

# HEART OF AFRICA



Um jogo inteligente por Andreas Steding

Regras em Português  
<http://dreamwithboardgames.blogspot.pt>



**Índice**

1.0	INTRODUÇÃO
2.0	COMPONENTES
3.0	INICIAR O JOGO
4.0	O JOGO
5.0	TIRAR 2 NOVOS MARCADORES DE AÇÃO
6.0	LEILÃO
7.0	TURNOS DE UM JOGADOR
8.0	CONFLITO
9.0	PONTOS DE VITÓRIA
10.0	MARCADORES DE AÇÃO
11.0	DISTRIBUIÇÃO DE MARCADORES DE INFLUÊNCIA
12.0	MARCADORES DE VITÓRIA ESPECIAL
13.0	VENCER O JOGO

**1.0 INTRODUÇÃO**

Embora África já tivesse sido circum-navegada no início do século XIX, grande parte do continente estava ainda por descobrir. Um dos grandes mistérios era a nascente do Nilo, e exploradores como Burton, Speke, Baker e Livingstone foram imortalizados durante as suas tentativas de a descobrir. Usando as rotas dos escravos Árabes que vinham de Zanzibar, o Dr. David Livingstone, que desdenhava o escravagismo, liderou a sua última expedição para o coração de África. Tendo sido atacado por um leão anteriormente, sobrevivendo a 11 mordidas e um braço desfeito, este Escocês era determinado e destemido. Seguiram assim, numa balouçante caravana com cargas pesadas, através de selvas impenetráveis e infundáveis pântanos carregados de insetos. Escalaram montanhas ásperas e aparentemente impossíveis de ultrapassar e caminharam por infundáveis estepes, povoadas por tribos hostis. Aguentaram chuvas imensas, crocodilos, cobras, dengue, malária, parasitas, disenteria, deserção e roubos, até que a sua caravana finalmente se desintegrou, e Livingstone ficou demasiado doente para continuar. A sua caixa de medicamentos tinha sido perdida há muito. Após uma ausência de 16 anos, Livingstone desconhecia que se tinha tornado um herói popular em Inglaterra, que desconhecia se este ainda se encontrava vivo. O mundo desconhecia que nenhuma das 3 caravanas de apoio enviadas para o ajudar o tinha alcançado. Foi necessária outra expedição, financiada por um jornal Americano e liderada pelo hábil e corajoso aventureiro Morton Stanley, para encontrar o esgotado e desdentado Dr. Livingstone, 2 anos depois, nas margens do Lago Tanganyika.

Finalmente, África foi sujeita ao colonialismo e à expansão comercial, e é aí que *Heart of Africa* começa. Dois a cinco jogadores aventuram-se para ganhar tantos pontos de vitória quantos conseguirem. Como gestores de uma companhia de comércio colonial, tens apenas recursos limitados inicialmente. Uma estrutura de licitação decide quem realiza o próximo turno.

Embora a licitação seja cara, as recompensas podem ser valiosas...

No final de cada turno, o jogador avalia a sua pontuação. Terá pontos de vitória suficientes para vencer?

**2.0 COMPONENTES**

Cada cópia de *Heart of Africa* contém:

- 1 tabuleiro
- 24 marcadores de recursos (6 conjuntos de 4)
- 1 marcador África
- 15 marcadores de conflito
- 83 marcadores de ação
- 9 marcadores de vitória especial
- 5 marcadores de retirada
- 6 postos de comércio
- 80 marcadores (discos de madeira em 5 cores)
- 25 marcadores neutros (discos de madeira, cinzentos)
- 5 marcadores grossistas (peças em madeira em cinco cores)
- 60 marcadores de influência (pequenos cubos de madeira)
- 2 cartas de referência
- 1 livro de regras

Precisas de um copo opaco para tirar mercadores

Se alguma destas peças estiver em falta ou danificada, pedimos desculpa pela inconveniência e que nos contacte para que possa receber uma substituição.

Por favor envia a sua correspondência para:

Phalanx Games

Attn.: Customer Service

P.O. Box 32

1380 AA Weesp

The Netherlands/Holanda

E-Mail: [info@phalanxgames.nl](mailto:info@phalanxgames.nl)

**2.1 O Tabuleiro de Jogo**

O tabuleiro mostra o continente de África, que está dividido em 24 áreas, onde algumas contêm um símbolo. Em cada uma destas é colocado um marcador de recurso e mercador neutro, no início do jogo. Pode entrar-se ou sair-se de Madagáscar através das vias ligadas por uma seta (vê 7.1.2). As áreas escuras do tabuleiro (Europa e Arábia-Saudita) não fazem parte do jogo!





### 2.2 Os Marcadores de Ação

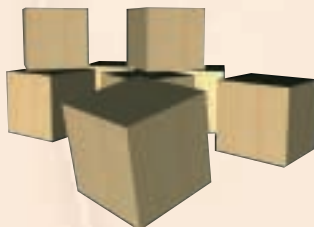
A base do *Heart of Africa* são os *marcadores de ação*. Estes mostram um número e muitas vezes uma ilustração. O número determina quantos pontos de ação o jogador pode usar. A ilustração mostra qual ação especial adicional o jogador pode realizar (vê Carta de Referência).

### 3.0 INICIAR O JOGO



1. Cada jogador escolhe uma cor e recebe os marcadores e mercador grossista correspondente.

2. Os *marcadores de influência* (cubos de madeira) são distribuídos. Num jogo de 2 ou 3 jogadores, cada jogador recebe 15. Num jogo de 4 ou 5 jogadores, cada jogador recebe 12. Os marcadores não usados são devolvidos à caixa.



3. O marcador *África* é colocado no espaço "0" da *Tabela de Recursos*, no tabuleiro.

4. Dos quatro tipos de recursos diferentes (vê os marcadores), um deles é tirado *aleatoriamente* de cada vez, e colocado na *Tabela de Recursos*, um espaço abaixo do anterior, seguido dos restantes, tirados da mesma forma (ilustração à direita).

Reputation Table	Resources Table	Victory Track
12	0	0
11	1	1
10	1	1
9	2	2
8	2	2
7	3	3
6	3	3
5	4	4
4	4	4
3	5	5
2	5	5
1		
0	79	78
	77	76
	75	74
	73	72
	71	70

5. Cada jogador providencia um mercador, que é colocado no espaço "2" (espaço superior) da *Tabela de Recursos*.

*Nota:* A Reputação determina a força de um mercador durante um conflito com outro jogador.

6. Coloca um mercador neutro (disco cinzento), e um mercador de recurso escolhido *aleatoriamente*, em cada área do tabuleiro que tem um símbolo.



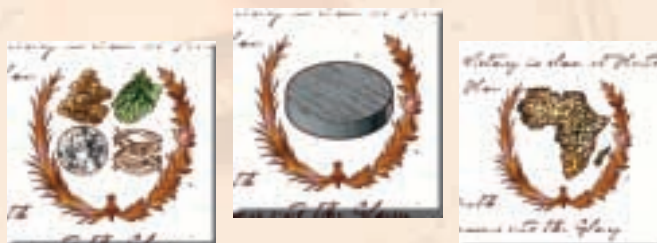
7. Cada jogador coloca um dos seus marcadores num copo. Um jogador tira estes marcadores um atrás de outro. O primeiro mercador é colocado no espaço "8" do *Trilho de Vitória*, o segundo no espaço "7", o terceiro no "6" e por aí em diante.

*Nota:* Estes são os pontos de vitória iniciais dos jogadores.

8. Cada jogador tira agora 5 marcadores adicionais. Em primeiro lugar, o jogador com menor número de pontos de vitória (vê 7, acima) escolhe a área inicial do tabuleiro. Apenas podem ser escolhidas áreas *costeiras*. Para além disso, uma área inicial não pode conter nem marcadores neutros nem marcadores de outros jogadores. O jogador coloca os 5 marcadores na área escolhida.

De seguida, o próximo jogador com menor número de pontos de vitória escolhe uma área inicial, seguindo as mesmas regras.

9. Os nove *marcadores de vitória especial* são baralhados. Cada jogador tira um, sem o ver, e mantém-no escondido dos outros. Os marcadores não usados são mantidos com a face para baixo e são devolvidos à caixa.





10. Os *marcadores de ação* são baralhados com a face para baixo. Destes, 6 são escolhidos *aleatoriamente*, e ordenados em 3 pares. Os restantes *marcadores de ação* são mantidos, com a face para baixo, perto do tabuleiro.



11. Os *marcadores de conflito* são baralhados com a face para baixo e colocados perto do tabuleiro.



#### 4.0 O JOGO

Cada turno do *Heart of Africa* é constituído pelas seguintes fases:

1. São escolhidos e virados para cima dois novos marcadores de ação.
2. O primeiro conjunto de marcadores de ação é leiloado.
3. A licitação mais alta recebe os marcadores de ação. O jogador coloca um mercador neutro no tabuleiro, realiza o seu turno e conta os seus pontos de vitória.
4. Os marcadores de influência são distribuídos pelos jogadores.

#### 5.0 TIRAR 2 NOVOS MARCADORES DE AÇÃO

No início de cada turno, dois marcadores de ação são tirados aleatoriamente do monte de marcadores não usados. São virados para cima e colocados na linha de marcadores de ação. Existem agora 4 conjuntos de marcadores de ação.

#### 6.0 LEILÃO

O primeiro conjunto de marcadores de ação é leiloado. O jogador que venceu a licitação recebe ambos e pode realizar um turno de jogador. Os jogadores usam os seus marcadores de influência para licitar. Cada jogador apenas pode licitar uma vez e fá-lo de forma aberta. O primeiro licitador é o jogador com maior número de pontos de vitória, seguido do segundo e por aí em diante. A licitação final é feita pelo jogador com menor número de pontos de vitória. O jogador com a maior licitação vence. Ele coloca marcadores de influência oferecidos perto do tabuleiro e recebe um conjunto de marcadores de ação.

Todos os jogadores à exceção do primeiro podem licitar com pontos de vitória, para além dos marcadores de influência. Se um jogador licitar assim, esses pontos de vitória são deduzidos do seu total e divididos *equitativamente* por entre os jogadores no leilão. Se uma distribuição equitativa não é possível, o jogador com o *menor número* de pontos de vitória recebe mais. Nenhum jogador pode licitar *mais de 10 pontos de vitória* e não é possível licitar mais do que aquilo que se tem. Além disso, nenhum jogador pode licitar pontos de vitória se ainda tem marcadores de influência disponíveis.

**Exemplo:** O jogador com maior número de pontos de vitória licita 5 marcadores de influência. De seguida, o segundo jogador licita 7 marcadores, o terceiro passa e o quarto licita 8, vencendo o leilão. Ele apenas tem 6 marcadores de influência. Logo, 2 pontos de vitória são subtraídos do seu total. Tanto o segundo como o terceiro jogador recebe um desses pontos; neste exemplo, o jogador com mais pontos não recebe nenhum. O vencedor do leilão coloca 6 marcadores de influência de lado e recebe o conjunto de marcadores de ação que foi leiloado.

#### 7.0 O TURNO DE UM JOGADOR

O vencedor do leilão tem de realizar um turno de jogador.

1. Ele *tem* de colocar um mercador neutro no tabuleiro. Ele recebe o seu marcador e coloca-o em qualquer área *vazia* (uma área sem mercadores ou mercadores grossistas), ou numa área que já contenha outros mercadores *neutros*.

**Nota:** Pode conter mercadores de outros jogadores. Todavia, tem de conter pelo menos um mercador neutro.

2. Ele move os seus mercadores e coloca novos no tabuleiro. O número de *pontos de ação* disponíveis restringe o movimento e a colocação. Para além disso, ele pode jogar tantos marcadores de ação quantos quiser.

3. Possíveis *conflitos* são resolvidos.

4. Finalmente, os pontos de vitória são contados e registados no *Trilho de Vitória*.

#### 7.1 Pontos de Ação

Os dois marcadores de ação que o jogador acabou de adquirir em leilão mostram o número de pontos de ação disponíveis. Se ele quiser, pode listar o número de pontos de ação com um qualquer marcador no Trilho de Vitória.



Os pontos de ação podem ser usados para:

- movimento,
- introduzir novos mercadores e,
- desenvolver recursos

**Importante:** O número de pontos de ação é limitado pelos dois marcadores. O jogador não pode "guardar" pontos de ação! Pontos de ação não usados são perdidos no final do turno. Todavia, é possível guardar **marcadores** de ação, para usar a sua função especial num turno futuro (vê 10.0). Os **pontos** de ação, contudo, apenas contam para o turno em que são recebidos.

#### 7.1.1 Comprar Pontos de Ação adicionais

O jogador que realiza o turno pode comprar pontos de ação adicionais. Cada ponto de ação custa **1 marcador de influência**.

Os marcadores de influência gastos desta forma são colocados juntos dos que foram utilizados no leilão.

Um jogador pode comprar pontos de ação adicionais em qualquer altura do seu turno.

#### 7.1.2 Movimento

Cada mercador move-se de uma área para outra adjacente. Um mercador pode mover-se através de mais de uma área, custando 1 ponto de ação por cada área em que ele entra.

**Nota:** Pode entrar-se ou sair-se de Madagáscar através das vias ligadas por uma seta - estas áreas estão adjacentes para efeitos do jogo. As áreas escuras do tabuleiro (Europa e Arábia-Saudita) **não** fazem parte do jogo!

Um mercador tem de terminar automaticamente o seu movimento quando entra numa área que contém um mercador neutro ou de outro jogador.

Se o mercador está numa área com mercadores neutros ou de outro jogador **no início** do seu turno, ele pode deixar a área (o que, claro, custa 1 ponto de ação).

#### 7.1.3 Introduzir novos Mercadores

Um jogador também pode usar pontos de ação para introduzir novos mercadores no tabuleiro. Estes têm de entrar em *áreas costeiras vazias, áreas costeiras amigáveis ou áreas amigáveis que tenham um posto de comércio*. Uma área **amigável** é uma área que contém pelo menos um mercador do jogador e que não contém mercadores adversários. Os mercadores neutros não contam como adversários.

Uma área **vazia** é uma área sem mercadores (independentemente da cor).

**Custo de introdução:** Para introduzir um mercador, o jogador tem de pagar:

- 4 pontos de ação numa área costeira amigável ou vazia, ou
- 2 pontos de ação em áreas amigáveis que tenham um posto de comércio.

#### 7.1.4 Desenvolver Recursos

Custa 4 pontos de ação para mudar o valor em pontos de vitória de um recurso. Apenas **um** destes pode ser mudado durante o turno de um jogador. O marcador de recurso correspondente é movido um espaço para cima ou para baixo na **Tabela de Recursos**.

O valor do recurso nunca pode descer abaixo de 0 ou aumentar acima de 5. Vários (até todos) recursos podem ocupar o mesmo espaço da Tabela de Recursos.

**Importante:** As áreas "vazias" (áreas sem marcador de recursos) têm um valor variável! O seu valor é mostrado pelo marcador **África**, que pode ser movido para cima e para baixo, como qualquer outro marcador de recurso, na Tabela de Recursos.

## 8.0 CONFLITO

Se, depois do movimento, o jogador ativo tiver mercadores em áreas com mercadores **neutros**, ele **pode** iniciar um conflito. Se isto acontecer mas com mercadores de **outros jogadores**, ele **tem** obrigatoriamente de iniciar um conflito.

Se dois jogadores tiverem mercadores numa área com mercadores neutros, o conflito entre os jogadores é resolvido primeiro. Se o jogador ativo o vencer, ele **pode** iniciar um conflito com o(s) mercador(es) neutro(s).

Se existirem vários conflitos, o jogador ativo determina a sua ordem. No final de um conflito, todos os marcadores usados são baralhados com o monte, para que possam estar disponíveis para o próximo.

### 8.1 Conflito com Neutros

O jogador ativo **pode** iniciar um conflito com mercadores neutros - não é obrigatório. Contudo, a presença de mercadores neutros numa área diminui o número de pontos de vitória que o jogador obtém (vê 9.1). Para iniciar um conflito com mercadores neutros, o jogador ativo tem de **ter tantos marcadores** quantos os mercadores neutros na área.

**Exemplo:** Se existirem 4 mercadores neutros, o jogador ativo tem de ter pelo menos 4 marcadores para iniciar o conflito.

Se o jogador iniciar o conflito, ele tira um **marcador de conflito** à sorte. Consoante o resultado, ele pede mercadores, reputação ou marcadores de influência. Contudo, ele pode fazer **retirar** os mercadores neutros (vê abaixo). Se o resultado for desfavorável, ele pode anular o resultado e tirar um novo marcador, mas apenas se tiver mais dos seus marcadores que os neutros na área. Por cada mercador acima do número de neutros, ele pode recusar o resultado de um marcador de conflito. O último marcador de conflito tirado é o que conta.

Se o jogador ativo não quiser ou não puder tirar um novo marcador de conflito, ou se não quiser utilizar o resultado, ele perde o conflito. Neste caso ele perde reputação. O mercador é movido um espaço para baixo na Tabela de Reputação. Todos os mercadores mantêm-se na área do tabuleiro.

#### 8.1.1 Resultados Possíveis



A reputação do jogador é movida para cima por tantos espaços quanto o número mostrado no marcador de conflito. **Nota:** *Espaços* e não valor. Neste caso, o marcador seria movido para o espaço seguinte; ele não perde necessariamente um nível de reputação (vê a Tabela de Reputação).

O jogador perde o número de marcadores de influência mostrado no marcador. Estes são colocados no mesmo monte dos marcadores de leilão.



O jogador perde o número de mercadores na área, de acordo com o número mostrado.



O jogador não sofre perdas.



### 8.1.2 Retirada

Se o jogador ativo vencer (isto é, se tiver removido mercadores, marcadores de influência ou diminuído a sua reputação e ainda tiver mercadores na área), um dos mercadores neutros na área é removido do tabuleiro. Quaisquer outros mercadores neutros na área são movidos *até duas áreas* para trás, pelo jogador ativo. Podem ser movidos através e para áreas com mercadores neutros ou não-neutros, mas nunca mais que duas áreas de distância. Se mais do que um estiver a ser movido, podem parar em diferentes áreas.

Exceção: Os mercadores que recuaram nunca podem entrar numa área que contém mercadores do jogador **ativo**. Se isto não for possível (porque existem mercadores do jogador ativo em todas as áreas adjacentes), todos os mercadores neutros que estão a recuar são removidos do jogo.

**Exemplo:** Um jogador tem 3 mercadores numa área com dois mercadores neutros. Depois do seu movimento, ele decide iniciar um conflito e tira um marcador de conflito. É a peça "3-mercador", que resultaria na perda de 3 (neste caso, todos) dos seus mercadores. Ele não gosta do resultado e tira outro marcador de conflito (isto é possível porque ele tem um mercador a mais que os neutros). É a peça "2-marcador de influência". Ele não pode tirar mais marcadores de conflito. O jogador ativo pode agora remover 2 dos seus marcadores de influência, vencer o conflito e remover um mercador neutro. O outro é recuado até uma ou duas áreas. Alternativamente, ele desiste e perde um passo na reputação. Neste caso, todos os mercadores ficariam onde estavam.

### 8.2 Conflito com Outros Jogadores

Um conflito surge se, depois do movimento, existirem mercadores do jogador ativo numa área com mercadores de outro jogador. Durante o conflito com outro jogador, não só conta o número de mercadores mas também a reputação do jogador. Cada mercador vale os pontos de reputação do jogador.

**Exemplo:** Um jogador tem "2" de reputação (vê a Tabela de Reputação). Logo, cada um dos seus mercadores vale 2 pontos. Para resolver o conflito, ambos podem jogar, em simultâneo e em segredo, os seus marcadores de influência, ação ou de retirada (vê 8.2.2). Mostram a sua mão ao mesmo tempo e calculam o resultado.

- Cada marcador de influência vale 3 pontos.
- Cada marcador de ação vale 9 pontos. **Exceção:** Marcadores de ação com funções especiais - aqueles que apenas têm um número - não podem ser usados num conflito, vê a Carta de Referência).

Depois, ambos removem os marcadores de influência e ação que jogaram. Os marcadores de influência são colocados no monte de marcadores de influência usados no leilão, os de ação são colocados de lado. Um conflito é vencido pelo jogador com mais pontos. Se existir um empate, o jogador não-ativo vence.

#### 8.2.1 Resultados

Um dos mercadores do perdedor, presente na área, é removido do tabuleiro. Para além disso, o vencedor pode fazer recuar todos os mercadores do adversário *até duas áreas*. Os mercadores que recuam nunca podem entrar numa área que contém mercadores do vencedor. Se isto não for possível (porque existem mercadores do jogador ativo em todas as áreas adjacentes), todos os mercadores do adversário que estão a recuar são removidos do jogo. Os mercadores que recuam podem entrar em áreas que contenham mercadores neutros ou de outros jogadores.

Se o jogador ativo perder, todos os seus mercadores podem ser movidos para uma área que contenha mercadores do outro jogador. O jogador ativo não pode iniciar um conflito nessa área!

Um mercador apenas pode entrar em conflito uma vez por turno.

#### 8.2.2 Marcadores de Retirada

Para diminuir os efeitos de um conflito perdido, o jogador pode usar o seu **marcador de retirada**. Ele escolhe-o em segredo, em vez de quaisquer marcadores de influência ou ação.

Se um jogador escolheu o seu marcador de retirada, **ele perde automaticamente o conflito**. Contudo, ele não tem de remover um mercador. Ele recua os seus mercadores dessa área, até duas áreas e que não contenham mercadores do vencedor. Ele recebe todos os marcadores de ação e de influência usados pelo outro jogador neste conflito.

Os jogadores mantêm os seus marcadores de retirada. Estes nunca são removidos do jogo.

**Atenção:** Se ambos jogarem o marcador de retirada, o jogador ativo faz a sua retirada **primeiro**. O jogador ativo **não** pode recuar de forma a que não exista uma opção de retirada para o outro jogador!

#### 8.2.3 Aumentar a Reputação

O vencedor de um conflito pode aumentar a sua reputação por um espaço (se possível), removendo dois marcadores de influência. São colocados no monte de **marcadores de influência** usados durante o leilão.

**Exemplo:** Peter tem três mercadores numa área que também contém dois mercadores de Melissa. Dá-se um conflito. Peter tem "1" de reputação e Melissa tem "4". Ambos escolhem marcadores em segredo: Peter usa 3 marcadores de influência e um marcador de ação, enquanto Melissa usa 2 marcadores de influência. Assim, Peter tem 3 (por três marcadores de reputação 1) mais 9 (3 marcadores de influência) mais 9 (1 marcador de ação) = 21 pontos. Melissa tem 8 (por 2 marcadores de reputação 4) mais 6 (2 marcadores de influência) = 14 pontos. Peter vence. Um dos mercadores de Melissa é removido do jogo, enquanto o outro é movido duas áreas para trás por Peter. Depois, Peter gasta 2 marcadores de influência e aumenta a sua reputação por um espaço.

	Mercador	Marcador de Influência	Marcador de Ação
<b>Melissa</b>	2 = 8	2 = 6	0 = 0
<b>Thomas</b>	3 = 3	3 = 9	1 = 9

Se Melissa tivesse usado o seu marcador de retirada ao invés dos seus marcadores de influência, ela teria recebido os marcadores de influência e de ação de Peter. Para além disso, teria sido ela a fazer recuar os seus marcadores.

### 8.3 Mercadores Grossistas e Conflito



Ao jogador o marcador de ação de *mercador grossista*, este entra no jogo.

De uma forma geral, o mercador grossista atua como qualquer outro mercador. Ele conta como "1" durante um conflito (multiplicado pela reputação do jogador) e gasta um ponto de ação por cada área em que

entra, durante o movimento. Adicionalmente, durante um conflito, ele *dobra* o número de mercadores presentes na área (2 mercadores contariam como 4). Ele fica no jogo até que o dono perca um mercador num conflito em que ele esteja envolvido. A primeira perda é sempre o mercador grossista.



## 9.0 PONTOS DE VITÓRIA

No final de um turno, apenas o jogador ativo recebe pontos de vitória. O jogador recebe pontos em todas as áreas em que apenas estejam os seus mercadores, não recebendo se existirem adversários. Para mercadores *neutros* na mesma área vê 9.1.

O número de pontos de vitória depende do marcador de recurso na área e da Tabela de Recursos. **Exemplo:** *Um marcador de recurso está no espaço "3" da Tabela de Recursos. O jogador recebe 3 pontos de vitória por essa área.*

**Atenção:** No início do jogo, o jogador não recebe pontos de vitória por áreas "vazias" (aquelas sem marcador de recurso). Isto pode mudar durante o jogo! O **marcador África** mostra o valor das áreas "vazias" na Tabela de Reputação.

### 9.1 Mercadores Neutros

Adicionalmente, o jogador perde 1 pontos de vitória por mercador neutro, em áreas em que poderia pontuar. Isto também acontece em áreas ocupadas por mercadores de vários jogadores. Um jogador não pode ganhar pontos numa dessas áreas, mas pode perdê-los!

**ota:** É possível que o jogador pontue *pontos negativos* numa área, devido a mercadores neutros. **Exemplo:** *O jogador receberia 2 pontos por uma área. Contudo, essa área também contém 3 mercadores neutros. Logo, o jogador pontua  $2 - 3 = -1$  pontos de vitória.*

**Nota:** Um conflito perdido pode ser custoso para o jogador ativo, se os seus mercadores forem recuados para uma área com mercadores neutros (vê 9.1).



### 9.2 O "Coração de África"

Um jogador recebe 3 pontos se controlar a área "Coração de África" (Heart of Africa).

### 9.3 Postos de Comércio

O jogador recebe um ponto de vitória adicional por cada posto de comércio que controla. O jogador controla um posto de comércio se tiver pelo menos um mercador numa área em que não existam mercadores adversários. Mercadores neutros não contam.

**Importante:** Devido a retiradas e conflitos, é possível que existam mercadores de dois ou mais jogadores numa área. Neste caso, a área e o posto de comércio são neutros, não sendo pontuados pontos de vitória. Contudo, ainda é deduzido 1 pontos de vitória devido à presença do mercador neutro na área (vê 9.1).

Se um jogador controla mais postos de comércio que os restantes jogadores, ele recebe 3 pontos de vitória adicionais. **Exemplo:** *Peter controla 2 postos de comércio e os restantes jogadores têm 0 ou 1 cada. Peter recebe 3 pontos de vitória adicionais.*

### 9.4 Marcadores de Ação e Pontos de Vitória

Nesta altura do jogo, o jogador pode jogar um (e apenas um) marcador de ação, o que lhe oferece pontos de vitória adicionais.

**Importante:** Devido aos marcadores de ação, uma área pode ser contada duas vezes. Todavia, os mercadores neutros apenas fazem deduções uma vez.

### 9.5 O Trilho de Vitória

Os pontos de vitória são registados imediatamente, movendo os mercadores do Trilho de Vitória. **Importante:** Os espaços de pontuação que têm os mercadores dos jogadores são sempre saltados. Apenas pode existir um mercador por espaço no Trilho de Vitória. **Exemplo:** *Peter tem 12 pontos de vitória e Melissa tem 15. Peter recebe 4 pontos adicionais. Para os primeiros 2 pontos, o seu mercador é movido dois espaços, para 13 e 14. Depois, ele salta o 15 e avança para os espaços 16 e 17.*

Um jogador nunca pode ter menos do que 0 pontos de vitória.

### 10.0 MARCADORES DE AÇÃO

Os marcadores de ação não só mostram um número de pontos de ação, mas em muitos casos também uma função especial. O jogador pode usar a sua **função especial** a qualquer altura durante o seu turno. É possível guardar marcadores de ação, para serem usados num turno posterior. Contudo, isto apenas conta para as funções especiais - **pontos de ação não** podem ser guardados para outro turno. Um jogador pode usar um número ilimitado de marcadores de ação durante o seu turno.

**Exceção:** O marcador de ação de movimento pode ser jogado depois de outro jogador ter movido ou iniciado um conflito.

**Exemplo:** *Após um conflito perdido, o mercador de um jogador ativo foi recuado para uma área com 5 mercadores neutros. O jogador ativo perderia 5 pontos de vitória aqui. Ele joga o marcador de ação de movimento e move o seu mercador para longe dessa área, evitando um grande desastre.*

**Exceção II:** O marcador de ação de **movimento** pode ser jogado depois de outro jogador ter movido ou iniciado um conflito.

**Exemplo:** *Após um conflito perdido, o mercador de um jogador ativo foi recuado para uma área com 5 mercadores neutros. O jogador ativo perderia 5 pontos de vitória aqui. Ele joga o marcador de ação de movimento e remove o seu mercador dessa área.*

Ambos os jogadores podem usar os seus marcadores de ação durante um conflito em que participam (vê 8.2). São escolhidos secretamente e simultaneamente, assim como os de influência e de retirada. Cada marcador de ação tem um valor de 9 pontos num conflito. De seguida, o marcador de ação é removido (ou oferecido a outro jogador se tiver sido jogador o marcador de retirada).

~Durante um conflito, o jogador não pode usar a função especial de um marcador de ação.

A *Carta de Referência* mostra os diferentes tipos de marcadores de ação. Depois de ser usado, o marcador de ação é removido do jogo.

### 11.0 DISTRIBUIÇÃO DE MARCADORES DE INFLUÊNCIA

Finalmente, todos os marcadores de influência gastos (a licitação usada e os usados para pontos de ação durante um conflito) são distribuídos por entre os perdedores do leilão. Se uma distribuição equitativa não é possível, alguns marcadores podem ficar de fora, para serem distribuídos no final do próximo turno. O jogador ativo (o jogador que venceu o leilão) não recebe marcadores de influência de volta. **Exemplo:** *jogo de 4 jogadores: Peter venceu o leilão e pagou 8 marcadores de influência. Durante o seu turno, ele compra 3 pontos de ação adicionais com 3 marcadores de influência. Para além disso, durante um conflito, mais 5*

*marcadores de influência foram usados. No final do seu turno, existem 16 marcadores de influência disponíveis para distribuição. Todos os jogadores, à exceção de Peter, recebe 5 marcadores; o marcador que sobra fica no monte, para distribuição no final do próximo turno.*

### 12.0 MARCADORES DE VITÓRIA ESPECIAIS

No início do jogo, cada jogador recebe **um marcador de vitória especial**. Estes marcadores contam como marcadores de ação normais, mas não têm pontos de ação.

O jogador pode usar a sua função especial durante o seu turno e iniciar um conflito. Ao contrário dos restantes marcadores de ação, a sua função é mantida em segredo até ser usada. Depois de usados são removidos do jogo.

### 13.0 VENCER O JOGO

O jogo termina imediatamente quando um jogador alcança 42 ou mais pontos de vitória. Esse jogador é o vencedor.

**Atenção:** Não existe um "turno final" para os restantes jogadores e os marcadores de ação e influência não contam.

**Jogo mais longo:** Se quiserem, podem aumentar o número de pontos de vitória para 60 ou 80, fazendo o jogo durar 2 ou 3 horas.



**Autor:** Andreas Steding

**Desenvolvimento:** Ulrich Blennemann

**Produção:** Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann

**Grafismo:** Franz Vohwinkel

**Composição:** Lin Lehnen