



PRAGA

CAPVT & REGNI

REGRAS



Vladimír Suchý

O Coração do Império

Carlos IV (também conhecido como Charles, Karel, Karl ou Carolus) foi coroado Rei da Boêmia e comandante do Santo Império Romano. De seu castelo, em Praga, ele supervisiona a construção de novas fortificações: uma ponte através do Rio Moldava, uma universidade e a construção de uma catedral que cresce junto dos muros do próprio castelo. Praga já está entre as maiores cidades da Europa. Agora o Rei Carlos irá transformá-la na capital de um império!

Resumo do Jogo

Os jogadores representam ricos cidadãos organizando diversos projetos de construções na Praga medieval. Através da expansão de sua riqueza e da contribuição na edificação de construções, eles ganham favores do Rei. Os jogadores escolhem entre seis ações que sempre estão disponíveis, mas que são influenciadas por uma enorme gama de custos e benefícios variáveis. Jogadores astutos encontrarão a sinergia entre ações cuidadosamente realizadas no momento certo e as recompensas pela construção de projetos cívicos. Ao final do jogo, ganha aquele que conseguir impressionar mais o Rei Carlos IV.

Componentes



Tabuleiro principal



4 tabuleiros de jogador



6 peças de ação



4 tabuleiros de ação



8 rebites plásticos grandes e 1 rebite pequeno



4 marcadores de pontuação (um em cada cor de jogador)



4 peões para a Estrada Real (um em cada cor de jogador)



11 cubos em cada cor de jogador



30 melhoria (11 comuns e 4 especiais em cada era)



36 construções (14 comuns e 4 especiais em cada era)



36 muros (14 comuns e 4 especiais em cada era)



8 marcadores de produção



24 peças de tecnologia



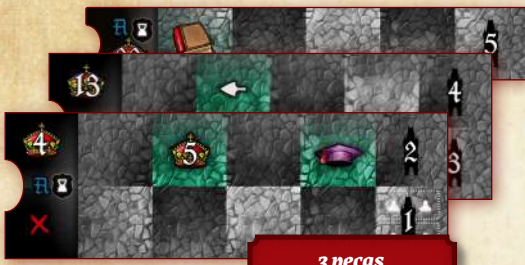
2 guias de referência



**Hladová zed'
(Muralla da Fome)***



Catedral



**3 peças
alternativas para a
Muralla da Fome**



**3 peças alternativas
para a Catedral**



3 peças da Estrada Real



**Karlův most
(Ponte Carlos)***



**12 peças da ponte
em dois grupos de 6**



2 contadores de turno



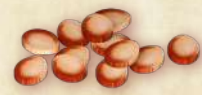
**30 marcadores de
bônus vermelhos e azuis**



**8 marcadores de bônus
vermelhos e azuis de valor 3**



11 peças da praça



12 OVOS



**1 marcador
de 5 pontos**



**4 ovos de
valor 3**



6 janelas de ouro



14 janelas de prata

** Ao longo do manual estes itens serão chamados de Muralla da Fome e Ponte Carlos.*



Montagem



Monte as partes do tabuleiro de acordo com as instruções.

- Grua de Ações
- Tabuleiros de Jogador
- Ponte Carlos
- Catedral e Muralha da Fome - *Observação:* os componentes 3D não são necessários para o jogo. Equivalentes bidimensionais estão impressos no tabuleiro caso você prefira jogar sem eles.

Preparação

1.

Deixe os ovos, bônus e janelas ao alcance de todos os jogadores.

2.

Posicione a Ponte Carlos cruzando o rio. Observação: os bônus oferecidos pela ponte são impressos em ambos os lados e podem ser colocados em qualquer combinação.

3.

Separe as peças da ponte pelo seu número (IV ou V). Embaralhe as peças IV e forme um monte, com o verso para cima, ao lado da ponte.

4.

Embaralhe as peças V e forme 2 montes. Posicione um dos montes com 3 peças, com o verso para cima, ao lado da ponte, como mostrado. O outro monte é colocado ao lado da Catedral.

5.

Distribua os marcadores de produção no rio. A ordem não é importante.

6.

As peças da Estrada Real e as peças alternativas (identificadas como A e B) permanecem na caixa em sua primeira partida. É possível utilizá-las para dar uma maior rejogabilidade, gerando diversas possíveis configurações e serão explicadas posteriormente.

7.



Peças de praça com este ícone são usadas apenas em uma partida para **4 jogadores**.



Peças de praça com este ícone são usadas em uma partida para **3 e 4 jogadores**, mas não em **2**.

8.

Separe as peças de tecnologia por número e embaralhe cada monte individualmente, colocando-os, com o verso para cima, ao lado do tabuleiro.



Preparação da Grua de Ações

A preparação depende da quantidade de jogadores.

I. Gire a roda de modo que a seta branca aponte para o ícone mostrando a quantidade de jogadores ((a ilustração maior exibe uma partida para 3 jogadores, enquanto este quadro exibe uma partida para 4 jogadores).

II. As seis peças de ação entram nos seis primeiros espaços, começando com o primeiro espaço vermelho, no topo da grua. Isto significa que nenhuma delas é colocada na zona azul, todas ficam na zona vermelha ou verde.

III. Posicione um contador de turno na roda, no espaço mostrado.

IV. Posicione o outro contador de turno no espaço da plataforma correspondente à quantidade de jogadores. Estes cubos contarão os turnos e serão explicados mais adiante.

9. Posicione a Muralha da Fome e a Catedral conforme mostrado.

10. Mantenha o marcador de 5 pontos próximo do final da zona azul.

Níveis da Muralha da Fome

9.

Níveis da Catedral

10.

4.

11.

12.

11.

12.

12.

8.

13.

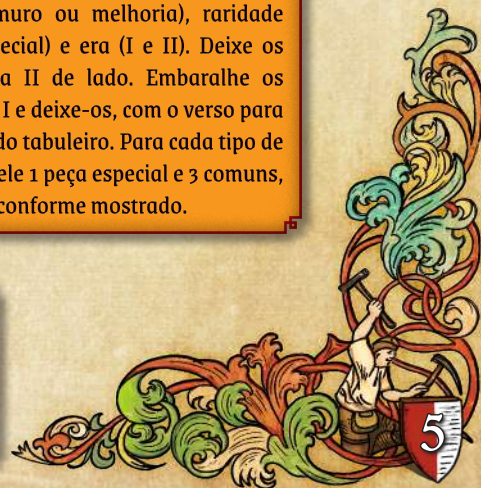


Em uma partida para 2 ou 3 jogadores: certos hexágonos da cidade são marcados para mostrar que já começam a partida ocupados por construções. Complete estes espaços com peças comuns da era I, retirados aleatoriamente do topo do respectivo monte.

Prepare a grua de ações conforme descrito acima. Em sua primeira partida, recomendamos que você posicione as peças na ordem mostrada. Em partidas subsequentes você pode tentar uma ordem aleatória.

Use o **lado A** de todas as 6 peças de ação. Para uma preparação menos simétrica, use o **lado B**. Não misture os **lados A e B**. As peças de ação mantêm o mesmo lado durante toda a partida.

Separe as peças hexagonais por tipo (construção, muro ou melhoria), raridade (comum e especial) e era (I e II). Deixe os montes da era II de lado. Embaralhe os montes da era I e deixe-os, com o verso para cima, ao lado do tabuleiro. Para cada tipo de hexágono, revele 1 peça especial e 3 comuns, deixando-as conforme mostrado.



Preparação dos Jogadores

Cada jogador escolhe uma cor e recebe um tabuleiro de jogador e peças na cor apropriada, bem como um tabuleiro de ações.

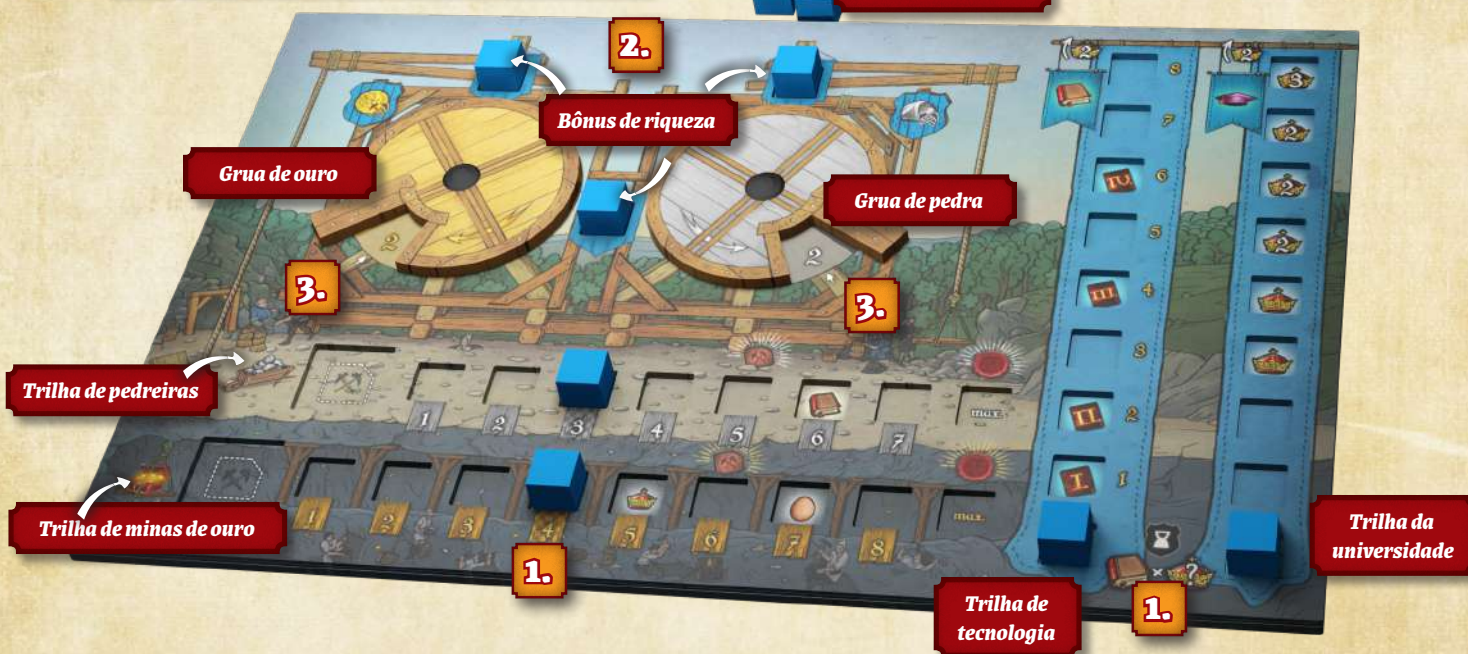
Preparação do Tabuleiro dos Jogadores

1. Use 4 cubos para marcar sua posição nas 4 trilhas. Os cubos iniciam nas posições mostradas na ilustração.

2. Posicione 3 cubos nos bônus ao lado das rodas de suas guias.

3. Ajuste a roda de cada uma de suas guias para 2, indicando que você começa com 2 ouros e 2 pedras.

4. Pegue um tabuleiro de ações e mantenha-o próximo ao seu tabuleiro de jogador.



5. Posicione suas peças no tabuleiro principal. Um cubo no canto inferior direito da Muralha da Fome e outro no canto inferior esquerdo da Catedral. Seu peão é colocado ao lado do tabuleiro, próximo da Estrada Real. Posicione os marcadores de pontuação sobre o zero, conforme a ilustração.



Fluxo do Jogo

O último jogador a visitar a cidade de Praga será o jogador inicial (ou um jogador aleatório). Os jogadores realizam turnos em sentido horário ao redor da mesa. Em seu turno, você realiza os seguintes passos:

1. Escolha 1 peça de ação da grua de ações.
2. Realize 1 ação e, possivelmente, uma ação extra.
3. Termine seu turno rotacionando a grua de ação e retornando a peça de ação.

A grua de ações registra os turnos dos jogadores. No meio da partida as peças de construção, muro e melhorias serão substituídas peças da Era II. O jogo terminará quando cada jogador realizar 16 turnos. Este mecanismo de contagem será explicado em detalhes posteriormente.

Escolhendo uma Peça de Ação



Seu tabuleiro de ações mostra as 6 ações disponíveis. Você começa seu turno decidindo qual ação quer. Então, você escolhe uma peça na grua de ações que possua a ilustração da ação escolhida.

Cada peça de ação mostra duas ações, uma dentro e outra fora da roda. A posição dentro ou fora da roda não tem importância. Você simplesmente escolhe a ação que quer e ignora a outra.

Esta peça permite que você realize uma destas duas ações

Bônus da Roda

A peça de ação que você escolheu lhe garante um bônus. Explicações sobre isto serão abordadas posteriormente. Geralmente você recebe o bônus imediatamente, mas você pode atrasar o recebimento para um momento posterior deste turno seu.



Quando você escolhe esta peça, você ganha a oportunidade de comprar um ovo. Se você possui ouro, você pode comprar imediatamente. Mas, caso não tenha ouro, você pode usar a peça para realizar uma ação que lhe traga ouro e somente então usar este ouro para comprar o ovo

Custos e Bônus pela Posição



Estas peças possuem um custo a ser pago em ouro

Cada peça oferece um bônus da roda

Se uma peça alcança a zona azul, ela oferecerá pontos bônus

Peças de ação que foram escolhidas recentemente estarão na zona vermelha da grua. Se você escolher uma destas peças, você deve pagar imediatamente o custo mostrado no tabuleiro. Caso não possa pagar este custo, você não pode escolher esta peça.

Peças na zona verde podem ser escolhidas sem bônus ou penalidades adicionais (você ainda recebe o bônus da roda).

Peças que não foram escolhidas por algum tempo alcançarão a zona azul da grua. Quando você escolher uma destas, receba a quantidade de pontos mostrada no tabuleiro.



Resolvendo Ações

Gerenciar Minas



Esta ação lhe traz ouro. Você possui uma certa quantidade de minas de ouro, representadas pelo maior número à **esquerda** de seu marcador na sua trilha de minas de ouro. Quando escolher esta ação, realize **uma** das seguintes opções:



Receba 1 ouro e aumente suas minas de ouro em 1.
(Mova seu marcador 1 espaço para a direita.)

Produza ouro: receba tanto ouro quanto a quantidade de minas de ouro que você possui, junto com todos os bônus de produção mostrados à **esquerda** de seu marcador.

Sempre que receber ouro, aumente seu nível girando a roda de sua grua de ouro. Isto pode gerar um bônus de riqueza na primeira vez que você alcançar um certo nível (veja mais no bloco lateral). Você tem um limite de 9 ouros. Caso receba ouro suficiente para mover sua grua acima de 9, mantenha-a em 9 e simplesmente ignore o excesso.

Quando seu marcador alcança estes espaços, ele gera um efeito especial único



Quando você produz ouro, você também produz todos os bônus à esquerda de seu marcador



EXEMPLO: caso seu cubo encontre-se neste espaço, você produz 6 ouros, 2 pontos e o bônus de seu marcador de produção.

Gerenciar Pedreiras



Esta ação é similar a Gerenciar Minas. Quando escolher esta ação, realize uma das seguintes opções:



Receba 1 pedra e aumente suas pedreiras em 1.
(Mova seu marcador 1 espaço para a direita.)

Produza pedras: receba tantas pedras quanto a quantidade de pedreiras que você possui, junto com todos os bônus de produção mostrados à **esquerda** de seu marcador.



Receba um marcador de produção.

Reivindique um selo

Quando produzir, receba 1 ponto

Quando produzir, avance 1 espaço em sua trilha de tecnologia

Marcadores de Produção

Sua trilha de minas de ouro e de pedreiras possuem espaços assinalados com este ícone. Quando alcançar este espaço, escolha 1 marcador de produção do Rio Moldava. Coloque-o no espaço mais à esquerda da trilha que o gerou. De agora em diante, sempre que escolher produzir nesta trilha, também receba este bônus.



Bônus de Riqueza

- 1.** Bônus para 6 ouros.
- 2.** Bônus para 6 pedras.
- 3.** Bônus para 9 ouros ou pedras.

A primeira vez que você alcança estes níveis de riqueza, você ganha um bônus de riqueza. Quando alcança 6 ouros ou 6 pedras, remova o marcador correspondente e receba o bônus mostrado abaixo dele. Quando você alcança o máximo de ouro ou pedra, remova o marcador no centro e receba o bônus correspondente. (Você pode usar os marcadores removidos como marcadores em outros locais do jogo).

Cada bônus pode ser recebido apenas uma vez por partida. Remover o marcador o lembra que você já recebeu este bônus e não pode recebê-lo mais uma vez.

Selos

Quando você alcança o fim de sua trilha de minas de ouro e, também, quando você alcança o fim da trilha de pedreiras, você recebe a habilidade de reivindicar um dos cinco selos - os 5 espaços vermelhos na parte superior esquerda do tabuleiro principal. É possível reivindicar um selo imediatamente ou mais adiante na partida, durante um de seus turnos.

Para reivindicar um selo disponível, pague o custo mostrado na parte inferior do selo (caso exista) e coloque um marcador da sua cor sobre ele. Uma vez que alguém reivindicou um selo, nenhum outro jogador pode reivindicá-lo novamente. O selo afeta a pontuação final, ao término da partida.

Caso você escolha não reivindicar um selo imediatamente (aguardando, talvez, um turno posterior na qual você possa pagar por ele), posicione o marcador que gerou esta possibilidade sobre o ícone do selo no final da trilha para lembrá-lo que você ainda pode reivindicar um selo.





Melhorar Uma Ação



Quando realizar esta ação, escolha uma peça hexagonal da linha de melhorias (regras gerais para escolha de peças hexagonais são explicadas no bloco à direita).

A peça vem para seu tabuleiro de ações, no espaço correspondente. Você pode escolher qualquer uma das 6 orientações. A orientação é importante, mas não entrará em jogo até que você adicione outra melhoria ou um muro. Mais detalhes na próxima página.



Cada vez que você melhora uma ação, você move seu marcador 1 ou 2 espaços para cima na trilha da universidade (1 para peças de melhoria da Era I e 2 para Era II).



Um lembrete desta regra é visível em cada peça.

É permitido melhorar uma peça que já está melhorada, mas as melhorias não são cumulativas. Empilhe a nova melhoria sobre a anterior, ignorando a antiga. Você não recebe nenhum bônus por conexões já utilizadas. Conexões novas são avaliadas normalmente.

Sempre que você realizar uma ação que foi melhorada, você recebe o bônus impresso no centro da peça de melhoria. Caso você realize esta ação duas vezes em seu turno, você recebe o bônus também duas vezes. Além disso, quando você posiciona uma melhoria, você pode, **retroativamente**, receber o bônus para esta ação, caso você a tenha realizado mais cedo, durante o turno corrente.

Partes de uma Peça de Melhoria



EXEMPLO: caso você escolha a peça acima, você deve posicioná-la no hexágono de Melhorar uma Ação de seu tabuleiro de ações. Você pode posicioná-lo em qualquer orientação. Você recebe 2 avanços na trilha da universidade. Neste exemplo, o símbolo vermelho que está na quina e a janela de prata não possuem efeito agora, já que esta é sua primeira melhoria. Sempre que você realizar uma ação de Melhorar uma Ação, a partir da agora, você recebe 2 pedras. Na verdade, você recebe 2 pedras imediatamente aplicando o efeito retroativamente na ação que permitiu que você pegasse esta peça.

Resumo de Escolha de Peças Hexagonais

Três ações envolvem a escolha de peças hexagonais de uma das linhas do tabuleiro. Após pegar uma peça, imediatamente revele uma reposição do monte respectivo.

Peças Especiais



A peça mais à direita de cada linha é uma peça especial. Ela não está disponível para você, a menos que você possua o bônus de peças especiais.

A única forma de receber o bônus de peças especiais é escolher uma peça de ação deste local; ele não se aplica à sua ação extra, caso você possua alguma. Ao invés disso, caso não utilize o bônus de peça especial, receba a quantidade indicada de pontos (você pode receber os pontos mesmo no caso de você ter planejado usar o bônus inicialmente e tenha mudado de ideia depois).

EXEMPLO: caso você escolha a ação Erigir uma Construção ao pegar esta peça, você possui duas opções: você pode pegar uma construção comum e receber 1 ponto ou você pode pegar uma construção especial.



Renovando uma Linha

Uma vez por turno, você pode pagar 1 ouro ou 1 pedra para remover 2 peças hexagonais de uma

das 3 linhas. As peças removidas podem ser ambas peças comuns ou uma comum e outra especial. Cada peça removida é colocada, com a face voltada para baixo, sob o respectivo monte. Reponha cada peça removida com uma nova peça, do monte correspondente.

Você pode renovar uma linha a qualquer momento de seu turno, mesmo antes de escolher uma peça de ação da grua. Você não tem nenhuma obrigação de escolher uma ação que use a linha que foi renovada.

Erigir Um Muro



Quando realizar esta ação, escolha uma peça hexagonal da linha de muros (regras gerais para escolha de peças hexagonais são explicadas no bloco acima). Você deve, imediatamente, pagar o custo da peça mostrado no símbolo vermelho impresso nela. Caso não possa pagar este custo, então você não pode escolher esta peça.

A peça lhe dá, imediatamente, as recompensas mostradas na janela verde. Em seguida, posicione a peça **adjacente ao seu tabuleiro de ações** (observe que uma nova peça de muro não precisa ser adjacente a qualquer peça de muro posicionada anteriormente). Dependendo de como você posicionou esta peça, você pode receber um ou mais bônus, conforme explicado na próxima página.

Partes de uma Peça de Muro





Bônus de Adjacência

Peças de muro ou de melhoria podem lhe trazer bônus de adjacência. Quando você posiciona uma peça, verifique o símbolo em uma das arestas da peça. Caso você tenha posicionado esta peça de modo que este símbolo se alinhe com um símbolo em uma peça adjacente, você ganha o bônus representado pelos símbolos. Por exemplo, o posicionamento mostrado ao lado daria uma janela de prata e um avanço na trilha de tecnologia como bônus. Um exemplo mais detalhado poderá ser visto mais adiante. Se você colocar o símbolo adjacente a uma aresta que não possui nenhum símbolo, você não receberá bônus de adjacência.



Esses símbolos não são um bônus de adjacência. Eles são um lembrete do avanço de 1 ou 2 espaços na trilha da Universidade sempre que você posiciona uma destas peças.



Bônus de Quina Vermelha

Bônus de Quina Vermelha: Alguns hexágonos oferecem um bônus de quina. Muros e melhorias possuem quinas **vermelhas**. Ao posicionar uma peça com um bônus de quina que corresponda a outro bônus de quina, pegue um marcador bônus da cor apropriada.



Bônus de Quina Azul

Construções podem oferecer bônus de quinas **azuis** por sua correspondência com outras construções ou com bônus de quinas correspondentes impressos no tabuleiro.



Dois Bônus de Quina

Caso a peça que você posicionou corresponda a dois outros bônus de quinas, receba **dois** marcadores de bônus da cor apropriada.

Erigir Uma Construção



Quando você realizar esta ação, escolha um hexágono da linha de construções (as regras gerais para escolha dos hexágonos pode ser vista na página anterior). Você deve pagar imediatamente o custo da peça, mostrado no escudo vermelho da peça. Caso você não possa pagar seu custo, você não pode escolher esta peça.

A peça imediatamente oferece as recompensas mostradas dentro da área em verde. Então você coloca a peça em qualquer local válido de construção.

Partes de uma Peça de Construção

Locais Válidos para Construção



No lado da Cidade Velha, os locais de construção são privilegiados. Uma construção em um destes hexágonos custará a você um ouro adicional (caso você não possa pagar isto imediatamente, você não pode construir lá). Em contrapartida, você recebe a quantidade de pontos mostrada no local da construção.



No lado da Cidade Nova, construções não possuem custos adicionais, mas também não trazem nenhuma vantagem adicional.



Com menos de 4 jogadores, um ou dois locais para praças ficarão vazios durante a preparação, mas eles ainda contam como praças e não são locais válidos para construção.

Bônus das Praças



A cidade possui entre 8 e 10 praças posicionadas durante a preparação. Os jogadores competem pelos bônus que estas praças oferecem. Cada vez que você posiciona uma construção, ela será colocada ao lado de exatamente uma praça.

Caso sua construção possua espaço para um marcador, coloque um marcador da sua cor neste espaço quando erigir a construção. Isto indica que você tem uma reivindicação na praça adjacente.

Caso sua construção não possua espaço para um marcador, então ela lhe trará pontos imediatamente. Receba 1 ponto para cada construção atualmente em torno desta praça, incluindo a que você acaba de erigir.

Caso sua construção seja a última que pode ser erigida ao redor desta praça, cada jogador com uma reivindicação nela pode escolher uma das duas recompensas mostradas na praça.

O jogador com a maior quantidade de marcadores ao redor de uma praça recebe as duas recompensas (e não apenas uma). O desempate segue em favor do jogador que mais gastou em suas construções (some pedras e ouro, ignorando construções sem marcadores). Caso o empate persista, todos os jogadores empatados recebem ambas as recompensas. Após distribuir as recompensas, todos os marcadores dos jogadores podem ser recolhidos pelos seus respectivos donos.

Caso você não possua marcadores ao redor de uma praça, você não recebe recompensas por ela.



EXEMPLO:

1. **Verde** escolhe a ação de erigir uma construção de uma posição que lhe permite escolher uma peça especial. O custo da peça é 2 ouros.



2. Ela paga o custo e recebe os benefícios mostrados (avança um espaço em sua trilha de tecnologia e recebe uma pedra).



3. **Verde** escolhe erigir uma construção no local mostrado. Como a quina azul corresponde a outra quina azul impressa no tabuleiro, a jogadora recebe 1 marcador bônus azul.

4. Esta construção não tem local para um marcador. Isto significa que a construção rende 1 ponto para cada construção ao redor da praça. Neste caso, ela vale 3 pontos. Caso existisse local para um marcador, **Verde** colocaria seu cubo lá e não receberia pontos neste passo.

5. Esta construção completa a praça, logo é hora de distribuir os bônus da praça. **Vermelho** e **Azul** possuem, cada um, um marcador, logo verifica-se o desempate pelo custo de construção. O custo de construção do **Azul** é de 4 recursos e o do **Vermelho** é de 3. Como ganhador, **Azul** recebe ambos os bônus da praça e **Vermelho** deve escolher entre 2 janelas de pratas ou 4 pontos. Caso **Verde** possuísse um marcador lá, ela também teria que escolher entre estes bônus, mas como não possui, ela não recebe nada por completar a praça. Tanto **Azul**, quanto **Vermelho** recolhem seus marcadores.

Construir a Estrada Real



Para realizar esta ação, avance seu peão um espaço adiante na Estrada Real.



Espaços na Estrada

Ao avançar pela Estrada Real, mova seu peão para o próximo espaço na sua cor. À esquerda do espaço colorido existem dois efeitos, os quais você resolve imediatamente. Um dos efeitos requer um ovo e, com isto, não ganhar os benefícios deste efeito, você ainda resolverá outro efeito.

Ponte Carlos



O **espaço IV** fica ao lado da Ponte Carlos. Para avançar ao espaço IV você deve pagar um ovo. Caso você não possa pagar um ovo, você não pode realizar esta ação.

Quando você avança para o espaço IV, compre as 3 primeiras peças do monte de prata IV. Escolha uma e retorne as demais para baixo do respectivo monte. Posicione a peça escolhida como uma placa na ponte. Receba os bônus marcados nos espaços cobertos pela peça e na peça escolhida.



O **espaço V** é a própria Ponte Carlos. Mais uma vez, para poder avançar para este espaço você deve pagar um ovo.

Quando você avança para o espaço V, escolha qualquer peça do monte de ouro V. Posicione esta peça como uma placa na ponte, junto com um marcador seu. Receba os bônus dos espaços que você cobriu. Sua peça terá um papel durante a pontuação final.

Uma vez que você se encontra na ponte, seu peão da estrada real não pode mais se mover ao longo da Estrada Real e você não poderá mais realizar esta ação.

Uma vez que 5 placas forem posicionadas, a ponte está completa. Caso você avance para o espaço IV quando a ponte estiver completa, você escolhe uma peça IV e recebe seu bônus normalmente, porém você não recebe o bônus pela colocação da peça. Ao invés disto, descarte a peça. Se você avançar para o espaço V quando a ponte estiver completa, escolha uma peça do monte V e a coloque na sua frente, junto com um marcador seu, para lembrá-lo que seu bônus terá um papel no final da partida (caso o monte V esteja vazio, não existe mais nenhum motivo para avançar para o espaço V).

Uma Ponte por Ovos?

De acordo com a lenda, ovos eram um componente essencial da argamassa usada para construir a Ponte Carlos. O Rei demandou que enormes carregamentos de ovos fossem trazidos a Praga para a construção. Uma vila, confusa com a requisição do Rei, chegou a enviar os ovos cozidos. Pode parecer estranho a construção de uma ponte com tão humildes ingredientes, mas a Ponte Carlos está firme e forte a mais de 600 anos.

Tecnologias



Durante a partida você terá diversas oportunidades de avançar na sua trilha de tecnologia. Durante a partida você poderá ganhar até 4 tecnologias.

Quando seu marcador se mover para um dos espaços marcados, compre as 3 primeiras peças do monte correspondente. Escolha uma e retorne as demais, com o verso para cima, embaixo do respectivo monte. Mantenha a tecnologia escolhida, com a frente para cima, ao lado de seu tabuleiro de jogador - ninguém mais poderá usá-la.

Tecnologias de nível I e II lhe trazem habilidades permanentes que você poderá usar durante o jogo, a partir de seu próximo turno. Como você não pode usar uma tecnologia no mesmo turno que a adquire, ao fazê-lo, você pode dar a vez para o próximo jogador, enquanto escolhe a tecnologia que lhe interessa.

Em contrapartida, tecnologias de nível III e IV lhe dão um benefício de uso único, que pode ser usado imediatamente. Opcionalmente, você pode guardar a tecnologia para usá-la em um turno futuro. Quando usá-la, descarte-a para ajudar a lembrar que você não pode usá-la mais de uma vez.

Você não tem como ganhar nenhuma outra tecnologia após o espaço identificado como IV, mas estar mais alto na trilha lhe trará mais pontos ao final da partida. Caso você já esteja no topo da trilha e avance mais, mantenha seu marcador parado e receba 2 pontos para cada avanço.

Universidade

Durante a partida você terá diversas oportunidades de avançar na sua trilha da universidade. Sua posição nesta trilha determina o valor de sua trilha de tecnologia no final da partida (veja adiante).

De modo geral, você não recebe recompensa alguma ao avançar nesta trilha. Porém, caso já esteja no topo, cada avanço adicional lhe traz 2 pontos imediatamente.



EXEMPLO DA PONTE CARLOS:

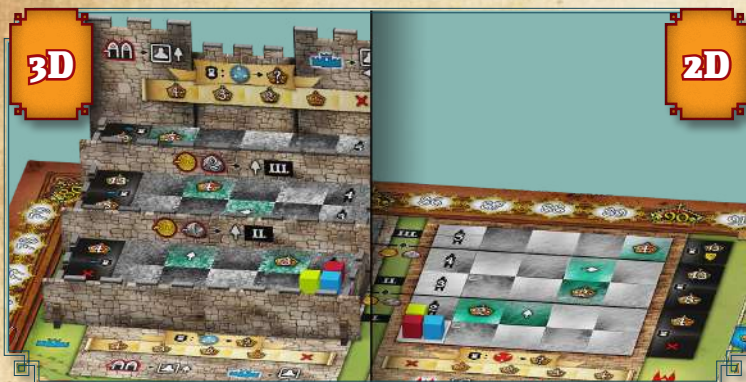
Verde escolhe a ação de construir a Estrada Real. Como ela está no espaço IV, deve se mover para a ponte e, para isto, precisa pagar 1 ovo. Após pagar, ela deve escolher uma das peças de ouro ao lado da ponte, colocando-a na ponte. Ela pode escolher qualquer espaço, exceto o já ocupado pela peça de prata. Por exemplo, se escolher o espaço central, recebe imediatamente 1 ovo e um marcador azul. A peça é colocada lá, junto com um marcador seu para indicar que ela receberá seu benefício no fim da partida.



Muralha da Fome e Catedral

A construção da Muralha da Fome e da Catedral são representadas por duas grades no canto do tabuleiro.

O Rei apreciará sua ajuda nestes importantes projetos.



Movendo-se Lateralmente



Quando você construir um muro com o ícone da Muralha da Fome, mova seu marcador um espaço lateralmente na grade da Muralha da Fome (na Muralha da Fome um movimento lateral é sempre realizado para a esquerda).



De forma similar, quando construir uma peça com o ícone da Catedral, mova seu marcador um espaço lateralmente na grade da Catedral (na Catedral um movimento lateral é sempre realizado para a direita).

Você também pode se mover lateralmente devido a outros efeitos.

Movendo-se Para Cima



Para mover-se para cima, você deve pagar 2 janelas de prata. Você pode fazer isto tantas vezes quanto queira e possa pagar, e a qualquer momento de seu turno.



A grade se divide em 3 níveis. Cruzar do nível I para o nível II, ou do II para o III possui um custo adicional que deve ser pago.

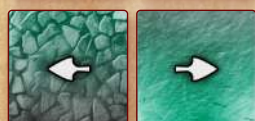


Consequências do Movimento

Alguns movimentos possuem consequências imediatas:



Se seu marcador terminar em um espaço com pontos, receba estes pontos imediatamente.



Se seu marcador terminar em um espaço com uma seta lateral, mova seu marcador mais um espaço na direção indicada.



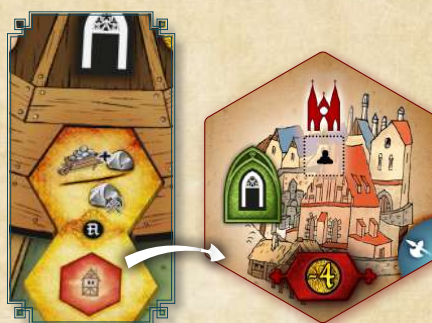
Se seu marcador terminar em um espaço com uma seta para cima, você pode se mover um espaço para cima mas, se isto o levar para um nível diferente, você ainda deve pagar o custo em ouro e pedras para cruzar os níveis.



Se você alcançar o nível mais alto da Catedral, você pode reivindicar uma das 3 peças de pontuação final que foram colocadas na Catedral no início da partida. Pegue a peça e mantenha ela na sua frente, mostrando que ninguém mais pode reivindicar aquela peça específica.

Movimentos para cima lhe trarão mais pontos ao final da partida. Movimentos laterais farão seus marcadores vermelhos e azuis valerem mais. Veja mais detalhes sobre a pontuação final na página 16.

EXEMPLO:



1. **Verde** escolhe uma peça de ação de um local que lhe dá uma janela de prata. Ela escolhe erigir esta construção. Isto custa 4 ouros para ser posicionada na Cidade Nova, o que lhe traz mais uma janela de prata e um movimento lateral na Catedral.



2. **Verde** paga 2 janelas de prata para mover seu marcador um espaço para cima na Catedral. A seta em seu novo espaço permite que ela mova-se novamente para cima sem pagar o custo em janelas de prata. Contudo, este movimento segue para o próximo nível, logo ela ainda precisa pagar 1 ouro e 1 pedra. Caso não possa ou queira pagar, ela ficaria no espaço com a seta e não poderia usar seu efeito posteriormente. Ela decide pagar o custo e subir.

3. Agora ela escolhe usar o ícone da Catedral da peça que erigiu para se mover para a direita. Isto lhe traz 2 pontos. Note que ela poderia usar este movimento primeiro, mas aí ela perderia a seta bônus do passo anterior.



Janelas



Durante a partida você encontrará várias formas de ganhar janelas de prata e de ouro. Janelas de prata são usadas para se mover para cima na Muralha da Fome e na Catedral. Janelas de ouro (possivelmente com ajuda de janelas de prata) são usadas para comprar ações extras. Você não pode guardar mais do que 2 janelas entre seus turnos: ou você as usa ou deve descartá-las.



Comprando Uma Ação Extra

Além da ação que você obtém pela peça de ação escolhida, você pode pagar por uma ação extra:



Uma vez por turno você pode pagar 2 janelas de ouro ou uma janela de ouro e uma de prata para comprar uma ação extra. Você pode escolher qualquer uma das 6 ações. Ela pode ser usada a qualquer momento durante seu turno, mesmo antes de você escolher uma peça de ação.



Turno do Jogador: Melhorar Uma Ação + Ação Extra - Construir Muro

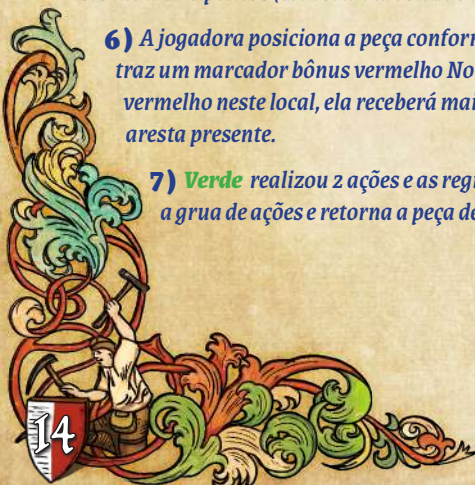


EXEMPLO:

- 1) Verde começa o turno escolhendo uma peça de ação que lhe permite Melhorar Uma Ação. Ela já possui uma melhoria que lhe traz uma janela de ouro por isto **A**. Ela escolhe a melhoria mostrada, colocando-a em seu tabuleiro de ações (ela pode escolher sua orientação, mas não sua posição).
- 2) Como a peça é da Era II, Verde avança 2 espaços na trilha da Universidade.
- 3) Verde escolhe posicionar a peça de modo a acionar um bônus de adjacência, avançando 1 espaço na trilha da tecnologia e recebendo uma janela de prata.
- 4) Normalmente, Verde terminaria seu turno agora, mas ela decide gastar 1 janela de ouro e 1 de prata para comprar uma ação extra.
- 5) Como sua ação extra, ela escolhe Erigir Um Muro. Ela não precisa de uma peça de ação para isto, apenas diz para todos que está erigindo um muro. Ela acaba de melhorar esta ação **B**, logo, esta ação lhe traz 1 ponto. Ela escolhe a peça mostrada e gasta 4 pedras para a construção. Isto lhe traz 6 pontos (conforme mostrado na peça).
- 6) A jogadora posiciona a peça conforme mostrado, gerando um bônus de quina que traz um marcador bônus vermelho. No futuro, caso ela posicione outro muro com canto vermelho neste local, ela receberá mais 2 marcadores bônus vermelhos, um para cada aresta presente.
- 7) Verde realizou 2 ações e as regras não permitem mais do que isto, logo, ela gira a grua de ações e retorna a peça de ação escolhida.


Resumo de Ações

- A cada turno você realizará pelo menos uma ação, que deve ser uma dentre as presentes na peça de ação escolhida.
- Você também tem a oportunidade de comprar uma ação extra, que pode ser qualquer uma das 6 ações.
- Certas tecnologias possuem efeitos que permitem que você realize ações adicionais.
- As ações podem ser realizadas em qualquer ordem.
- O efeito de uma peça de melhoria se aplica sempre que você realizar aquela ação. Se você realizá-la múltiplas vezes, a melhoria se aplica a todas elas.



Final do Turno

1. Ao final do turno, realize os seguintes passos:

1. Descarte janelas até que fique com apenas 2.
2. Gire a grua de ações um espaço no sentido horário.
3. Retorne sua peça de ação para o espaço vazio no início da zona vermelha. Caso este espaço esteja bloqueado pela caixa de madeira, gire a grua mais um espaço, para poder posicionar a peça de ação.
4.  No raro evento de uma peça de ação girar além da zona azul, remova-a e coloque-a no primeiro espaço livre da zona verde. Ela ainda vale 5 pontos. Posicione junto dela o marcador de 5 pontos como um lembrete.



Normalmente você rotacional a grua apenas um espaço. Contudo, quando a seta da grua estiver nesta posição, ela gira 2 espaços. Sua peça de ação sempre retorna para a primeira posição da zona vermelha.



Contando Turnos



- I. O cubo posicionado na plataforma começa o jogo em um local que depende da quantidade de jogadores.
- II. Após diversos jogadores realizarem seus turnos, o cubo presente na grua cairá em um rebaixo presente no mecanismo.
- III. Neste momento, mova o cubo da plataforma um espaço para frente, na direção da ampulheta.

Ao final do turno do próximo jogador, o cubo da grua deve ser levemente levantado para destravar a grua e o jogador poder girá-la novamente.



Aproximadamente na metade do jogo, o cubo da plataforma cruzará a linha entre as Eras I e II. A posição exata desta linha depende da quantidade de jogadores. Quando isto acontecer, remova as 3 linhas de peças da Era I. Substitua os montes da Era I por montes da Era II, conforme feito na preparação do jogo, com a Era I, e distribua novas linhas de peças.



Em uma partida para 2 jogadores, este ponto central não acontece quando o cubo da plataforma se move. No lugar disto, ele ocorre alguns turnos depois, quando a seta branca da grua alcança o espaço final da zona vermelha, conforme indicado pelo símbolo da estrela.

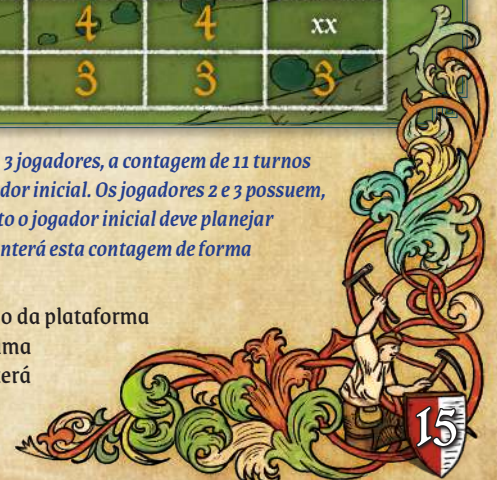
Final da Partida

Quando o cubo se mover para o último espaço da plataforma, o jogo terá apenas mais 11 turnos. Os jogadores podem olhar para esta tabela quando isto ocorrer, para saberem quantos turnos cada um ainda possui.

	1.	2.	3.	4.
	1.	2.	3.	4.
	5	6	xx	xx
	3	4	4	xx
	2	3	3	3

EXEMPLO: em uma partida em 3 jogadores, a contagem de 11 turnos começa ao final do turno do jogador inicial. Os jogadores 2 e 3 possuem, cada um, mais 4 turnos, enquanto o jogador inicial deve planejar apenas mais 3 turnos. O jogo manterá esta contagem de forma automática.

O jogo termina quando o cubo da plataforma se mover para fora dela, em cima da ampulheta. Cada jogador terá realizado, neste momento, exatamente 16 turnos. Agora é hora da pontuação final.



Pontuação Final

Adicionalmente aos pontos acumulados durante a partida, você também receberá pontos durante a pontuação final. Um resumo pode ser encontrado no verso das tabelas de referência rápida.

1. Praças Não Resolvidas



Qualquer praça que não foi totalmente cercada durante o jogo trará recompensas neste momento. Cada jogador com uma reivindicação na praça receberá a recompensa mostrada na parte inferior da peça da praça.

2. Pontos pela Academia



Você recebe 0, 1, 2 ou 3 pontos para cada espaço que você avançou na trilha da tecnologia. A quantidade de pontos de cada espaço é determinada por quão alto você se encontra na trilha da universidade. Por exemplo, digamos que você avançou 7 espaços na trilha da tecnologia. Você receberá zero pontos se seu marcador ainda estiver na parte de baixo da trilha da universidade, mas poderá receber 21 pontos se seu marcador estiver no topo dela.

3. Muralha da Fome e Catedral



Receba pontos pela linha que você se encontra na Muralha da Fome e na Catedral. Cada linha possui um valor de pontos que você recebe, mostrados em uma caixa-preta ao final da respectiva linha.

Receba pontos pelos seus marcadores bônus vermelhos e azuis. Cada coluna possui um valor de pontos mostrado em sua base. Multiplique estes pontos pela quantidade de marcadores correspondentes e receba o total em pontos. A Muralha da Fome lhe traz pontos a mais para os marcadores azuis a cada movimento lateral, e a Catedral faz o mesmo para os marcadores vermelhos.



4. Muros



- Receba 4 pontos se você tem exatamente 3 muros erigidos ao redor de seu tabuleiro de ações.
- Receba 10 pontos se você tem 4 ou 5 muros.
- Receba 18 pontos se você tem 6 muros ou mais.

Conte a quantidade de muros que você construiu. Eles não precisam ser adjacentes entre si.

5. Habilidades de Pontuação Final



Durante o jogo, os jogadores podem reivindicar habilidades pessoais de pontuação final, através de uma peça V na Ponte Carlos, ou na Catedral, ou reivindicando um ou dois selos.

Use suas habilidades de pontuação final neste momento.

6. Ovos Restantes



Finalmente, receba uma quantidade de pontos baseada na quantidade de ovos que você manteve no final da partida. Se você tiver 4 ou mais ovos, você recebe 10 pontos.

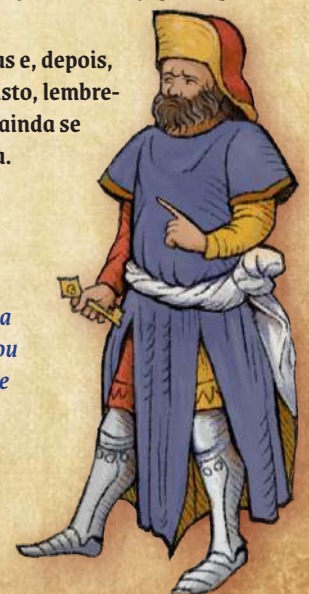
Ganhador

O ganhador é o jogador com mais pontos. Em caso de empate, o desempate segue a ordem inversa dos jogadores (por exemplo, o último jogador ganha os empates).

Pare um momento e aprecie suas conquistas e, depois, comece a guardar o jogo. A medida que faz isto, lembre-se que a Muralha da Fome e a Ponte Carlos ainda se encontram imponentes no coração de Praga.

EXEMPLO: o marcador Verde está no topo da Catedral, o que vale 13 pontos (quando alcançou esta posição ela também recebeu uma peça que será avaliada no passo 5).

Na coluna em que ela se encontra, vemos que os marcadores bônus vermelhos dela valem 3 pontos cada.



Variante Solo

Para uma partida solo, prepare o jogo como em uma partida para 2 jogadores. Você será o jogador inicial.

Após cada um de seus turnos, jogue o turno do oponente da seguinte forma:

1. Escolha a peça de ação mais adiante (mais próxima da zona azul).
2. Retorne esta peça, imediatamente, para a grua de acordo com as regras normais.

Você está jogando para descobrir quantos pontos consegue fazer. Nós acreditamos que qualquer pontuação acima de 140 é boa. Caso você esteja procurando uma variante solo na qual o turno do oponente é simulado de forma mais detalhada, confira www.mosaicojogos.com.br.

Lembrete das Regras

- **Bônus vindos da grua de ações podem ser recebidos a qualquer momento durante seu turno.**
- **Quando melhorar uma ação, você pode receber o bônus da melhoria retroativamente caso você tenha usado aquela ação neste turno.**
- **O bônus de melhoria em uma ação se aplica sempre que você realizar aquela ação - através de uma peça de ação pega da grua de ações, como uma ação extra ou como um efeito de tecnologia.**
- **Quando escolher uma peça hexagonal, a peça especial só estará disponível caso você esteja usando a ação vinda da peça de ação escolhida, e apenas se você também tem o bônus de peça especial (que só está disponível na grua de ações).**
- **Tecnologias de nível I e II não podem ser usadas durante o turno no qual elas foram adquiridas.**
- **Tecnologias de nível III e IV podem ser usadas imediatamente ou guardadas para um turno futuro.**
- **Caso outros jogadores já terminaram a construção da Ponte Carlos, você não consegue mais os bônus das peças IV e V.**

Modificações



Para um conjunto de peças de ação menos simétrico, tente o lado B das peças de ação (porém, não misture os lados A e B).



Alguns ou todos os efeitos não sejam de ovos da Estrada Real podem ser substituídos por estas peças. Numerais romanos indicam onde estas peças devem ser posicionadas.



A Muralha da Fome e a Catedral podem ter diferentes níveis. Os níveis vem em conjuntos, logo, um projeto deve ter ou as peças A ou as peças B. Contudo, cada projeto é independente. Você pode, desta forma, ter a Muralha da Fome com os níveis A e a Catedral com os níveis B ou, até mesmo, os níveis originais.

O momento certo de agir

Em geral, o andamento do jogo é flexível o suficiente para que você possa fazer as coisas na ordem que mais se adapte a você. Particularmente, as seguintes coisas podem ser feitas em qualquer ordem durante seu turno:

- Usar uma tecnologia de uso único.
- Comprar uma ação extra.
- Realizar uma ação extra.
- Pegar uma peça de ação.
- Escolher uma das ações de uma peça de ação e realizá-la.
- Resolver movimentos horizontais na Catedral ou na Muralha da Fome que você recebeu devido a erigir construções ou outras fontes.
- Comprar movimentos verticais na Catedral ou na Muralha da Fome.
- Resolver efeitos "imediatos" de uma ação da Estrada Real que você realizou neste turno.

A despeito desta flexibilidade, não é possível usar algo antes de recebê-lo ou receber as recompensas antes de pagar por elas. Por exemplo:

- Você não pode pegar uma peça de ação da zona vermelha até que pague por isto.
- Você não pode receber quaisquer benefícios de um muro ou construção até que pague por ela.

Veja também os dois primeiros pontos dos Lembretes das Regras.

Autor: Vladimír Suchý

Ilustração: Milan Vavroň

Design Gráfico, Componentes 3D: Radek "rbx" Boxan

Produção: Kateřina Suchá

Regras: Jason Holt

Edição: Ken Hill, Mike Poole

Edição Mosaico Jogos

Tradução: Romir G.E. Paulino

Revisão: Vinicius C. Vieira, Stephanie Moura, Renato J. Lopes

Tradução da seção "História" e revisão: Ricardo W. G. Santos

Diagramação: Fábio Ribeiro, Victor Cast

Supervisão: Fábio Ribeiro

www.mosaicojogos.com.br / somosmosaico@mosaicojogos.com.br



História



Carlos IV

Carlos IV foi Rei da Boêmia entre 1346 e 1378. Em 1355 foi coroado Imperador Romano-Germânico. Um dos monarcas mais cultos da Idade Média, era fluente em cinco idiomas. Durante seu reinado o Reino da Boêmia floresceu, e Praga tornou-se uma das cidades mais importantes da Europa graças a seus ambiciosos projetos arquitetônicos.



Estrada Real

A Estrada Real segue aproximadamente a rota mostrada em nosso mapa, cruzando a Ponte Carlos e seguindo para o castelo. Após a época de Carlos IV ela se tornou a rota seguida para as procissões de coroação dos reis tchecos.



Cidade Velha de Praga

A Cidade Velha de Praga está localizada às margens do Rio Moldava, conforme exibido em nosso tabuleiro. A Cidade Nova, construída extramuros, foi totalmente planejada e contava com seus próprios muros. São estes muros e construções que são erigidas durante o jogo. Além do Moldava, espremido entre o rio e as encostas íngremes de baixo do Castelo de Praga, encontra-se um distrito menor conhecido hoje como Malá Strana, cujo nome significa “Pequena Margem”.

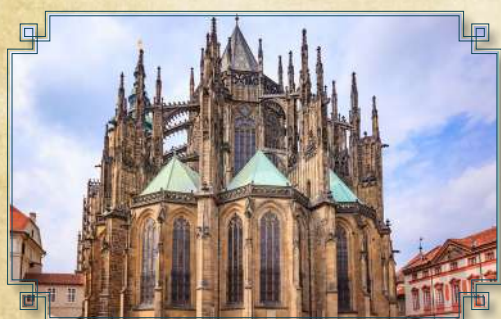


Ponte Carlos

Esta ponte foi construída para conectar ambas as margens do Rio Moldava, que corta a cidade de Praga. Originalmente as margens eram conectadas pela Ponte de Judite (assim chamada em homenagem à Duquesa Consorte da Boêmia, Judite de Schweinfurt), mas uma enchente em 1342 destruiu a velha ponte, fazendo-se necessário a construção de uma nova. Anos mais tarde, a Ponte Carlos foi decorada com estátuas em estilo Barroco e, até hoje, é um dos principais marcos de Praga. Segundo a lenda, a ponte resistiu por tanto tempo ao passar dos anos graças à adição de ovos à sua argamassa.

Universidade Carolina

A Universidade Carolina de Praga foi fundada em 1348 e foi a primeira universidade da Europa Central. A praça amarela em nosso tabuleiro - que oferece avanços nas trilhas de Universidade ou Tecnologia - marca a sua localização original na cidade. Muitos outros edifícios foram posteriormente adicionados à universidade desde sua fundação, e ela ainda é considerada como uma das melhores instituições de ensino superior da República Tcheca.



Catedral Metropolitana de São Vito, Wenceslaus e Adalbert

A Catedral de São Vito é o destaque do Castelo de Praga. A pedra fundamental foi depositada pelo rei João da Boêmia, pai do futuro rei Carlos IV, que deu continuidade à sua construção. Durante seu reinado, Carlos nomeou Pedro de Gamúndia (também conhecido como Petr Parléř) como responsável pela construção da obra, a qual ele conduziu por quase cinquenta anos. A construção prosseguiu até o início das Guerras Hussitas no século XV, sendo retomada posteriormente apenas no século XIX.



A Muralha da Fome

Esta muralha foi construída como uma estrutura defensiva para Malá Strana. Trabalhar nesta obra era uma boa oportunidade de se conseguir alimento, e isso deu origem à lenda de que Carlos IV ordenou sua construção para cuidar especificamente das vítimas da fome de 1361.



O Tabuleiro também inclui diversas outras estruturas que sobrevivem até aos dias atuais no centro de Praga como, por exemplo:

- A Sinagoga Velha Nova
- A Igreja de Nossa Senhora das Neves
- O Castelo de Praga

Glossário



Receba um marcador de janela da cor mostrada.



Escolha uma peça especial de acordo com o explicado em "Resumo de Escolha de Peças Hexagonais" ou receba 1 ponto.



Você pode comprar um ovo pelo custo indicado. Como este bônus vem da grua de ações, você pode esperar para usar ele mais à frente durante seu turno, caso não possa pagar imediatamente.



Avance um espaço na trilha indicada.

Selos



Ao final do jogo você pode comprar 2 pontos para cada ouro que você gastar (o máximo possível é de 18 pontos).



Ao final do jogo você pode comprar 2 pontos para cada pedra que você gastar (o máximo possível é de 18 pontos).



Ao final do jogo você pode comprar 3 pontos para cada par de ouro e pedra que você gastar. Por exemplo, se você tiver 5 ouros e 8 pedras, poderá obter através deste selo, até 15 pontos, terminando com apenas 3 pedras restantes.

Estrada Real



Receba 3 pontos para cada peça de melhoria da Era I que você possui.



Você pode pagar 1 ouro para receber 4 pontos. Você não pode pagar mais para receber mais.



Você pode pagar 1 ovo para receber uma das duas recompensas indicadas. Você não pode pagar mais para receber mais.



Você pode pagar 1 ovo para receber uma das duas recompensas indicadas. Você não pode pagar mais para receber mais.



Receba imediatamente 2 pontos para cada janela de prata que você possui. Você não paga nada, apenas recebe os pontos.



Enquanto seu marcador estiver neste espaço da Estrada Real, sempre que você escolher a ação de Melhorar uma Ação, você recebe 2 pontos e ou 1 ouro ou 1 pedra.



Enquanto seu marcador estiver neste espaço da Estrada Real, sempre que você Erigir uma Construção sem o símbolo de Catedral, você recebe 3 pontos.



Enquanto seu marcador estiver neste espaço da Estrada Real, sempre que você escolher a ação Erigir Um Muro, você recebe 2 pontos.

Peças da Ponte



Você pode mover 1 espaço lateralmente na Muralha da Fome. Você também recebe uma janela de prata e 2 pontos.



Você pode mover 1 espaço lateralmente na Catedral. Você também recebe uma janela de prata e 2 pontos.



Avance 3 espaços na trilha indicada.



Receba, imediatamente, 3 pontos. Ao final do jogo, receba tantos pontos quando sua altura na trilha da universidade. Por exemplo, se seu marcador estiver no espaço mais alto, você receberia 8 pontos.



Ao final do jogo, receba 3 pontos para cada melhoria que você possui (caso você tenha melhorado uma ação 2 vezes, ambas contam).



Ao final do jogo, receba 2 pontos para cada muro que você possua.



Receba, imediatamente, 3 pontos. Ao final do jogo, receba tantos pontos quanto minas de ouro que você possui. Por exemplo, se seu marcador está no espaço mais à direita, você receberia 8 pontos.



Receba, imediatamente, 3 pontos. Ao final do jogo, receba tantos pontos quanto pedreiras que você possui. Por exemplo, se seu marcador está no espaço mais à direita, você receberia 7 pontos.



Ao final do jogo receba 2 pontos para cada linha que você alcançou na Muralha da Fome e na Catedral. Por exemplo, se você está na linha 3 da Muralha da Fome, você receberia 6 pontos, mais os pontos de onde chegou na Catedral.

Na Catedral e na Muralha da Fome estes ícones não são feitos. Eles simplesmente indicam em qual linha você se encontra.

Peças de Praça



O bônus superior é um movimento lateral ou na Muralha da Fome ou na Catedral. Um jogador que receba ambos os bônus também receberá 3 ouros, mas, ainda assim, terá que escolher apenas um dos dois possíveis movimentos.



Tecnologias

Tecnologias de nível I e II concedem habilidades permanentes que podem ser usadas em todos os turnos subsequentes. Contudo, elas não podem ser usadas nos turnos em que foram adquiridas. Ao contrário das tecnologias de nível III e IV que possuem efeito imediato, é possível utilizar estes efeitos no mesmo turno em que foram adquiridos, ou em qualquer turno posterior (descartando a peça após o uso, para deixar claro que ela já foi usada). Se uma tecnologia lhe diz para realizar uma ação, esta não conta como a ação extra que você pode comprar a cada turno.

Nível I



Sempre que você ganhar o bônus da grua de ações indicado, receba um a mais, bem como 1 ponto.



Cada vez que você avançar na trilha mostrada, receba 2 pontos.



Sempre que você mover-se para cima na Catedral ou na Muralha da Fome, receba 2 pontos.



Em seu turno, se você receber 1 ou mais pontos ao escolher sua peça de ação, receba 1 ponto adicional. Este ponto pode vir da grua de ações ou da zona azul. Esta tecnologia lhe trará, no máximo, 1 ponto por turno.

Nível II



Quando erigir uma construção com este símbolo, receba o recurso indicado e mais 1 ponto.



Uma vez por turno, se você receber o marcador indicado, receba 1 ponto e mais um ouro ou pedra, conforme mostrado.



Sempre que você erigir uma construção que não tenha o símbolo indicado, receba o recurso mostrado e 1 ponto.



Sempre que você receber (ou comprar) um ovo, receba 1 ponto e 1 pedra.



Quando você construir um muro com este símbolo, receba o recurso indicado e 1 ponto.

Nível III



Receba 1 ovo. Realize a ação de Construir na Estrada Real.



Mova-se 1 espaço para cima na Catedral ou na Muralha da Fome. Caso você cruze para o próximo nível, ignore o custo usual de pedra e ouro.



Avance 4 vezes na sua trilha da universidade.



Realize a ação de Melhorar Uma Ação e receba 3 pontos.



Produza ouro e ganhe 2 pedras. Esta não é uma ação de gerenciar as minas, logo, ela não aciona nenhum bônus relacionado.



Produza pedras e ganhe 2 ouros. Esta não é uma ação de gerenciar as pedreiras, logo, ela não aciona nenhum bônus relacionado.

Nível IV



Realize uma ação de Erigir Uma Construção. O custo total da construção é reduzido em 2 ouros (o custo total inclui o custo impresso na peça e quaisquer custos impressos no tabuleiro e ele não pode ser reduzido abaixo de zero).



Realize uma ação de Erigir Um Muro. O custo é reduzido em 2 pedras.



Realize qualquer ação.



Realize a ação de Melhorar Uma Ação e receba 1 janela de ouro.



Ganhe ambos os bônus mostrados em uma peça de praça. Não importa se a praça já foi ou não avaliada, contudo, não pode ser uma peça que não tenha sido posicionada no tabuleiro.



Aumente a sua quantidade de minas de ouro ou de pedreiras em 1. Então produza ou ouro, ou pedra. Estas duas escolhas são independentes. Você pode, por exemplo, aumentar suas minas em 1 e escolher produzir pedras. Isto não aciona nenhuma melhoria.