

# LISBOA

---

REGRAS DO JOGO

---

*Traduzido para Português de Portugal por  
João Letras Ferreira*

## *Créditos:*

---

*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*

*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 Frieg, 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 Vaneerdeweg, Rodrigo Levin, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmento, Sandrina Fernandes, Sara Rodrigues, Sébastien Charbonneau, Shay Rickman, Sofia Passinhas, 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

*Um jogo de Vital Lacerda / 1-4 Jogadores / 30 min por jogador / Idades 14+*

*A 1 de novembro de 1755, no Dia de Todos os Santos, Lisboa sofreu um terramoto com magnitude estimada de 8.5–9.0, seguido por um tsunami e 3 dias de fogos. A cidade ficou quase totalmente destruída.*

*O Marquês de Pombal, Sebastião José de Carvalho e Melo, era o primeiro-ministro na altura, e o rei pô-lo à frente da reconstrução da cidade de Lisboa.*

*O rei e o primeiro-ministro lançaram imediatamente esforços para reconstruir a cidade. A 4 de dezembro de 1755, pouco mais de um mês após a catástrofe, o engenheiro chefe do reino, Manuel da Maia, apresentou os seus planos para reconstruir Lisboa. Maia apresentou cinco opções, que incluíam abandonar completamente Lisboa, reconstruir com ruínas recicladas, alargar as ruas e até construir uma cidade completamente nova. O plano escolhido propunha corajosamente demolir por completo a Baixa e “construir novas ruas sem limitações”.*

*Eugénio dos Santos e Carlos Mardel eram os arquitetos encarregados da reconstrução.*

*Em menos de um ano, a cidade estava livre de destroços. Uma vez que o rei queria ter uma cidade nova e perfeitamente ordenada, encomendou a construção de grandes praças, avenidas largas e retas e ruas largas, cada uma com o seu tipo de negócio: A Baixa de Lisboa.*

*Um jogo de Lisboa prolonga-se num período de 22 anos. Joga no papel de nobres influentes que sobreviveram ao terramoto, tsunami e aos fogos, e que irão ajudar na reconstrução e no desenvolvimento económico da nova cidade para receberem graças do rei e do marquês. Irá trabalhar com os arquitetos para construir a nova Lisboa a fim de ganhar Influência e o mais importante de tudo: Perucas.*

## ÍNDICE DE CONTEÚDOS

<b>Componentes</b> ————— 4	<b>Entulho para Reconstrução</b> — 9	<b>Ação 2: Negociar com Nobres</b> — 12	<b>As Ações Nobres</b> ————— 17
<b>Preparação</b> ————— 5	<b>O seu Portfolio</b> ————— 9	As Ações Estatais ————— 12	Construir uma Loja — 17
Tabuleiro de jogador ————— 5	Jogar uma carta para o seu Portfolio 9	Recrutar Oficiais Estatais — 12	Escolher uma Casa de Madeira 18
Tabuleiro ————— 6	Tamanho do Portfolio e Armazém- 9	Adquirir um Plano ————— 12	Ganhar Perucas
Cartas ————— 7	Jogar uma carta de Nobreza para o seu Portfolio — 10	Construir um Navio ————— 13	pela Sua Nova Loja — 18
Simular o terramoto ————— 7	Jogar uma carta de Tesouro para o seu Portfolio — 10	Produzir bens ————— 14	Tirar um Decreto — 19
<b>Conceito do jogo</b> ————— 8	<b>Influência</b> ————— 10	Conhecer o Cardeal ————— 14	Abrir um Edifício Público — 20
<b>Jogabilidade</b> ————— 8	Ganhar Influência ————— 10	Movimentos do Cardeal 14	Contratar Oficiais Estatais — 21
<b>A sua vez</b> ————— 8	Gastar Influência ————— 11	Pontuação da Igreja — 15	<b>Ação 4: Patrocinar um Evento</b> — 21
Atracar os seus navios — 8	Gastar Influência em vez de Réis — 11	Obter um Favor Real — 15	Tirar uma Carta Política — 21
Receber 1 ouro ————— 8	<b>Ação 1: Vender Bens</b> — 11	<b>Ação 3: Visitar um Nobre</b> — 16	Fim da Vez ————— 22
Executar uma ação — 9		Seguir uma Visita — 16	Fim do Período ————— 22
		Gastar Influência para Visitar um Nobre — 16	Fim do Jogo ————— 22
			Pontuação final do jogo — 23

# COMPONENTES



Tabuleiro do jogo



Regras + Ajuda ao jogador + Regras para jogo solitário



4 tabuleiros de jogador



68 marcadores de bens: 17 Ouro, 17 Têxteis, 17 Livros, 17 Ferramentas



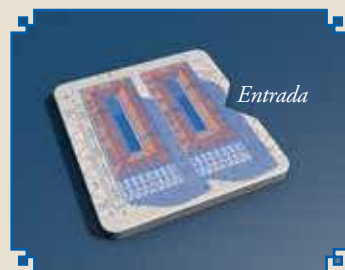
55 moedas de Real: 30 de 1 Real, 20 de 5 Réis e 5 de 10 Réis



20 Planos — 4 destes são Planos Iniciais com verso azul.



16 Edifícios Públicos frente e verso.



22 peças da Cidade



5 peças da Cidade pequenas



4 peças de Pontuação



12 peças de Favores Reais dos 3 Nobres



37 peças do Clero e 1 figura do Cardeal



82 cartas Políticas em 4 baralhos



12 cartas de Navios em 4 cores



70 cartas de Decretos



63 cubos de Entulho em 3 cores



1 marcador do Tesouro



4 marcadores de Preços em 4 cores



8 Discos nas 4 cores dos jogadores



20 marcadores de conjunto de entulho nas cores dos jogadores



4 figuras de Cortesão nas cores dos jogadores



32 figuras de Oficiais nas cores dos jogadores



32 casas de Madeira nas cores dos jogadores



1 marcador do Jogador Inicial



Bolsas das peças do Clero e do Entulho



# PREPARAÇÃO

Colocar 1 peça de Favor Real de cada personagem, por jogador, na bolsa do Entulho. Colocar todas as peças do Clero na bolsa de peças do Clero.

## Preparação do Tabuleiro de Jogador:

Cada jogador escolhe uma cor e recebe o seguinte:

1. 1 tabuleiro de jogador.
2. 1 livro de Ajuda ao Jogador.
3. 5 marcadores de conjunto de Entulho (cubos).
4. 8 casas de madeira.
5. 8 Oficiais (figuras).
6. 1 peça de Bens de cada tipo (ouro, livros, têxteis, ferramentas).
7. 10 réis
8. 2 peças de Clero da bolsa de peças do Clero aleatoriamente. Observe-as e mantenha uma em sua posse; devolva a outra à bolsa.
9. 1 peça de Favor Real tirada aleatoriamente do saco.
10. 1 peça de Plano Inicial aleatória (das com verso azul escuro). Devolva as restantes peças de Plano Inicial à caixa.

(Cada um dos componentes acima tem um espaço específico, com a frente para cima no seu tabuleiro de jogador. Veja a ilustração à direita.)

## E no Tabuleiro de Jogo (ver página seguinte)

- 1 figura de Cortesão, colocada num dos espaços da Corte Real.



- 1 marcador de Perucas, colocado na casa 5 da faixa de pontuação das Perucas.



## Arte do Jogo, o Azulejo Português e as Perucas

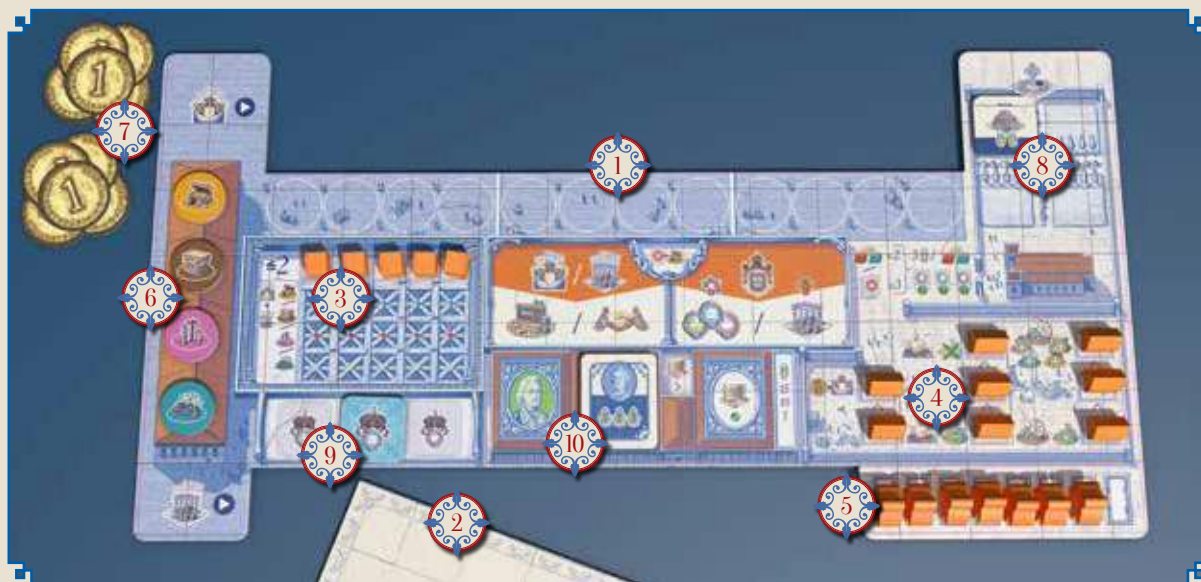
*Toda a arte criada por Ian O'Toole para o Lisboa é baseada nos murais de azulejos portugueses vidrados, como a forma de arte evolui no século XVII. Mesmo hoje, consegue encontrar estes murais não só em muitos palácios, igrejas e casas Nobres, mas também em casas da classe média. A produção em massa destes azulejos começou no século XVIII, em parte devido ao aumento da procura em Portugal, mas também devido às grandes encomendas que começaram a chegar da colónia portuguesa, o Brasil. Depois do terramoto, tornaram-se tendência, retratando frequentemente situações históricas, emolduradas por padrões decorativos — tudo isto feito, predominantemente, em azul e branco.*

*O nome português para estes mosaicos é Azulejos Portugueses. Neste jogo, o tabuleiro de jogo, os tabuleiro de jogador e as cartas homenageam esta arte, que para muitas pessoas simboliza a imagem de Portugal.*

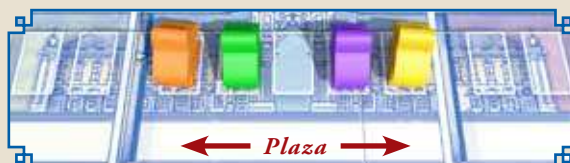
Uma comodidade mais presente na moda da altura era a peruca. O excerto seguinte explica perfeitamente porque as perucas foram escolhidas para “pontos de vitória” neste jogo:

*“Com as perucas sendo o produto de consumo masculino universal de 1700 e com toda a gente, desde o lojista ao rei, usando uma, os homens ambicionavam escolher uma. Enquanto que um rapaz lojista seria capaz de ter uma única peruca, tendo de escolher sabiamente pela sua durabilidade, aqueles que constituíam 1% da população, os Nobres e os cidadãos ricos, poderiam dar-se ao luxo de terem dezenas de perucas. Se se considerassem ícones da moda, fossem excêntricos ou simplesmente tivessem o dinheiro para satisfazer um capricho, poderiam comprar perucas que os outros apenas poderiam sonhar possuí-las (ou não, conforme o caso!).”*

*De “The Wig Business was Big Business in 18th Century” por Lucinda Brant*



- Colocar 1 dos seus Oficiais no escritório do Marquês, a personagem central (não interessa qual o espaço).



- Num jogo de 2 jogadores, coloque 1 Oficial de uma cor inutilizada em qualquer espaço dos três escritórios dos Nobres. Manter-se-ão aí durante todo o jogo e contam como oponentes.**



- O jogador que visitou Lisboa mais recentemente é o jogador inicial e fica com o marcador de Jogador Inicial. A partida desenrola-se no sentido dos ponteiros do relógio.

- 1 disco de Influência: Colocar o disco de Influência do primeiro jogador na casa 4 da faixa de Influência; o segundo jogador na casa 5; terceiro jogador, casa 6; quarto jogador, casa 7





# PREPARAÇÃO (CONT.)

## Preparação do Tabuleiro de jogo:

### Edifícios Públicos

1. Os Edifícios Públicos são azuis de um lado e verdes do outro. Vire todos os 16 Edifícios Públicos com o lado azul para cima; baralhe. Divida-os em duas pilhas de 8 e vire um deles com o lado verde para cima. Coloque cada pilha junto ao tabuleiro ao lado do espaço de planos com a mesma cor do arquiteto.
2. Mova a peça de cima das pilhas de Edifícios Públicos para o espaço de planos de cada arquiteto. Desta forma, os jogadores podem sempre ver o Edifício Público corrente e o seguinte disponíveis.



### Planos

3. Separe as peças de Planos em duas pilhas com a face para cima, tendo em conta o arquiteto retratado: verde ou azul. Ordene cada pilha pelo número de oficiais desenhados, de modo a que o menor número de oficiais esteja no topo e o maior no fundo. Coloque cada pilha nos espaços apropriados.



### Lojas

4. Coloque os 4 marcadores de Preços nos espaços marcados com as cores dos bens na faixa de mercado.



5. Coloque uma peça de Cidade em cada espaço (amarelo, rosa, castanho, azul, azul pequeno) no tabuleiro para formar o expositor de Edifícios da cidade. Junte as restantes em pilhas junto do expositor.
6. Baralhe as 4 peças de Pontuação ilustradas com perucas e coloque-as aleatoriamente em cada espaço no fundo do mapa da Baixa.
7. **Num jogo de 2 jogadores**, cubra a linha E com a régua para 2 jogadores (*ver folha de Variantes e Extras*).

### Igreja

8. Tire 6 peças de Clero da bolsa de peças do Clero e coloque-as de face para cima (perucas para baixo) nos espaços escuros na faixa da Igreja.
9. Coloque a figura do Cardeal no espaço da faixa da Igreja com o símbolo de Influência (envelope).



### Outras Preparações

10. Despeje as restantes peças de Favores Reais da bolsa do Entulho e forme pilhas para cada personagem no espaço destinado em cada retrato das personagens.
11. Coloque o grande cubo marcador do Tesouro na casa 3 da faixa do Tesouro.
12. Coloque todos os bens e todo o dinheiro junto do tabuleiro de jogo para formar o abastecimento geral e o Tesouro Real.





**Nota:** Bens e réis não são limitados pelo número de componentes; use um substituto caso estes esgotem.



F. Baralhe o baralho de Decretos e coloque com a face para baixo junto ao tabuleiro de jogo.

G. Disponha as 8 primeiras cartas do baralho de Decretos para formar um expositor com a face para cima junto ao tabuleiro.



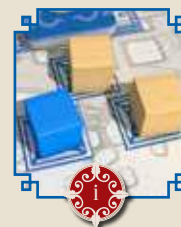
**Num jogo de 2 jogadores,** quaisquer cartas de Decreto com este símbolo devem ser devolvidas imediatamente à caixa quando estas aparecerem e substituídas por uma nova carta.

### Simular o Terramoto

Os cubos castanhos representam a destruição pelo terramoto, os cubos vermelhos representam a destruição pelos 3 dias de fogos e os cubos azuis representam a destruição pelo tsunami.

Coloque todos os cubos de Entulho na bolsa.

- Coloque um cubo de Entulho aleatório da bolsa em cada espaço no fundo das colunas do mapa da Baixa e no final do lado direito das linhas (**com 2 jogadores**, salte a linha E).
- Coloque 2 cubos de Entulho aleatórios em cada espaço de Edifício Público nas 3 extremidades da Baixa (**com 2 jogadores**, salte a linha E); representam espaços vizinhos.
- Coloque 6 cubos de Entulho aleatórios na *pilha de Entulho* junto dos valores dos Entulho (**com 2 jogadores**, devolva os restantes cubos de Entulho à caixa).



### Preparação das cartas



A. Separe as cartas Políticas em baralhos pela sua cor. Baralhe-os ponha-os de lado por agora.

B. Tire 5 cartas para cada jogador do baralho azul (1755–1757) e devolva as restantes cartas à caixa.

Jogadores experientes poderão quer escolher as suas mãos iniciais. Neste caso, cada jogador mantém 2 cartas e passa 3 ao jogador à sua esquerda. Depois, das 3 cartas agora recebidas, guarde 1 e passe 2 para a esquerda. Finalmente, das 2 cartas recebidas, mantenha 1 e passe a última carta para a esquerda.

C. Distribua todas as cartas do **baralho vermelho (1758–1762)** com a face para baixo no expositor de Eventos, separadas por tipo (verso da carta) nos seus respetivos espaços; formar-se-ão 4 baralhos diferentes de 5 cartas únicas cada um. Vire a primeira carta de cada baralho.



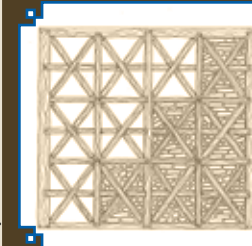
D. Existem 3 cópias de cada carta de Navio. Com 4 jogadores, inclua 3 cartas de cada tipo de Navio; com 3 jogadores, inclua apenas 2 de cada; com 2 jogadores, apenas 1 de cada. Devolva quaisquer cartas de Navio restantes à caixa.

E. Pilhe as cartas de Navios **azuis** em cima das cartas de Navios **vermelhas** e coloque a pilha virada para cima no estaleiro. Coloque as outras de lado por agora. Serão usadas mais tarde no jogo.



### Gaiola Pombalina

Os edifícios da Baixa foram construídos sobre os destroços dos antigos edifícios destruídos. O entulho era um dos mais importantes materiais na reconstrução da cidade de Lisboa. As paredes de alvenaria com uma estrutura de madeira armada embutida, conhecida como "Gaiola Pombalina", foram preenchidas com entulho para tornar os novos edifícios duráveis e antissísmicos, mantendo a resistência ao fogo do tijolo.



Para refletir isto, colecionando conjuntos de entulho aumentará o espaço no armazém e o tamanho do seu Portfolio e também ajudará a definir o ritmo de jogo.



## Cartas Políticas

Existem 2 tipos de Cartas Políticas:

**Cartas de Nobreza:** Cada carta de Nobreza apresenta um dos 3 Nobres do jogo, com um envelope no topo, representando Influência, e uma recompensa / penalidade numa seta no fundo.

As cartas de Nobreza representam um evento político no qual se envolve com um dos Nobres. Pode jogar este tipo de carta na Corte Real para visitar o Nobre ou no seu Portfolio para a recompensa ou para futura Influência.



Influência

Retrato do Nobre

Evento (favor)

Recompensa ou Penalidade

**Cartas do Tesouro:** Cada carta do Tesouro tem 2 ícones do tesouro no topo. Um com uma seta e outro com um real com um “mais”. Também tem um ícone de uma ação/recompensa no meio e um benefício monetário/comercial no fundo.

As cartas do Tesouro representam um subsídio do Tesouro Real para si. Pode jogar este tipo de carta na Corte Real para a ação/recompensa ou jogar no seu Portfolio para receber um subsídio do Tesouro Real e ganhar um benefício monetário/comercial permanente.



Subsídio e modificador do Tesouro (menos 1 casa)

Ação/Recompensa

Evento (favor)

Benefício monetário/comercial

## CONCEITO DO JOGO

Irá trabalhar com o Rei, D. José I, com Manuel da Maia, o construtor Real, e com o Marquês de Pombal, o primeiro-ministro, para reconstruir uma nova Lisboa e desenvolver a sua economia. Necessitará de construir lojas na Baixa para produzir bens e irá ganhar perucas cada vez que os Edifícios Públicos apropriados são abertos para atrair tráfego às suas lojas. De forma a abrir Edifícios Públicos, necessitará de Planos de um dos dois arquitetos e oficiais do Estado

## JOGABILIDADE

### Visão geral

Um jogo de Lisboa é dividido em 2 períodos temporais, cada um abrangendo um número variável de rondas.

Na sua vez, irá jogar uma das cinco cartas Políticas da sua mão para realizar uma das quatro ações disponíveis ou para receber 1 ouro; de seguida, irá tirar uma nova carta para a sua mão vinda do expositiro de cartas Políticas. Finalmente, a vez passa para o jogador à sua esquerda.

Quando um jogador consegue completar 2 conjuntos (castanho, vermelho, azul) de entulho ou 3 baralhos de cartas Políticas estão esgotados (o que

suficientes para equipar o edifício. Necessitará de Influência para convencer os nobres a ajudar a completar estas tarefas através de ações de Nobreza, mas também poderá negociar com eles, oferecendo-lhes bens em troca de ações estatais. Poderá também encontrar-se com o Cardeal para obter peças do Clero, que lhe dão poderes permanentes. Por último, mas não menos importante, pode persuadir o Marquês a fazer decretos que o favoreçam, garantindo-lhe mais perucas no fim do jogo.



acontecer primeiro), o primeiro período temporal termina **no fim da vez desse jogador**.

Depois da mudança de período feita, o jogo continua até o fim do jogo ser desencadeado por um jogador com 4 conjuntos completos de entulho ou por 3 baralhos de cartas Políticas esgotados novamente.

**No fim da vez** em que isso acontecer, os jogadores terão mais uma vez para jogar e, seguidamente, o cálculo da pontuação final ocorre.

**O jogador com o maior número de perucas ganha o jogo.**

## A SUA VEZ

Na sua vez, irá primeiro **Atracar os seus Navios**, depois **ou Receber 1 ouro ou Executar uma Ação**, de seguida **Tirar uma Carta Política** e, finalmente, fazer algumas reposições para **o fim da sua vez**.



### Atracar os seus Navios

Se tiver algum navio no seu Portfolio que esteja “no mar” (i.e. o compartimento de carga está cheio e, portanto, os bens nesse compartimento estão virados para baixo para estarem empacotados em caixas), devolva os bens do compartimento de carga ao abastecimento geral. Os seus Navios no mar voltaram da sua viagem!



Se os bens estão virados para baixo, o Navio está no mar.

### Receber 1 Ouro

Num ato de desespero, pode Receber 1 Ouro em vez de executar uma ação, executando os seguintes passos:

1. **Descartar uma carta Política** da sua mão.
2. **Tirar 1 ouro** do abastecimento geral.

**Nota:** Cada vez que uma carta é descartada, esta é removida do jogo.

### Exemplo

**Verde** decidiu Receber 1 Ouro. Escolheu uma carta da sua mão, descartou-a e tirou um ouro do abastecimento geral em troca. De seguida, ele tirou uma carta do expositor e terminou a sua vez.





## Executar uma Ação

Jogue uma carta da sua mão e execute **1** das **4 ações** descritas abaixo (deverá ser capaz de executar a ação de forma a tomá-la).



Jogará a carta para o seu **Portfolio** de forma a executar a ação **1** ou **2**; jogará a carta para a **Corte Real** de forma a executar a ação **3** ou **4**.

## Jogar para o seu Portfolio

1. Qualquer carta para **Vender Bens**;
2. Qualquer carta para **Negociar com os Nobres**;

## Jogar para a Corte Real

3. Uma carta de Nobreza para **Visitar os Escritórios dos Nobres**;
4. Uma carta do Tesouro para **Patrocinar um Evento**.

## O seu Portfolio

Adicionar cartas Políticas ao seu Portfolio faz crescer o seu Negócio e, apesar disso, o poder e a Influência que tem na Coroa.

O seu tabuleiro de jogador tem **3 “ranhuras” largas** para cartas **no topo (docas)** e **3 ranhuras estreitas no fundo (o seu escritório)**. Estas 6 ranhuras correspondem ao seu **Portfolio** e cada ranhura pode ter apenas 1 carta. As **ranhuras superiores (docas)** estão reservadas para **os Nobres e os Navios**, dando ambos Influência cumulativa. As **ranhuras inferiores (o seu escritório)** são para as **cartas do Tesouro**, que lhe dão descontos monetários ou benefícios comerciais.



**No início do jogo, só poderá ter 2 cartas no seu Portfolio**; ambas podem estar nas ranhuras superiores, ambas nas ranhuras inferiores, ou uma carta no topo e outra carta no fundo.

## Dica do Designer

Depois de jogar uma carta para o seu Portfolio, deverá, **obrigatoriamente**, ou **Vender Bens** ou **Negociar com os Nobres**, ambas **requerendo pelo menos um bem**. Certifique-se de que, após receber a recompensa do fundo da carta, tem pelo menos um bem, ou não poderá jogar essa carta para o seu Portfolio.

## Jogar uma Carta para o Seu Portfolio

Quando adiciona uma carta ao seu Portfolio, coloque a seta do fundo da carta debaixo do seu tabuleiro de jogador. Qualquer benefício ou penalidade representado na porção da carta que fica debaixo do tabuleiro deve ser resolvido antes de escondida.



## Tamanho do Portfolio e Armazém

O número de bens de cada tipo que está autorizado a ter é igual ao tamanho do seu Portfolio e limitado pelo número de conjunto de entulho colecionados (*ver margem lateral*).

O seu armazém consegue suportar 2 bens de cada tipo. Cada conjunto de Entulho colecionado permite armazenar mais 1 bem de cada tipo. (Bens em excesso são devolvidos ao abastecimento geral.)

O seu Portfolio pode ter 2 cartas +1 carta por cada conjunto de Entulho colecionado (*ver lateral*).

Se quiser jogar uma carta para o seu Portfolio quando já atingiu a capacidade máxima, deve primeiro descartar uma carta do seu Portfolio.

Se descartar um Navio para dar lugar a um Nobre, descarte os bens da doca abaixo do Navio.

## Exemplo

*Verde* já tem 3 cartas no seu Portfolio e apenas 1 conjunto de Entulho. Ele quer jogar outra carta para o seu Portfolio. Ele deve primeiro descartar uma das cartas já lá estão.

**Nota:** Se não tiver um espaço livre no seu tabuleiro para colocar um cubo de Entulho recebido, descarte esse cubo. Não pode ter mais que 5 cubos de Entulho de um tipo.

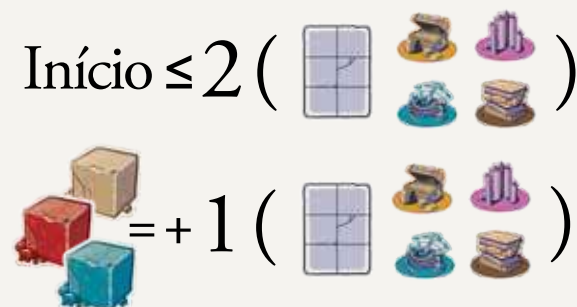
**Nota:** A seta cinzenta, com ícone(s) em cima, no topo ou fundo das cartas mostra-lhe que parte da carta deve ser inserida debaixo do seu tabuleiro de jogador quando a quiser adicionar ao seu Portfolio.

## Conjuntos de Entulho para Reconstrução ou Gaiola Pombalina

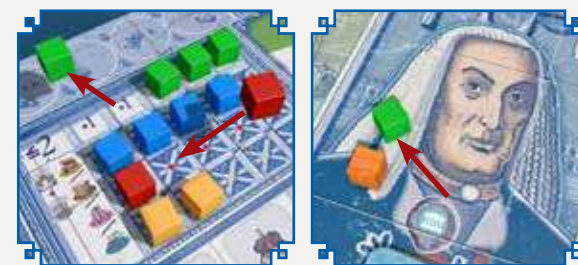
Através do uso proporcionado de entulho de cada um dos três desastres, poderá construir novos edifícios a partir de uma estrutura de madeira embutida em alvenaria, que é resistente a **terramotos, fogos e tsunamis**.

Construir lojas (*página 17*) ou abrir Edifícios Públicos (*página 20*) irá recompensá-lo com cubos de entulho.

Cada conjunto de 1 cubo de terramoto, 1 de fogo e 1 de tsunami que complete aumenta **imediatamente** o tamanho do seu Portfolio e o espaço do seu armazém.



Quando completar um conjunto, retire o marcador de Conjunto de Entulho do espaço +1 acima do conjunto para indicar que o seu Portfolio consegue suportar mais 1 carta e que consegue armazenar mais 1 bem de cada tipo. Mova o marcador de Conjunto de Entulho para o retrato do Marquês de Pombal no tabuleiro do jogo. Poderá descartá-lo durante a ação Tirar um Decreto para tirar outra carta. Decretos fazem ganhar perucas no fim do jogo.



## Exemplo

Depois de colocar o entulho para completar o conjunto, *Verde* pode armazenar 4 bens de cada tipo e ter 4 cartas no seu Portfolio (2+1+1). Ele move o marcador de Conjunto de Entulho para o retrato do Marquês. Mais tarde, ele tira um Decreto e opta por descartar este marcador para tirar uma segunda carta de Decreto (*ver Tirar um Decreto, página 19*).



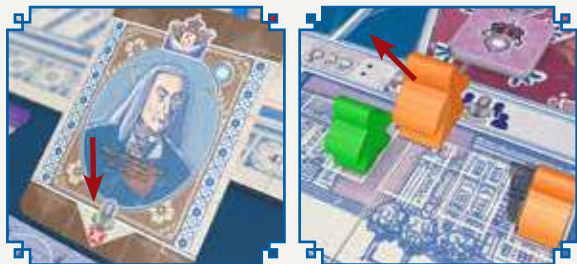
## Jogar uma Carta de Nobreza no seu Portfolio - Exemplos

**Exemplo de Recompensa:** Roxo joga uma carta de Manuel da Maia para o seu Portfolio. Ela inseriu a carta numa ranhura superior do seu tabuleiro de jogo, que cobre um ícone de Ouro, sendo recompensada com uma peça do bem Ouro. Esta carta também lhe fornece 3 Influências cada vez que ganha Influência. Ela escolhe usar o seu novo Ouro para Negociar com os Nobres (ação 2).



Roxo insere a carta no topo do seu Portfolio e tira um ouro. A partir de agora, ela ganhará 3 Influências cada vez que ganhar Influência.

**Exemplo de Penalidade:** Quando Laranja joga a sua poderosa carta do Marquês de 5 Influências para o seu Portfolio, ele tem que tirar um dos seus Oficiais dos Nobres, se tiver algum. Ele tira um Oficial de qualquer escritório/plaza para pagar a penalidade da carta (se não tiver nenhum Oficial em nenhum escritório/plaza, não terá que tirar algum!). Ele escolhe Vender Bens para ganhar dinheiro (ação 1).



O evento leva a uma penalidade em vez de recompensa. Laranja tira 1 Oficial do escritório do Rei para inserir a carta no seu Portfolio.

## Jogar uma carta do Tesouro no seu Portfolio - Exemplo

O valor do Tesouro são 3 reais. Verde joga uma carta do Tesouro para o seu Portfolio, depois tira 3 reais da Tesouro Real e move o marcador do Tesouro uma casa para baixo. O fundo da carta apresenta um real, o que significa que, enquanto esta carta estiver no seu Portfolio esta valerá 1 real cada vez que ele gastar dinheiro por qualquer motivo. De seguida, ele Negocia com os Nobres (ação 2).



Verde recebe 3 moedas vindas do Tesouro e acaba com uma moeda permanente no seu Portfolio. O Tesouro está agora nos 2 reais.



## Jogar uma Carta de Nobreza para o seu Portfolio

As cartas de Nobreza devem ser jogadas nas **ranhuras superiores** do seu Portfolio. Para jogar uma carta para o seu Portfolio, siga os seguintes passos:

1. **Receba a recompensa / pague a penalidade** indicada no fundo da carta. Se o ícone tiver uma **X** sobre ele, trata-se de uma **penalidade** e terá que pagar o item ilustrado em vez de o receber. Se não puder pagar a penalidade, poderá à mesma jogar a carta. Cartas com penalidades fornecem-lhe mais Influência que as outras cartas do mesmo baralho. (Ver *descrições das Cartas Políticas*, página 7 do livro de Ajuda ao Jogador.)
2. **Selecione uma ranhura livre no topo do seu tabuleiro de jogador** (não interessa qual), ou descarte uma carta de uma das ranhuras, depois insira a carta debaixo do seu tabuleiro de jogador, de modo a que o ícone de recompensa/penalidade na parte inferior da carte fique coberto.
3. **Depois**, terá, **obrigatoriamente**, que realizar a **Venda de Bens** (ação 1) **ou** **Negociar com os Nobres** (ação 2).



As cartas de Nobreza mostram a Influência que o jogador pode ganhar e as cartas do Tesouro mostram um benefício monetário/comercial permanente.

Antes de continuar com as regras do jogo, tem de perceber o conceito de Influência. Influência é necessária para executar algumas ações muito importantes e tem grande impacto em muitos passos do jogo.



## INFLUÊNCIA

Qualquer um necessita de Influência de forma a ser aceita nos altos círculos da Coroa. Influência é a melhor maneira e, por vezes, a única maneira para ganhar acesso aos Nobres e aos seus benefícios.

### Ganhar Influência

Quando ganha Influência, ganha sempre o total de Influência ilustrado no topo das cartas de Nobreza e nas cartas de Navios no seu Portfolio (i.e. nas cartas na linha superior). Indica isto através do movimento do seu marcador de Influência para a direita na faixa de Influência.



Roxo ganhou 2 Influências.



## Jogar uma Carta do Tesouro para o seu Portfolio

As cartas do Tesouro devem ser jogadas nas **ranhuras inferiores** do seu Portfolio. Para jogar uma carta do Tesouro para o seu Portfolio, siga os seguintes passos:

1. Receba **imediatamente** a quantidade de **reais do Tesouro Real** igual ao valor do Tesouro. Este valor está indicado no lado direito do marcador do Tesouro.
2. **Mova o marcador do Tesouro 1 casa para baixo**, uma vez que tirou dinheiro do Tesouro Real. O marcador do Tesouro não pode ir além do limite da sua faixa.
3. **Selecione uma ranhura livre no fundo do seu tabuleiro de jogador** (não interessa qual), ou descarte uma carta de uma das ranhuras, depois insira a carta debaixo do seu tabuleiro de jogador, de modo a que os ícones de Tesouro fiquem cobertos.
4. **Depois**, terá, **obrigatoriamente**, que realizar a **Venda de Bens** (ação 1) **ou** **Negociar com os Nobres** (ação 2).

Cartas do Tesouro fornecem também um benefício monetário/comercial no fundo da carta. Este benefício continua ativo enquanto a carta estiver no seu Portfolio, e é cumulativa com outras cartas do Tesouro que tiver no seu Portfolio. (Ver *descrições das Cartas Políticas*, página 7 do livro de Ajuda ao Jogador.)

**Importante:** A sua Influência não pode exceder 10 e qualquer excesso para além desta vai para o lixo; de qualquer forma, cada vez que aumenta a sua Influência, se o seu marcador de Influência terminar no ícone da Peruca (a **casa 10** da faixa de Influência), ganha 1 peruca — mesmo que a sua Influência já fosse 10 antes da oportunidade de ganhar Influência. Similarmente, a sua Influência não pode ir abaixo de 0; não há penalidade por ter 0 Influência.



## Ganhar Influência - Exemplo

**Amarelo** recebe um total de 5 Influência da sua carta de Nobreza e da sua carta de Navio. **Amarelo** já tinha 7 Influência e  $7 + 5 = 12$ . Então, **Amarelo** apenas ganha 3 Influência, mas uma vez que o seu marcador de Influência terminou no ícone da Peruca na casa 10, ela ganha 1 peruca.



As 2 maneiras principais de ganhar Influência são as seguintes:

1. Quando Construir um Navio (ver **Construir Navio**, página 13).
2. Quando Pontuação da Igreja acontece (ver **Pontuação da Igreja**, página 15).

Poderá também ganhar Influência como recompensa numa carta ou num espaço de construção ou numa peça do clero.

## Gastar Influência

Há apenas 2 maneiras de gastar Influência no jogo:

1. Visitando um Nobre (ver **Gastar Influência para Visitar um Nobre**, página 16).
2. Escolhendo gastar Influência em troca de reais (ver abaixo).

### Gastar Influência em troca de Reais

Se precisar de gastar reais, pode optar por gerar qualquer montante de dinheiro que necessite gastando Influência. Para cada real que deseje obter gastando Influência, mova o seu marcador de Influência para a esquerda na faixa de Influência até alcançar a casa mais próxima com um real ilustrado. Enquanto a sua Influência estiver no 0, não poderá gerar mais reais desta maneira.



**Laranja** acabou de gerar 3 reais gastando Influência.

## Cartas de Navio

Existem 4 cartas de Navio diferentes no jogo. As cartas de Navio são identificadas pelo seu tamanho do casco e pela cor



### AÇÃO 1: Vender Bens - Exemplo

Livros valem 5 reais; têxteis e ouro, 4 reais; e ferramentas, 3 reais. **Verde** decide vender 2 ouros para o seu próprio Navio por 8 reais. O Navio vermelho paga +1 real por bem, então ele ganha 10 reais; este Navio está agora cheio. **Verde** também vendeu 2 livros ao Navio do Roxo. O Navio do Roxo paga +2 reais por bem, então **Verde** ganha um total de 14 reais pelos 2 livros; este Navio ainda não está cheio. **Verde** também tem uma ferramenta no seu armazém que tinha esperança em vender, mas decidiu não fazê-lo, então o Navio do Roxo não partiu ainda, dando-lhe perucas. O Navio do **Verde** navega para longe e ele recebe 2 perucas.



**Relembre:** Os seus Navios que estão no mar (i.e. os bens na doca abaixo deles estão virados para baixo e empacotados em caixas) irão regressar à doca com os espaços para carga vazios no início da sua vez.

## AÇÃO 1: VENDER BENS

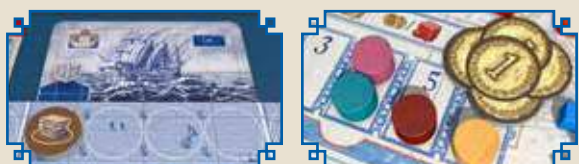


Apenas o forte comércio de Portugal com as suas colónias (principalmente com o Brasil) e a Europa possibilitou reconstruir uma cidade completamente destruída de uma maneira moderna e iluminada e em tão pouco tempo.

Quando executa a ação Vender Bens, pode vender um ou mais bens. Execute os seguintes passos para cada bem que vender:

1. Escolha um Navio ancorado (uma carta de Navio em **qualquer** Portfolio de jogador que ainda tenha espaço para bens).
2. Mova um marcador de Bem (Ouro, Livros, Têxteis ou Ferramentas) do seu armazém para um espaço da doca vazio abaixo do Navio.
3. Receba dinheiro do Tesouro Real igual ao preço atual de mercado do Bem mais qualquer modificador descrito na carta de Navio.

Os preços de mercado dos bens estão indicados na faixa de mercado no fundo do tabuleiro.



Se o número de bens nos espaços da doca abaixo do Navio for igual ao tamanho do casco do Navio, este “zarpa” imediatamente e o  **dono do Navio**  executa os seguintes passos:

1. Vire os marcadores dos bens para baixo nos espaços da doca abaixo da carta de Navio para mostrá-los empacotados em caixas.
2. Ganhe 1 peruca por cada pacote encaixotado, como indicado nas caixas.

Pode vender **qualquer número** de bens para qualquer Navio (até à sua capacidade, claro). O número de bens que cada Navio pode transportar é limitado pelo tamanho do casco do Navio. Os bens vendidos a um Navio continuam virados para cima na doca abaixo do Navio até este estar cheio e partir.





## Porque cada Ação Estatal Interessa:



### Escritório de Manuel da Maia (O Construtor)



**Oficiais do Estado:** Irá enviar os seus Oficiais do Estado para trabalhar em Edifícios Públicos quando executar a ação Nobre do rei. Também, ter Oficiais do Estado num escritório dum Nobre torna mais difícil outros jogadores visitarem esse Nobre!



**Planos:** Irá usar os seus Planos para abrir Edifícios Públicos quando executar a ação Nobre do rei. O número de Oficiais do Estado indicados num plano diz-lhe quantos Oficiais do Estado terá que designar e/ou contratar para funcionar o edifício. Quanto mais Oficiais do Estado envie para trabalhar em Edifícios Públicos, melhores são as oportunidades para ganhar perucas no fim do jogo.



### Escritório do Marquês de Pombal (O Ministro)



**Navios:** Ganha Influência com os seus Navios e qualquer jogador pode usá-los para vender bens, que lhe fará ganhar perucas quando o Navio estiver cheio e partir.



**Produzir bens:** Bens podem ser gastos para construir Navios, podem ser trocados com Nobres para ações Estatais e podem ser vendidos através de Navios para ganhar dinheiro. Deve manter sempre alguns na sua mão. Bens são manufacturados nas suas lojas.



## AÇÃO 2: NEGOCIAR COM NOBRES

Nobres são capazes de fazer as coisas acontecer muito mais rapidamente sem ter que esperar por uma visita oficial, especialmente, em troca de certos bens...

Quando executa a ação Negociar com Nobres, troca **1 ou 2** bens. Execute os seguintes passos para **cada bem** que trocar:

1. Selecione uma das seis ações Estatais que não estiver coberta com um bem.
2. Identifique qual o Nobre que realiza essa ação Estatal, depois tire do seu armazém 1 exemplar do tipo de bem que esse Nobre deseje e cubra a ação. Os bens que cada Nobre aceita são os seguintes:



a. **Manuel da Maia (o Construtor)** aceita **ferramentas**, que representam criação e construção, **ou ouro**.



b. **Marquês de Pombal (o Ministro)** aceita **livros**, que representam sabedoria e leis, **ou ouro**.



c. **D. José I (o Rei)** aceita **têxteis**, que representam vaidade e realeza, **ou ouro**.

3. Execute a ação Estatal.



Encontre as 6 ações Estatais nas faixas brancas nos escritórios dos Nobres.



Ofereça uma ferramenta em troca de um Plano.

**Nota:** Não pode executar a mesma ação Estatal duas vezes na mesma vez de jogar: Cobrindo a primeira ação com um bem previne-a de ser selecionada para a segunda ação.

## As Ações Estatais



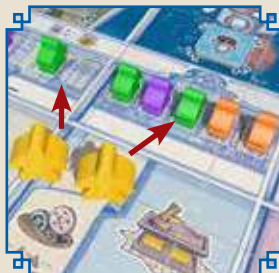
### Escritório de Manuel da Maia (o Construtor)



### Recrutar Oficiais Estatais

Oficiais do Estado restabeleceu a ordem necessária para os Edifícios Públicos para servir a sua função.

Para recrutar Oficiais Estatais, mova até 2 Oficiais Estatais da sua cor desde o seu tabuleiro de jogador até 2 escritórios de Nobres **diferentes**. Se o escritório não tiver espaço para o seu Oficial, determine qual a cor que tem mais figuras de Oficiais Estatais nesse escritório e mova um deles para a plaza abaixo do escritório. Em caso de empate, mova um de cada cor empatada.



### Adquirir um Plano

Os arquitetos Carlos Mardel e Eugénio dos Santos desenharam muitos planos para novos edifícios em incrivelmente pouco tempo, como nenhuns outros antes ou depois na história completa de Portugal.

Para adquirir um Plano, execute os seguintes passos:

1. Tire o primeiro Plano de um dos baralhos dos arquitetos.
2. Coloque-o no espaço apropriado no seu tabuleiro de jogador, com o arquiteto para cima. Pode ter um qualquer número de Planos dos dois arquitetos.







### Construir um Navio

*Exportando a maioria dos bens produzidos para a Flandres, Grã Bretanha e Brasil ajudou a pagar a maioria da reconstrução de Lisboa.*

Para construir um Navio, execute os seguintes passos:

1. Pague um número de bens **diferentes** igual ao tamanho do casco do Navio visível no estaleiro (ou a diferença de tamanho se estiver a substituir um Navio no seu Portfolio). (Referência à tabela acima do estaleiro.)

**Nota:** Quando substituir um Navio, deixe a carga do navio antigo onde está, sendo assim “carregada” automaticamente para o novo navio.

2. Selecione uma ranhura livre no topo do seu tabuleiro de jogo (não interessa qual) ou descarte uma carta de uma das ranhuras, depois insira a nova carta debaixo do seu tabuleiro de jogo de modo a que os ícones de Tesouro e Influência no fundo da carta fiquem cobertos.
3. Mova o marcador do Tesouro uma casa para cima *uma vez que novos Navios permitem mais comércio e aumentam a receita para a Coroa.* O marcador do Tesouro não pode ir além dos limites da sua faixa.
4. Ganhe a Influência total indicada no topo das cartas de Nobreza e de Navio no seu Portfolio (i.e. nas cartas 1-3 do topo do seu tabuleiro de jogador) (ver **Ganhar Influência**, página 10). **Inclua a Influência do novo Navio neste total.**

### Construir um Navio - Exemplo

**Amarelo** joga uma carta do Rei da sua mão para o seu Portfolio e recebe um ouro como recompensa.

Agora ela pode decidir executar a ação *Negociar com Nobres* (ação 2). Com esta ação, ela pode escolher qualquer uma das 6 ações Estatais nos escritórios dos Nobres, desde que ela tenha os bens certos para atrair o(s) Nobre(s) em questão.

Ela já tem um Navio, mas decidiu que um não é suficiente. Ela dá ao Marquês um livro e ele dá-lhe acesso ao maior e mais recente Navio.

O Navio em construção no estaleiro tem um tamanho do casco de 2, então ela necessitará de pagar 2 bens diferentes para obtê-lo. Ela paga o ouro que acabou de receber mais um têxtil para o abastecimento geral.

*Now she moves the Ship to a slot at the top of her player board; however, her Portfolio was already at capacity from playing the King card into it. So, she must discard a card from her Portfolio before she can dock the Ship there; she opts to get rid of the King card she just played.*

*Finally, by covering the Influence and treasury icons at the bottom of the Ship card, she receives 4 Influence total from the two cards at the top of her player board, and moves the treasury marker up 1 space.*

*Now she could still offer a second good to take a second, different state action.*

### Construir um Navio (Melhoria) - Exemplo

**Laranja** decide melhorar o seu Navio de tamanho 1 negociando com o Marquês. Ele dá um ouro ao Marquês. Uma vez que ele está melhorando o Navio do tamanho de casco 1 para o tamanho de casco 3, ele tem de pagar 2 bens diferentes. Ele substitui o seu navio de tamanho 1 no topo do seu tabuleiro de jogador. Ele move o marcador do Tesouro uma casa para cima e obtém 6 Influências: 1 da nova carta de Navio e 5 da carta do Marquês ainda no seu Portfolio.



Troca um Ouro com o Marquês para melhorar o seu Navio.



Paga 2 bens diferentes para passar de um Navio de tamanho 1 para um Navio de tamanho 3.



Resolve a carta de Navio: Move o marcador do Tesouro uma casa para cima e ganha Influência.



Substitui o Navio antigo.



Joga uma carta do Rei para o seu Portfolio e obtém um ouro.



Troca um livro com o Marquês para autorizá-la a construir um Navio.



Paga 2 bens diferentes para construir um Navio de tamanho 2.



Descarta a carta do Rei uma vez que o limite do seu Portfolio é de apenas 2.



Move o marcador do Tesouro uma casa para cima e obtém 4 Influências.



Dá outro bem para executar uma segunda ação Estatal.



## Produção - Exemplo

Pelas suas 4 lojas, **Roxo** recebe 2 livros, 1 ouro e 1 têxtil. Uma vez que livros, ouro e têxtil eram produzidos os preços de mercado para livros, ouro e têxtil descem 1 real.

**Roxo** completou apenas 1 conjunto de entulho, então os seus armazéns apenas suportam 3 de cada tipo de bem (2 + 1 conjunto de entulho). No entanto, noutra vez de jogar, ela produz novamente, recebe outros 2 livros, 1 ouro e 1 têxtil. Ela apenas tem espaço para 3 de cada tipo de bem, então ela devolve o quarto livro ao abastecimento. Livros, ouro e têxtil descem 1 real no preço.

Noutra vez de jogar, **Roxo** produz uma vez mais. Ela já tem o número máximo de livros, então nenhum é produzido. Ela tira 1 ouro e 1 têxtil e os preços do ouro e têxtil descem 1 real; o preço dos livros não é afetado uma vez que eles não foram produzidos.



**Roxo** produz 2 livros, 1 ouro e 1 têxtil. Os preços dos livros, ouro e têxtil descem uma casa.



Mais tarde, ela produz 2 livros, 1 ouro e 1 têxtil. Devido ao limite do seu armazém, ela devolve 1 livro. Todos os preços descem uma casa.



Mais tarde, ela não pode produzir livros devido à falta de espaço no seu armazém. Apenas os preços dos bens produzidos descem.



## Produzir Bens

Na Lisboa antiga, o comércio era algo pouco usual, devido, principalmente, à grande riqueza de Portugal vinda dos descobrimentos durante o Renascimento. Depois do cataclismo, a recuperação económica foi um dos principais objetivos políticos do Marquês, então a sua iniciativa construiu fábricas e lojas.

Para produzir bens, execute os seguintes passos:

1. De cada loja que possua, tire 1 bem do seu tipo de negócio (i.e. a rua onde se localiza) desde o abastecimento geral. Se receber mais bens que aqueles que pode armazenar de qualquer tipo, simplesmente devolva o excesso ao abastecimento geral.
2. Cada tipo de bem produzido faz descer o preço 1 real. Ajuste o preço de mercado de acordo com isso.



## Escritório de D. José I (o Rei)



## Conhecer o Cardeal

A Igreja tinha grande poder através dos Jesuítas durante esta altura. Esse poder era uma ameaça para o Marquês de Pombal, então, durante o seu mandato, ele fez tudo o que pôde para enfraquecer o poder da Igreja. Algumas das suas ações foram indiscutivelmente boas, como acabar com a Inquisição.

Para se conhecer o Cardeal e obter uma peça do Clero, execute os seguintes passos:

1. Avance a figura do Cardeal 1 ou 2 casas no **no sentido dos ponteiros do relógio** na faixa clero, à volta da Igreja (os seus espaços são as lacunas entre as peças do Clero).
2. Tire uma das duas peças do Clero adjacentes ao Cardeal e coloque-a virada para cima num espaço livre do Clero no seu tabuleiro de jogador.
3. Confirme se o Cardeal parou ou passou sobre um ícone (*ver ícone do Tesouro da Igreja e ícone de Influência da Igreja, página seguinte*).



## Peças do Clero



Poderá ter apenas 4 destas peças em qualquer momento do jogo. As peças do Clero dão-lhe benefícios permanentes enquanto estiverem no seu tabuleiro de jogador. (Ver descrições das peças do Clero, página 5 do livro de Ajuda ao Jogador.)

## Movimentos do Cardeal

Existem dois ícones diferentes que podem mover o Cardeal: como acabámos de ver, a ação Estatal do Rei que permite Conhecer o Cardeal tem duas setas, que movem o Cardeal 1 ou 2 casas; contudo, algumas cartas ou recompensas de terrenos apresentam este mesmo ícone com uma única seta. Este move o Cardeal apenas 1 casa.



Move 1 ou 2 casas



Move 1 casa



## Ícone do Tesouro da Igreja

Se o Cardeal parar ou passar sobre este ícone do Tesouro, mova o marcador do Tesouro uma casa para cima. O marcador do Tesouro não pode ir além dos limites da sua faixa.



## Ícone de Influência da Igreja

Se o Cardeal parar ou passar sobre este ícone de Influência, a **Pontuação da Igreja** ocorre no fim da vez do jogador ativo. Deite o Cardeal para lembrar-se de fazer isso.



## Pontuação da Igreja

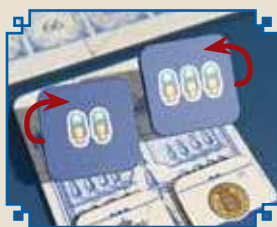
O poder da Igreja é representado nos benefícios das peças do Clero e, desde que o Marquês de Pombal vê esse poder como uma ameaça para a Coroa, tem a oportunidade de mostrar o seu apoio ao Marquês e ganhar alguma Influência e perucas da nobreza, renunciando a um ou mais dos seus benefícios.



Cada jogador, começando com o jogador que moveu o Cardeal, e indo no sentido dos ponteiros, decide se ganha Influência. **Se decidir ganhar Influência**, execute os seguintes passos para fazê-lo:

1. Descarte 1 ou mais das suas peças do Clero.
2. Ganhe as perucas ilustrados nos seus versos.
3. Ganhe Influência (ver **Ganhar Influência**, página 10).

No fim da vez do jogador, levante o Cardeal na posição atual.



**Nota:** se não tiver peças do Clero, não poderá participar na Pontuação da Igreja e, conseqüentemente, não ganhará qualquer Influência.

## Pontuação da Igreja - Exemplo

Para mostrar a sua lealdade ao Marquês e porque ele quer Ganhar Influência, **Verde** escolhe uma das 2 peças do Clero do seu tabuleiro de jogador, pontua as 2 perucas do seu verso e descarta a peça. Ele pode também pontuar e descartar a outra peça, se assim o entender. Agora, ele recebe 6 Influências dadas pelo Nobre e pelo Navio que ele tem na linha superior do seu Portfolio.



**Verde** descarta e pontua uma das suas peças do Clero.



Ele tem 1 Navio e 1 Nobre no topo do seu Portfolio.



Ele Ganha Influência, que o faz ganhar a Influência total de todas as cartas que ele tem no topo do seu Portfolio.



## Obter um Favor Real

Nada é mais poderoso que um favor vindo do próprio Rei D. José:

“Eu era um Rei generoso e estava ciente do meu poder para acelerar a reconstrução da cidade.” Ele também gostava de dar aos seus amigos presentes extravagantes.

Cada peça de Favor Real representa um dos 3 Nobres e autoriza-o a executar uma ação extra no escritório desse Nobre durante uma vez de outro jogador (ver **Seguir uma Visita**, página seguinte).

Para obter um Favor Real, execute os seguintes passos:

1. Tire qualquer tipo de peça de Favor Real que ainda não tiver e coloque-a no espaço apropriado no seu tabuleiro de jogador.

**Nota:** Apenas poderá ter 1 peça de Favor Real de cada Nobre em qualquer altura.



## Porque cada Ação Estatal Interessa:



### Escritório de D. José I (o Rei)



**Conhecer o Cardeal:** Ter peças do Clero oferece benefícios permanentes, mas eles podem também ser trocados por perucas e Influência quando o Cardeal passa no ícone de Influência.



**Obter um Favor Real:** Ter um Favor Real permite-lhe Seguir uma visita na vez de outro qualquer a esse Nobre. Isto significa uma ação extra!

## As Funções do Marquês e do Rei

Os ideias do Iluminismo revelaram-se particularmente úteis para diminuir o estrangulamento do Estado nas atividades económicas.

Este foi um período em que o Rei esteve diretamente envolvido na criação de leis e regulamentos. O monarca atuou como legislador. As questões relativas à administração económica e política no exterior também estavam dentro do alcance da Coroa.

O reforço da autoridade real em Portugal na segunda metade do século XVIII levou a um aumento do controlo Estado. O Rei delegaria certas tarefas e funções para serem realizadas por indivíduos dispersos, que foram recompensados com favores reais.

Mas o Rei, naquela altura, não gostava de tomar decisões, então ele concedeu todos esses privilégios ao Marquês de Pombal. O Marquês estava interessado em noções de esclarecimento relativas à economia, recursos naturais, reforma educativa e incentivos para criar novos empregos. Isto resultou numa infinidade de decretos, leis e licenças durante o seu período de governação.

Este aumento da influência do Estado no processo de tomada de decisão política também alterou o equilíbrio de poder na relação entre o Estado e a Igreja em relação ao Estado.

De facto, esta relação redefinida levou a uma diminuição geral da Influência da Igreja nos domínios público e social, bem como a redução substancial dos seus privilégios e imunidades.



## Seguir uma Visita - Exemplo

**Amarelo** acabou de visitar o Rei. Agora, **Roxo** quer segui-lo, então ela devolve a sua peça de Favor Real ao monte do Rei no tabuleiro, e Gasta Influência. **Roxo** pode escolher entre Abrir um Edifício Público, Obter uma peça de Favor Real ou Conhecer o Cardeal. Ela decide Conhecer o Cardeal para tirar uma peça do Clero.



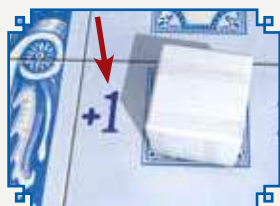
Roxo devolve a peça de Favor Real ao Rei.



Ela escolhe Conhecer o Cardeal.

## Gastar Influência - Exemplo 1

**Laranja** joga uma carta do Rei para a Corte Real. O escritório do Rei tem 4 oficiais de outros jogadores e o marcador do Tesouro está no +1, o que significa que ele precisa de gastar 5 Influência para visitar o Rei. Então, ele move o seu marcador 5 casas para trás na faixa de Influência.



A Visita custa 5 Influências.



Gasta 5 Influências da faixa de Influência.

## Gastar Influência - Exemplo 2

**Verde** necessita de gastar 4 Influências para Visitar um Nobre, mas ele tem apenas 2 Influências. Ele move o seu marcador de Influências 2 casas para a esquerda e paga o restante do custo de Influência, movendo o seu marcador de pontuação 2 casas para trás.



Paga as 2 primeiras Influências a partir da faixa de Influência.



Paga as 2 restantes Influências com perucas.



## AÇÃO 3: VISITAR UM NOBRE

Visitar um dos 3 Nobres adiciona novos caminhos à sua estratégia. Não só lhe dá acesso a uma das ações Estatais desse Nobre sem trocar um bem, mas também lhe dá acesso à sua poderosa ação Nobre. E nada é mais útil do que ajuda das personalidades mais influentes da época. Mas cuidado: Qualquer um com o favor certo do Rei pode segui-lo pela porta para tirar vantagem da sua visita!

Para Visitar um Nobre, execute os seguintes passos:

1. Jogue uma carta de Nobreza da sua mão para a **Corte Real** no tabuleiro de jogo.
2. Coloque a sua figura de Cortesão em cima da carta como lembrete de que é a sua vez, no caso de outros jogadores seguirem a sua visita.
3. Gaste Influência para Visitar o Nobre (ver **Gastar Influência para Visitar um Nobre**, próxima coluna).
4. Opcionalmente, **pode** executar qualquer uma das ações Estatais do Nobre sem ter que lhe pagar um bem.
5. Depois, **deve** executar a ação **Nobre**.

**Relembre:** Se não puder executar na totalidade a ação Nobre, não está autorizado a visitar esse Nobre.



Roxo joga uma carta para a Corte Real e coloca a sua figura de Cortesão sobre ela.



Ela Gasta Influência.



Ela pode executar uma das 2 ações Estatais e depois ela deve executar a ação Nobre.

## Seguir uma Visita

Depois de terminar a sua Visita, cada um dos oponentes (no sentido dos ponteiros a partir de si) que tiver uma peça de Favor Real correspondente ao Nobre que visitou pode **Seguir essa Visita**. Qualquer um que decida seguir a visita deve executar os seguintes passos:

1. Devolve a sua peça de Favor Real ao seu monte.
2. Gastar Influência para Visitar o Nobre (ver **abaixo**).
3. Depois executar **uma** das **três** ações que esse Nobre oferece: i.e. ou a ação Nobre ou uma das duas ações Estatais desse Nobre (sem ter que pagar um bem).

Depois de cada um dos seus oponentes ter oportunidade para Seguir, devolva a sua figura de Cortesãos ao seu espaço no canto da Corte Real e descarte a sua carta de Nobreza da Corte Real. (Como habitual, o jogador à sua esquerda vem a seguir.)



## Gastar Influência para Visitar um Nobre

Para Visitar um Nobre ou Seguir uma Visita, deve gastar Influência movendo o seu marcador de Influência para a esquerda na faixa de Influência. A quantidade de Influência que deve gastar é calculada da seguinte forma:

O valor de Influência à esquerda do marcador do Tesouro mais o número de Oficiais Estatais naquele escritório do Nobre (mas não na sua plaza) pertencentes a **outros** jogadores (incluindo os neutros num jogo de 2 jogadores).

Se o total é inferior a 0, trate-o como se fosse 0.

**Se (e apenas se) não tiver Influência suficiente, pode pagar a diferença em perucas. 1 peruca = 1 Influência.**



Esta ajuda no tabuleiro lembra-o do custo da Visita/Seguimento.



Para Visitar ou Seguir, **Laranja** tem de pagar 4 Influências: 1 do marcador do Tesouro + 3 dos oficiais dos oponentes no escritório desse Nobre.



# AS AÇÕES NOBRES

## Manuel da Maia (o Construtor)



### Construir uma Loja

Para construir uma loja, deve executar os seguintes passos:

1. Selecione uma peça da Cidade disponível do expositor. O espaço de onde a tirar dita o tipo de negócio que a loja terá e a rua dita para onde a entrada (entalhe) deve estar virada.
2. Selecione um espaço de terreno livre que toque a rua que corresponda à cor do negócio do passo 1.
3. Receba a recompensa indicada no espaço de terreno, depois coloque a peça da Cidade no espaço, com a sua entrada virada para rua apropriada.
4. Tire 1 cubo de Entulho ou da linha ou da coluna desse espaço (se houver algum) e coloque-o no espaço vazio correspondente mais à esquerda no seu tabuleiro de jogador (se não houver espaço, remova o cubo do jogo).
5. Pague o terreno (ver **Calcular Preço do Terreno**, à direita) com reais.
6. Mova uma casa de madeira do seu tabuleiro de jogador para a peça da Cidade, perto da entrada (ver **Escolher Qual a Casa de Madeira**, página 18).
7. Ganhe perucas pela construção da loja (ver **Ganhar Perucas pela Sua Nova Loja**, página 18).



**Nota:** No início da sua vez, o expositor das peças da Cidade disponíveis terá uma peça em cada espaço. Peças da Cidade grandes são construídas nos espaços quadrados da baixa. Peças da Cidade pequena são construídas nos espaços com metade do tamanho na coluna estreita, mais à direita da grelha.

**Nota do designer:** Não há quaisquer diferenças entre os edifícios da cidade grandes e os pequenos. Eu quis apenas manter a planta original da cidade de Lisboa intacta.

### Calcular Preços dos Terrenos

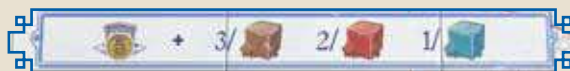
O preço dos espaços de terrenos onde deseja construir é igual ao valor corrente do Tesouro à direita do marcador do Tesouro mais o custo total dos restantes cubos de Entulho na coluna e linha do espaço de terreno do mapa da cidade (não nos espaços dos Edifícios Públicos).

Os custos do Entulho são os seguintes:

Entulho de Terramoto (castanho) custa 3 reais.

Entulho de Fogo (vermelho) custa 2 reais.

Entulho de Tsunami (azul) custa 1 real.



Esta ajuda no tabuleiro lembra-o dos custos do entulho.

**Nota:** Assegure-se de confirmar nas cartas do Tesouro no seu Portfolio e nas peças do Clero no seu tabuleiro de jogador os benefícios monetários ou comerciais aplicáveis!

### Comprar Terreno - Exemplo

**Amarelo** está a construir uma livraria na linha E e ela já recebeu a recompensa do espaço. Antes de tirar um cubo de Entulho, o lote de terreno custará 15 reais: 3 reais (porque o marcador do Tesouro está no 3) + 9 reais (3 cubos de entulho de Terramoto × 3 reais) + 3 reais (3 cubos de entulho de Tsunami × 1 real).

**Amarelo** tira um dos cubos de Entulho de Terramoto, que não só ajuda-a a criar um conjunto de entulho, mas também reduz o preço do seu terreno em 3 reais. O preço final do terreno será 12 reais. Ela procura no seu Portfolio e no seu tabuleiro de jogador por qualquer benefício monetário, mas não encontrou nenhum.



Tesouro indica 3 reais.



À direita, há 3 cubos castanhos (9 reais).



No fundo da coluna, há 3 cubos azuis (3 reais).



Ela tira um cubo castanho para baixo o preço em 3 reais.

### Construir uma Loja - Exemplo

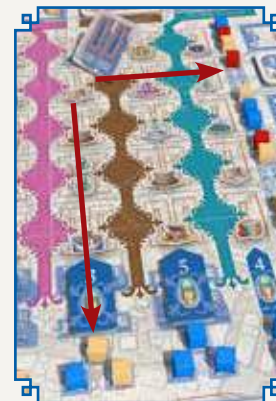
**Roxo** seleciona a peça da Cidade do espaço dos Livros (castanho) do expositor, que, portanto, deve virar para a Rua Nova da Princesa (rua castanha). Depois de tirar um cubo de Entulho da linha ou coluna do espaço escolhido, receber a recompensa do espaço e pagar o terreno, **Roxo** coloca a sua nova peça da Cidade como indicado abaixo, depois move uma casa de madeira do seu tabuleiro de jogador para a nova peça da Cidade, marcando a loja como sua.



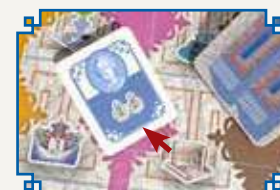
Tira uma peça da cidade do expositor, da cor à sua escolha.



Escolhe um espaço próximo da rua da mesma cor.



Tire um cubo da linha ou da coluna do espaço escolhido.



Receba a recompensa do espaço de terreno e coloque a peça virada para a rua correta.



Pague reais pelo terreno.



Coloque uma casa de madeira no edifício, junto da entrada.



## Manuel da Maia (o Construtor)



(1677-1768)

Manuel da Maia era o construtor principal do reino. Ele tinha a responsabilidade de escolher, aprovar e gerir cada projeto de arquitetura novo na cidade. Ele também escolheu as equipas de arquitetos e engenheiros envolvidas nos projetos. Ele imediatamente recrutou dois arquitetos-chefe para reconstruir Lisboa:

O arquiteto Eugénio dos Santos, que era o arquiteto principal por trás dos projetos da Baixa e da Praça do Comércio, um dos trabalhos mais importantes de Lisboa.

O arquiteto Carlos Mardel, que era também o arquiteto principal da Ribeira das Naus, usada para construir os Navios enviados para o Brasil e é conhecido pelo Rossio e muitos outros projetos da cidade desde então.

## Lojas da Baixa

Reconstruir Lisboa foi exatamente o que Manuel da Maia e os seus arquitetos foram convidados a fazer e fizeram-no com imenso sucesso, usando processos muito modernos com organização e precisão de grau militar.

As lojas abertas nos edifícios da Baixa trouxeram vida nova e comércio à nova cidade, nutrindo e fortalecendo a frágil economia que permaneceu após a destruição.

Construir uma loja era o primeiro passo para reconstruir a economia.

De acordo com os planos para a nova cidade, cada rua deveria ter apenas negócios de certos tipos relacionados. Por exemplo, apenas os ourives e relojoeiros teriam uma loja na Rua Aurea e os negócios desses tipos só poderiam abrir uma loja na Rua Aurea.

Durante a reconstrução da cidade, eram encontrados tesouros no entulho. Muitos deles foram reclamados pelos compradores dos terrenos e outros foram devolvidos aos proprietários anteriores em troca de uma recompensa.

As lojas produzem bens para si e fornecem-lhe perucas por cada **Edifício Público relevante** na sua linha e rua (incluindo as lojas futuras!)



Edifícios Públicos pontuam uma loja na mesma rua.



Edifícios Públicos pontuam uma loja na mesma linha.

## Escolher uma Casa de Madeira

No seu tabuleiro de jogador, existem 3 grupos de casas de madeira e cada grupo concede-lhe habilidades especiais à medida que constrói as casas. Cada grupo é completamente independente dos outros e deve sempre tirar a casa mais do fundo de qualquer grupo que escolher. Depois de desbloqueada a habilidade especial, ela permanece desbloqueada até substituí-la, alcançando a habilidade especial seguinte nesse grupo, que substitui a anterior.

### Grupo da Esquerda: 2 casas de madeira

1. Nenhuma nova habilidade.
2. Permite-lhe gastar reais em vez de Influência (1 real = 1 Influência) para Visitar (ou Seguir uma Visita a) um Nobre.



### Exemplo

**Laranja** quer visitar o Rei, mas o marcador do Tesouro indica 1 Influência e estão no escritório do Rei 5 Oficiais Estatais de outros jogadores, dando um custo total de 6 Influências. **Laranja** apenas tem 1 Influência. Felizmente, ele já tinha construído ambas as casas do seu grupo da esquerda, então ele gasta 1 Influência e 5 reais e, depois de tudo, visita o Rei. Se ele quisesse, poderia até ter pago inteiramente em reais e poupado a sua Influência para mais tarde.



### Grupo Central: 3 casas de madeira



1. Quando constrói um Navio, pague menos 1 bem.
2. Nenhuma nova habilidade. #1 continua a surtir efeito.
3. Quando constrói um Navio, não pague nenhum dos bens requeridos; isto é, obtém sempre o Navio gratuitamente.



### Exemplo

**Verde** troca um livro com o Marquês para receber um Navio de tamanho 3. Ele tem construídas 2 das 3 casas do grupo central, então ele paga 1 bem a menos. **Verde** apenas tem de pagar 2 bens diferentes, em vez de 3.

### Grupo da Direita: 3 casas de madeira



1. Quando Produzir Bens, tire um bem adicional de um **único** tipo que produziu (apenas se tiver espaço no seu armazém).
2. Nenhuma nova habilidade. #1 continua a surtir efeito.
3. Quando Produzir Bens, tire 1 bem adicional de **cada** tipo que produziu (apenas se tiver espaço no seu armazém).



### Exemplo

**Amarelo** apenas tem ouro no seu armazém. Ela tem 2 lojas de têxteis, 1 livraria e 1 loja de ferramentas, e tem construídas todas as 3 casas do seu grupo central. Quando ela Produz Bens, ela tira 3 têxteis, 2 livros, 2 ferramentas.



## Ganhar Perucas pela Sua Nova Loja

Para este processo, os únicos **Edifícios Públicos relevantes** são os Edifícios Públicos (se algum) com a **mesma cor e/ou na mesma linha** da sua loja, **ou na mesma rua** para a qual a sua loja está virada; *esses são os únicos encaminhando público para a sua nova loja*. Pode haver no máximo 3 Edifícios Públicos relevantes. Um no topo, um à esquerda e outro à direita.

Calcule o número de perucas que ganha da seguinte forma:

1. Procure o número grande na peça de pontuação no fundo da coluna na qual construiu a sua loja.
2. Multiplique esse valor pelo número de **Edifícios Públicos relevantes**.



## Exemplo

A loja que o Verde acabou de construir na rua amarela (que, portanto, é um ourives) coincide com 2 Edifícios Públicos relevantes que apresentam amarelo e a recompensa de perucas na coluna da loja é 4. 4 perucas por coincidência  $\times$  2 coincidências = 8 perucas, então ela ganha 8 perucas.

**Nota:** Edifícios Públicos relevantes irão fazer ganhar perucas aos donos das lojas, mesmo se o Edifício Público for construído mais tarde que a loja. (ver *Abrir um Edifício Público*, página 20).



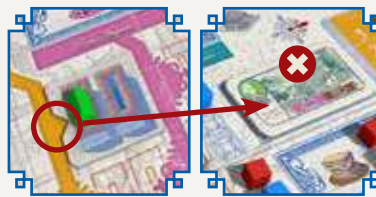
Pontue os Edifícios Públicos relevantes a norte e oeste — relevantes porque eles têm a mesma cor que a rua onde a loja foi construída.



Edifício Público a oeste é relevante. Pontue-o.



Edifício Público a norte é relevante. Pontue-o.



Edifício Público a este é irrelevante. Salte-o.

## Dica do Designer

Construa Lojas cedo no jogo para garantir que consegue produzir bens sempre que precisar deles. Uma vez que cada loja pode ter até 3 Edifícios Públicos relevantes na sua linha e rua, pode pontuar a mesma loja até 3 vezes. Construir uma loja é um movimento muito estratégico. Deverá escolher fazê-lo pela recompensa que recebe do terreno, pelo tipo de bens que pretende produzir, pelas perucas ganhas dos Edifícios Públicos ou até pelos decretos ou vantagens no fim do jogo. Use uma combinação de algumas destas variáveis para determinar o melhor movimento para si.

## Marquês de Pombal (O Ministro)



### Tirar um Decreto

Decretos fazem-no ganhar perucas no fim do jogo, se cumprir os critérios.

Simplesmente, escolha uma das cartas de Decreto do expositor e coloque virada para cima junto ao seu tabuleiro de jogador.

Se tive um marcador de Conjunto de Entulho no marquês, pode descartá-lo para tirar um decreto extra. Não pode descartar mais que um marcador de Conjunto de Entulho quando executar esta ação.

- As suas cartas de Decreto estão sempre visíveis para todos os jogadores.
- Apenas você pode pontuar com as suas cartas de Decreto;

elas não recompensam outros jogadores.

- Não há limite para o número de Decretos que possua. (Ver *descrições das Cartas de Decretos*, página 6 do livro de Ajuda ao Jogador.)

### Usar um Marcador de Conjunto de Entulho para tirar um Decreto Extra -Exemplo

Roxo joga uma carta do Marquês para a Corte Real. Ela deve tirar um decreto como ação Nobre. Ela tem também 2 Marcadores de Conjunto de Entulho no Marquês. Depois de tirar um decreto, ela descarta um dos marcadores para tirar outro decreto do expositor. Ela não pode descartar o 2º marcador, porque ela pode apenas descartar um marcador de Conjunto de Entulho na sua vez e, assim, não é possível obter mais que um decreto extra na sua vez.



## Marquês de Pombal (O Ministro)



(1699-1782)

Sebastião José de Carvalho e Melo foi o ministro dos negócios estrangeiros e mais tarde o primeiro-ministro de Portugal. Ele foi o chefe do governo entre 1755 e 1777. Este nobre foi responsável pela reconstrução de Lisboa de forma a abraçar os novos ideais políticos do Iluminismo. As suas políticas foram fortemente influenciadas por ideias mercantilistas inovadoras sobre comércio livre e atividade comercial regulada; ele adotou tais noções da Inglaterra e adaptou ideias organizacionais militares do império Austro-Húngaro, onde trabalhou vários anos enquanto embaixador. Os ideais do Iluminismo também o ajudaram a esmagar a oposição e a reprimir as críticas sobre a consolidação do poder pessoal e do lucro. Carvalho e Melo implementou uma grande reforma económica e financeira, criando várias empresas e guildas para regular todas as atividades comerciais. Ele demarcou a região para a produção do Porto, que foi a primeira tentativa de controlar a qualidade e produção de vinho na Europa.

Nos dias que se seguiram ao terramoto, quando alguém lhe o que iria acontecer agora, ele simplesmente respondeu, "Agora, enterremos os mortos e cuidemos dos vivos."

## Os Decretos

Como homem de Estado, o Marquês de Pombal era o homem que realmente governava o país. Ele foi o único que ditou as regras do jogo.



Objetivo

Pontuação

No fim do jogo, este Decreto recompensa 1 peruca por cada Edifício Público aberto do arquiteto Azul.



## D. José I (o Rei)



(1714-1777)

Depois do terramoto, o Rei, um homem muito religioso, temia que a intervenção divina pudesse repetir aqueles terríveis acontecimentos. Então, ele mudou a corte real para um palácio de madeira no cima de uma colina em Lisboa. O novo palácio foi chamado de Real Barraca e logo as casas de madeira ficaram na moda. (A Real Barraca surgiu em chamas 40 anos depois.)

Uma vez que ele não conseguia lidar com toda a tragédia e devastação, o Rei deu todos os poderes ao Ministro José Sebastião e Melo, futuro Marquês de Pombal, para gerir a cidade e o país. Depois disso, as aparições públicas do Rei e da Rainha eram muitas vezes relacionadas com inaugurações de novos edifícios, visitas à ópera ou caça.

## Edifícios Públicos

Na sequência da destruição, o Rei está mais do que feliz em cortar fitas para a inauguração de um novo Edifício Público, que irá revitalizar a baixa da cidade e atrair pessoas para as lojas reconstruídas.

Quando Abre um Edifício Público, estimula o crescimento da baixa da cidade, que gera perucas para os donos das lojas ajudadas pelo novo tráfego. Isto não apenas aumenta o tráfego para as lojas, mas também molda a natureza do tráfego para essas lojas, então a sua escolha do Edifício Público e a sua localização terá influência no sucesso ou fracasso de qualquer negócio nas redondezas....

Abrir um Edifício Público também completa o Plano do arquiteto e cria novos empregos para os Oficiais Estatais. Colocar mais pessoas a trabalhar que os seus oponentes fará ganhar mais perucas no fim do jogo.



Edifícios Públicos disponíveis

Edifícios Públicos futuros

## D. José I (o Rei)



## Abrir um Edifício Público

Edifícios Públicos determinam quais as lojas que irão pontuar. Uma vez abertas, eles pontuam todas as lojas que tenham uma das duas cores na mesma linha, ou todas as lojas viradas para a mesma rua.

Para Abrir um Edifício Público, deverá ter um Plano do arquiteto que desenhou o Edifício Público que deseja abrir e o número de Oficiais Estatais indicado no Plano nos escritórios dos Nobres (e/ou nas plazas) ou, pelo menos, reais suficientes necessários para contratar o resto.

Para abrir um Edifício Público, execute os seguintes passos:

1. Selecione um Espaço para Contrução Pública no lado oeste, norte ou este da baixa da cidade.

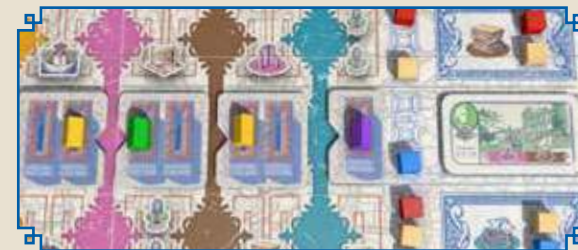
**Nota:** Um Edifício Público no lado norte da baixa da cidade deve ter uma cor que combine com a da rua onde está posto. O espaço em si também é dessa cor, assim não se esquecerá.

2. Tire ambos os cubos de Entulho do espaço e coloque-os nos espaços vazios correspondentes mais à esquerda no seu tabuleiro de jogador, depois tire a recompensa indicada no espaço de construção.
3. Selecione e mostre aos outros jogadores qualquer um dos seus Planos incompletos e depois tire a peça de Edifício Público disponível que combine com o arquiteto e coloque-a no espaço (tenha cuidado para não a virar para a face do outro arquiteto).
4. Devolva um número dos seus Oficiais Estatais, indicado no Plano escolhido, dos escritórios dos Nobres/plazas para o seu tabuleiro de jogador. Se não tiver suficientes lá, poderá contratar os restantes (ver **Contratar Oficiais Estatais**, página seguinte).
5. Vire a peça do Plano usado e coloque-a no espaço dos Planos Completos no seu tabuleiro de jogador.

6. Para um Edifício Público a este ou oeste, o dono de cada loja na mesma linha ganha perucas se a loja estiver virada para uma rua de qualquer uma das cores do Edifício Público. Para um Edifício Público a norte, o dono de cada loja virada para a rua deste ganha perucas. O número de perucas que uma loja gera para o seu dono é o número grande na peça de Pontuação no fundo da coluna da loja.
7. Finalmente, mova a peça do topo da pilha de Edifícios Públicos do arquiteto para o espaço recentemente vazio.



**Amarelo** acabou de abrir este Edifício Público. Ele pontua todas as lojas de têxteis (rua rosa) e livrarias (rua castanha) na mesma linha.



Independentemente de quem abriu o Edifício Público, os donos das lojas que correspondem pontuam. Então, **Amarelo** pontua 2 lojas, **Verde** pontua 1 loja e **Roxo** não pontua.



A peça do topo da pilha do arquiteto escolhido é movida para ocupar o espaço vazio com um novo Edifício Público.



## Contratar Oficiais Estatais

Após tal catástrofe, muitas pessoas perderam os seus empregos, mas a reconstrução da cidade e a abertura de um novo Edifício Público trazem a fragância fresca de oportunidades de emprego, que desencadeia rapidamente futuros trabalhadores. Então não se preocupe se não tiver Oficiais Estatais suficientes a trabalhar para os Nobres: Certamente poderá contratar os restantes...

Cada peça de Plano indica o número de Oficiais Estatais requeridos para o edifício funcionar, de acordo com a visão do arquiteto. Deve reatribuir tantos dos seus Oficiais Estatais dos escritórios dos Nobres/plazas para o novo Edifício Público na abertura quanto necessários.

Se (e apenas se) não tiver Oficiais Estatais suficientes

disponíveis nos escritórios dos Nobres e nas plazas, poderá contratar os restantes Oficiais Estatais à última da hora.

O preço para cada nova contratação é igual ao valor atual do Tesouro, que é o valor à direita do marcador do Tesouro.

## Contratar Oficiais Estatais – Exemplo

De forma a abrir este Edifício Público do arquiteto azul, usando este Plano do arquiteto azul, **Laranja** necessitará de fornecer 3 Oficiais Estatais. Ele tem 1 Oficial Estatal no escritório de um Nobre e 1 numa plaza de um Nobre. Ele deve usar esses 2 e depois pode contratar o terceiro para satisfazer os requisitos do Plano. Contratar esse Oficial Estatal custa-lhe 5 reais, uma vez que é esse o valor atual do Tesouro.

Ele observa também o seu Portfolio e as peças do Clero para se certificar que não tem qualquer benefício que afete o número de oficiais necessários ou o preço para os contratar.



O Plano requiere 3 Oficiais.



**Laranja** tira 2 dos Escritórios/Plazas e contrata mais 1.



## AÇÃO 4: PATROCINAR UM EVENTO

Para Patrocinar um Evento indicado numa carta de Tesouro da sua mão, execute os seguintes passos:

1. Jogue a carta de Tesouro da sua mão para a Corte Real.
2. Pague em reais o valor igual ao valor atual do Tesouro.
3. Execute a ação / receba a recompensa indicada no centro da carta de Tesouro.  
(Ver **Ações das Cartas de Tesouro**, página 7 do livro de Ajuda ao Jogador.)



## TIRAR UMA CARTA POLÍTICA

Para terminar a sua vez, tire qualquer carta Política virada para cima do expositor de cartas Políticas. Isto fará com que volte a ter 5 cartas na sua mão.



## Abrir um Edifício Público – Exemplo

**Roxo** tem um Plano do arquiteto azul e, portanto, decide Abrir um Edifício Público desenhado por um arquiteto azul. Depois dela ter a certeza de que a peça do Edifício Público é relevante para as lojas de ouro (o negócio que ela quer pontuar), ela tira ambos os cubos de Entulho do espaço em que quer construir, juntamente com o ouro indicado nesse espaço como recompensa da ruína e coloca-as no seu tabuleiro de jogador.

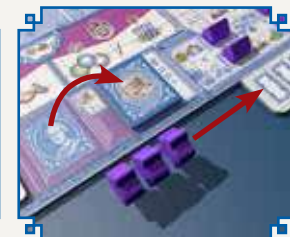
Depois, ela tira a peça de Edifício Público do arquiteto azul disponível e coloca-a no agora espaço vazio. O Plano diz-lhe que serão necessários 2 Oficiais Estatais para este edifício funcionar. Então, ela move esses oficiais do(s) escritório(s) e/ou plaza(s) de qualquer Nobre(s) para o seu tabuleiro de jogador e vira o Plano com a face para baixo, colocando-o no espaço apropriado no seu tabuleiro de jogador.

Agora é altura de pontuar: Há 4 lojas de Ouro viradas para a Rua Aurea. No lado oeste da rua, há uma do **Roxo** e uma do **Verde**; cada uma vale 3 perucas, como indicado pela peça no fundo das colunas dessas lojas. No lado este da rua, **Amarelo** e **Roxo** têm cada um 1 loja, valendo 4 perucas cada uma. Então, **Roxo** ganha 7 perucas (3+4); **Amarelo**, 4 perucas; e **Verde**, 3 perucas.

Para finalizar a sua ação, ela move a peça de Edifício Público do topo da pilha do arquiteto azul para o espaço vazio do expositor.



**Roxo** escolhe o espaço para construir, tira a recompensa e ambos os cubos de Entulho do espaço e coloca-os no seu tabuleiro de jogador.



Ela tira o edifício escolhido, devolve o número de oficiais indicados no Plano de quaisquer escritórios/plazas e vira o Plano usado.



Pontue todas as lojas na mesma rua do Edifício Público. Depois, o Edifício Público do topo da pilha do mesmo arquiteto fica disponível.



## FIM DA VEZ

### • Revele uma Nova Carta Política:

Se alguma existir, vire a carta do topo do baralho com a face para cima para revelar uma substituição para a carta que tirou.

### • Reabasteça o Expositor de Peças da Cidade:

Reabasteça qualquer espaço vazio no expositor de peças da Cidade.

### • Reabasteça a Faixa da Igreja:

Reabasteça qualquer espaço de peças do Clero vazio na faixa da Igreja a partir da bolsa de peças do Clero.

### • Reabasteça o Expositor de Decretos:

Reabasteça quaisquer espaços vazios do expositor de cartas de Decretos com novas cartas do baralho. Deverão aí estar 8 cartas.

### • Remova Bens das Ações Estatais:

Devolva quaisquer bens das ações Estatais para o abastecimento geral. Aí poderá estar um bem de 1–2 ações Estatais se tomou a ação Negociar com Nobres na sua vez.

## Conjuntos de Entulho, Revisitados

*Conjuntos de entulho colecionados contribuem para a reconstrução da cidade e o seu uso inteligente no robusto design estrutural da Gaiola Pombalina agrada o Marquês.*

Tem espaços no seu tabuleiro de jogador para 5 conjuntos de entulho que pode completar durante o jogo. Além de benefícios na capacidade do Portfolio e do armazém que estes lhe dão (ver **Conjuntos de Entulho para Reconstrução**, page 9), completar conjuntos também ajuda a definir o ritmo do jogo. Se completar o seu 2º conjunto de entulho, o Fim do Período é acionado. Da mesma forma, se completar o seu 4º conjunto de entulho, o Fim do Jogo é acionado.

Além disso, cada conjunto de entulho que completa vale 3 perucas no Fim do Período e também no Fim do Jogo.

## FIM DO PERÍODO

Assim que alguém completar o seu 2º conjunto de entulho ou 3 baralhos de cartas Políticas no expositor estejam vazios, termine a **vez** atual, descarte todas as cartas restantes do expositor, depois execute os seguintes passos:

1. Cada jogador recebe 3 perucas por cada conjunto de cubos de Entulho no seu tabuleiro de jogador.
2. Descarte quaisquer cartas de Navio restantes no estaleiro. Substitua-as com as cartas de Navio **roxas de tamanho 3** e castanhas de tamanho 4, com o(s) Navio(s) **roxos de tamanho 3** no topo.
3. Começando no jogador que desencadeou o fim do período e seguindo no sentido dos ponteiros, cada jogador pode descartar qualquer número de cartas da sua mão. Cada jogador ganha a recompensa no fundo de **uma** carta de **Nobre de cada tipo** descartada desta maneira.
4. Cada jogador tira 5 cartas para a sua mão do **baralho de cartas Políticas roxas (1763–1768)**. Devolva as restantes cartas à caixa.
5. Prepare o baralho de cartas Políticas castanhas (1769–1777) da mesma forma que preparou o **baralho de cartas Políticas vermelho (1757-1763)** no início do jogo.

Depois, continue a jogar com o jogador seguinte na ordem da vez de jogar.

### Exemplo

**Verde** segue a visita do **Amarelo** e desencadeia o fim do período, tirando um cubo de Entulho e completando o seu 2º conjunto de entulho.

Após cada jogador ganhar 3 perucas por cada conjunto de entulho do seu tabuleiro de jogador, **Verde** descarta primeiro (porque ele desencadeou o fim do período). Ele descarta 2 cartas do Rei e 1 carta do Tesouro. Ele recebe a recompensa de apenas uma das cartas do Rei.

**Roxo** é a seguir na ordem da vez e ela descarta 1 carta do Rei, 1 carta do Marquês e 2 cartas do Manuel da Maia. Portanto, ela recebe a recompensa da carta do Rei, a recompensa da carta do Marquês e a recompensa de uma das cartas do Manuel da Maia.

**Amarelo** é a seguir, ela descarta 2 cartas do Tesouro, que não dão qualquer recompensa.

**Laranja** não descarta cartas.

Finalmente, cada jogador tira 5 cartas para a sua mão, retiradas do **baralho roxo (1763–1768)**.

Depois de todos os passos feitos, **Laranja** começa o novo período porque é a seguir ao **Amarelo** na vez de jogar e o primeiro período terminou na vez do **Amarelo**.

## FIM DO JOGO

Assim que alguém completar 4 conjuntos de Entulho ou assim que 3 baralhos de cartas Políticas no expositor estejam vazios, termine a **ronda** atual, de maneira a que todos os jogadores tenham o mesmo número de vezes no jogo.

Depois, jogue uma ronda final e execute a pontuação final.

### Exemplo

**Amarelo** tem o marcador de Jogador Inicial. **Verde** está à sua direita, então ele é o último jogador da ronda. Depois do **Verde** ter tido a sua última vez, **Amarelo** começa a ronda final, onde cada jogador joga mais uma vez, e depois a pontuação final é calculada.





# PONTUAÇÃO FINAL

Para o seu total de perucas na faixa de pontuação, adicione o seguinte:



1. Perucas igual à soma do tamanho do casco dos Navios do seu Portfolio.

## Exemplo

**Verde** tem 2 Navios de tamanho 1 e 3 Navios de tamanho 2. Ele ganha 8 perucas.



2. 3 perucas por cada conjunto de cubos de Entulho completo.

## Exemplo

**Laranja** acabou o jogo com 3 conjuntos de entulho completos, ele ganhou 9 perucas.



3. Perucas por ter mais lojas de um tipo que os seus oponentes, de acordo com a tabela seguinte:

Se não tiver lojas de um determinado tipo, não ganha perucas para esse tipo.

Num jogo de 2 jogadores, conte apenas as posições "O maior" e o "3º maior".

Jogador	O maior	2º maior	3º maior
Lojas			
Ouro	3 perucas	2 perucas	1 peruca
Livro	9 perucas	6 perucas	3 perucas
Ferramenta	6 perucas	4 perucas	2 perucas
Têxtil	9 perucas	6 perucas	3 perucas

## Exemplo

**Verde** tem 5 lojas de ferramentas, **Laranja** tem 2 e **Roxo** e **Amarelo** nenhuma. **Verde** ganha 6 perucas, **Laranja** ganha 3 perucas, mas **Roxo** e **Amarelo** não ganham nenhuma porque não têm lojas de ferramentas.

Em caso de empate, some os lugares empatados, depois divida os pontos pelos jogadores empatados, arredondado para baixo.

## Exemplo

**Roxo** tem 4 lojas de têxteis, **Amarelo** e **Laranja** têm ambos 3 e **Verde** tem 1. **Roxo** ganha 9 perucas, **Amarelo** e **Laranja** estão empatados, então cada um ganha  $(6 + 3) \div 2 = 4$  perucas, e **Verde** não ganha.



4. Converta em reais a sua Influência, depois ganhe 1 Peruca por cada 5 reais que tiver (arredondado para baixo).

## Exemplo

**Roxo** tem 13 reais na sua mão, mas ela também tem 4 reais na faixa de Influência. Então, ela pontua 3 perucas.



5. Perucas das suas cartas de Decreto que cumpriu. Mais ninguém pode pontuar com as suas cartas de Decreto.

## Exemplo

**Amarelo** tem 2 decretos, um que dá-lhe 2 perucas e outro que dá-lhe 6 perucas. (Ver **descrições das Cartas de Decreto**, página 6 do livro de Ajuda ao Jogador.)



6. Perucas por ter posto mais Oficiais Estatais a trabalhar em Edifícios Públicos que os seus oponentes (simples: conte o número total de

Oficiais Estatais indicados nos seus Planos completos), de acordo com a tabela seguinte:

Se não tiver Planos completos, não ganha perucas por isso.

Jogador	O maior	2º maior	3º maior
Jogo			
3-4 jogadores	15 perucas	10 perucas	5 perucas
2 jogadores	15 perucas	5 perucas	

Em caso de empate, some os lugares empatados, depois divida os pontos pelos jogadores empatados, arredondado para baixo.

## Exemplo

No fim do jogo, **Laranja** tem Planos completos que puseram um total de 8 Oficiais Estatais a trabalhar em Edifícios Públicos. **Verde** e **Amarelo** têm cada um Planos completos com 5 Oficiais Estatais e **Roxo** apenas completou um Plano para 3 Oficiais. Uma vez que este é um jogo de 4 jogadores, **Laranja** ganha 15 perucas, **Verde** e **Amarelo** ganham ambos  $(10 + 5) \div 2 = 7$  perucas, e **Roxo** não ganha.



7. 2 perucas por cada peça de Favor Real que tiver no seu tabuleiro.

## Exemplo

**Verde** tem um Favor Real do Rei e outro do Marquês. Estes far-lhe-ão ganhar 4 perucas.

Use um qualquer marcador nos ícones do canto inferior direito do tabuleiro de jogo para acompanhar a pontuação do fim do jogo.



## Desempataadores:

1. O jogador com mais conjuntos de entulho.
2. O jogador com mais lojas.
3. O jogador com mais Planos completos.
4. O jogador com mais dinheiro.

Se ainda assim existir um empate, os jogadores empatados devem descansar com a satisfação de que reconstruíram uma Lisboa devastada numa grande cidade.





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](http://www.eaglegames.net)

*Traduzido para Português de Portugal por João Letras Ferreira*

*If you have any questions, please email us at: [info@eagle-gryphon.net](mailto:info@eagle-gryphon.net)*

*LIKE us on Facebook: [www.facebook.com/EagleGryphon](http://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](http://www.eagle-gryphon.com)

**GAMING  
RULES!**



<http://bit.ly/1MxYfWu>

Official Game Web Page  
and Rules Video