ritmo del juego. Si completa su segundo set de escombros, se activa el final del período. Del mismo modo, si usted completa su 4º set de escombros, se activa el fin del juego.

Además, cada set de escombros completado vale 3 pelucas tanto al Final del Período como al Final del Juego.

FIN DEL PERIODO

Tan pronto como alguien complete su 2º set de escombros o que 3 pilas de cartas políticas en la muestra se encuentren vacías, finaliza el **turno** actual, descarte todas las cartas restantes en la muestra, y a continuación realice los siguientes pasos:

1. Cada jugador recibe 3 pelucas por cada set de cubos de Escombros en su tablero personal.
2. Descarte todas las cartas de Barco que queden en el astillero. Sustitúyalas por las cartas de barco **moradas de tamaño-3** y **marrón de tamaño-4**, con las **moradas de tamaño-3** arriba.
3. Comenzando con el jugador que disparó el final del período y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador puede descartar cualquier número de cartas de su mano. Cada jugador gana la recompensa de la parte inferior de **uno de cada tipo** de carta de **Noble** descartada de esta manera. (Ignorar las penalizaciones).
4. Cada jugador completa una mano de 5 cartas del mazo **morado de cartas Políticas (1763-1768)**. Devuelve las cartas restantes a la caja.
5. Prepare el mazo de cartas **marrón (1769-1777)** de la misma manera que preparó el **mazo rojo de cartas Políticas (1757-1763)** al principio del juego.

Si es necesario rellene la pista de Iglesia y la muestra de Decretos. Entonces, continúa el juego desde el siguiente jugador en orden de turno.

Ejemplo

Verde sigue la visita de **Amarillo**, y desencadena el final del período al cojer un cubo de escombros y completar su 2º set de escombros.

Después de que cada jugador gane 3 pelucas por cada set de escombros en su tablero personal, **Verde** descarta primero (porque él desencadenó el final del período). Él descarta 2 cartas del Rey y 1 carta de Tesorería. Recibe la recompensa de sólo una de las cartas del Rey.

Morado es el siguiente en orden de turno, y descarta 1 carta del Rey, 1 carta del Marqués y 2 cartas de Manuel da Maia. De ese modo, ella recibe la recompensa de la carta del Rey, la recompensa de la carta del Marqués, y la recompensa de una de las cartas de Manuel da Maia.

Amarillo es el siguiente, descarta 2 cartas de Tesorería, que no ofrecen ninguna recompensa.

Naranja no descarta cartas.

Finalmente, cada jugador completa su mano de nuevo a 5 cartas recurriendo al mazo morado (1763-1768).

Después de que todos los pasos estén hechos, **Naranja** comienza el nuevo período ya está detrás de **Amarillo** en orden de turno, y el primer período finalizó durante el turno de **Amarillo**.

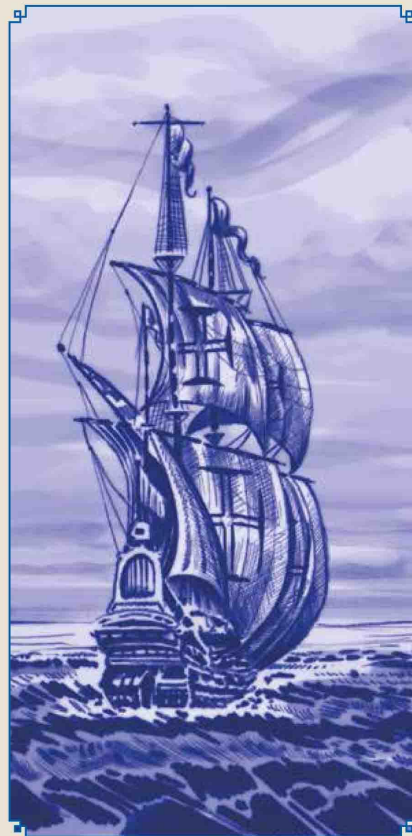
FIN DEL JUEGO

Tan pronto como alguien completa 4 sets de escombros, O una vez más 3 pilas de cartas Políticas en la muestra estén vacías, finaliza la **ronda** actual, por lo todos los jugadores habrán jugado el mismo número de turnos durante el juego.

Entonces, se juega una ronda final y se realiza la Puntuación final.

Ejemplo

Amarillo tiene la loseta de jugador inicial. **Verde** está a su derecha así que él es el último jugador de la ronda. Después de que **Verde** realice su último turno, **Amarillo** inicia una ronda final en la que cada jugador jugará un turno más, y a continuación tiene lugar la puntuación final.



PUNTUACIÓN FINAL

Al total de sus pelucas en la pista de puntuación, agregue lo siguiente:



1. Tantas pelucas como la suma del tamaño del casco de los Barcos en su Portafolio.

Ejemplo

Verde tiene 1 Barco de tamaño-2 y 2 Barcos de tamaño-3. El consigue 8 pelucas.



2. 3 Pelucas por cada set completo de cubos de Escombros

Ejemplo

Naranja acabó el juego con 3 sets completos de Escombros. Consigue 9 pelucas.



3. Pelucas por tener más tiendas de un tipo que sus oponentes, según la siguiente tabla:

Si no tiene tiendas de un tipo en particular, no gana pelucas por ese tipo.

En una partida a 2 jugadores solamente cuentan las columnas "1º" y "3º".

Jugador	1º	2º	3º
Tiendas			
Oro	3 pelucas	2 pelucas	1 pelucas
Herramientas	6 pelucas	4 pelucas	2 pelucas
Libros	9 pelucas	6 pelucas	3 pelucas
Telas	9 pelucas	6 pelucas	3 pelucas

Ejemplo

Verde tiene 5 tiendas de herramientas, Naranja tiene 2 y Morado y Amarillo no tienen ninguna. Verde obtiene 6 pelucas, naranja obtiene 4 pelucas. Morado y Amarillo no obtienen ninguna, porque no tenían tiendas de herramientas.

En caso de empate, sume los lugares empatados y luego divida los puntos entre los jugadores empatados, redondeando hacia abajo.

Ejemplo

Morado tiene 4 tiendas de tela, Amarillo y Naranja tienen 3, y Verde tiene 1. Morado consigue 9 pelucas, Amarillo y Naranja están empatados, por lo que cada uno obtiene $(6 + 3) \div 2 = 4$ pelucas, y Verde no consigue ninguna.



4. Cobre en efectivo su Influencia por reales. Gana 1 peluca por cada 5 reales que tenga (redondeado hacia abajo). No mueva el marcador de Influencia.

Ejemplo

Morado tiene 13 reales en su mano, pero además tiene 4 reales en la pista de Influencia. Por lo tanto puntúa 3 pelucas.



5. Pelucas por sus cartas de Decreto cumplidas. Nadie más puede puntuar por sus cartas de Decreto.

Ejemplo

Amarillo tiene 2 decretos, uno que le da 2 pelucas y otro que le da 6 pelucas. (Ver descripciones de las Cartas de Decreto, página 6 del libro de Ayuda del Jugador.)



6. Pelucas por haber puesto más Funcionarios a trabajar en Edificios Públicos que sus oponentes (Simplemente cuente el número total de Funcionarios del Estado representados en sus Planos), según la siguiente tabla:

Si no tiene Planos completados, no gana Pelucas por esto.

Jugador	1º	2º	3º
Partida			
3-4 jugadores	15 pelucas	10 pelucas	5 pelucas
2 jugadores	15 pelucas	5 pelucas	

En caso de empate, sume los lugares empatados y luego divida los puntos entre los jugadores empatados, redondeando hacia abajo.

Ejemplo

Al final del juego, Naranja ha completado Planos en los que colocó un total de 8 Funcionarios del Estado para trabajar en Edificios Públicos. Verde y Amarillo han completado cada uno Planos con 5 funcionarios del Estado, y Morado sólo ha completado un Plan para 3 Funcionarios. Como se trata de un juego de 4 jugadores, Naranja gana 15 pelucas, Verde y Amarillo ganan cada uno $(10 + 5) \div 2 = 7$ pelucas, y Morado no gana nada.



7. 2 pelucas por cada loseta de Favor Real que tenga en su tablero.

Ejemplo

Verde tiene un Favor Real del Rey y otro del Marques. Esto le dará 4 pelucas.

Use cualquier marcador sobre los iconos en la esquina inferior derecha del tablero de juego para seguir la Puntuación final.



Desempates:

1. El jugador con la mayor cantidad de set de escombros.
2. El jugador con más tiendas.
3. El jugador con más Planos completados.
4. El jugador con más dinero.

Si después de todo esto continúa habiendo un empate, los jugadores empatados deben descansar con la satisfacción de haber reconstruido una Lisboa devastada en una gran ciudad.



Two More Great Games By Vital Lacerda

THE GALLERIST



\$79.99

The Age of Art and Capitalism has created the need for a new occupation - The Gallerist. Blending the talents of an Art Dealer, Museum Curator, and Artists' Manager, you are about to take on that job! Build your fortune by running the most lucrative Gallery ever, and thus win the game by having visitors in your gallery, exhibiting and selling works of art, investing in artists' promotion to increase art value, achieving trends and notoriety as well as curator and dealer goals.

VINHOS DELUXE



\$79.99

Like fine wine, many of the best things in life get better with age! Combine the early efforts of the immensely talented games designer Vital Lacerda on the classic board game Vinhos; add the inspired new artwork of Ian O'Toole; and polish it all off with the Deluxe Edition production talents of the team at Eagle-Gryphon Games. Et voilà, a new star is born: the 2016 Vinhos Deluxe Edition board game! Vinhos Deluxe Edition supports one to four players and takes 30 to 45 minutes per player to play.

Purchase these titles, and many others, at www.eaglegames.net



If you have any questions, please email us at: info@eagle-gryphon.net

LIKE us on Facebook: www.facebook.com/EagleGryphon

FOLLOW us on Twitter: [@EagleGames](https://twitter.com/EagleGames)

© 2017 Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, building #5,
Leitchfield, KY 42754

All Rights Reserved.

www.eagle-gryphon.com

GAMING
RULES!



<http://bit.ly/1MxYfWu>
Official Game Web Page
and Rules Video