

HOUSE OF FADE



A GAME BY
Vital Lacerda
João Quintela Martins

ART BY
Marina Costa

EAGLE-GRYPHON
GAMES



EAGLE-GRYPHON
GAMES

// INTRODUÇÃO

Bem-vindo à Casa do Fado, um restaurante português que serve comida e vinho típicos portugueses e apresenta espetáculos de Fado, um tipo de música tradicional icônica e mundialmente reconhecida.

O Fado é um gênero musical que remonta à década de 1820 em Lisboa, Portugal, mas provavelmente tem origens muito anteriores. Embora as suas origens sejam difíceis de rastrear, hoje em dia o Fado é comumente considerado simplesmente uma forma de canção que pode ser sobre qualquer assunto, desde que siga uma certa estrutura tradicional. Na crença popular,

o Fado é uma forma de música caracterizada por melodias e letras tristes, frequentemente sobre o mar ou a vida dos pobres, e imbuída de um sentimento de resignação, destino e melancolia. Esta expressão é vagamente expressa pela palavra portuguesa saudade, que simboliza um sentimento de perda.

O trio de músicos do seu restaurante é representado da forma mais tradicional, com um guitarrista tocando "Guitarra Portuguesa" à esquerda, um cantor no meio e um guitarrista tocando "Viola de Fado" à direita.

COMPONENTES



1 Tabuleiro



4 Tabuleiros de Restaurante
1 x cada cor



Tiles de Músicos
6 x Guitarristas Portugueses



Tiles de Músicos
6 x Cantores



Tiles de Músicos
6 x Guitarras de Viola clássica



18 Tiles Fado
6 x 3 PV
4 x 5 PV
8 x 7 PV



33 Peças de Notas
4 Tipos



36 clientes
8 x Cinzas
12 x Pretos



3 Críticos
3 Meeples Salmão



1 Sacola



18 Dados



5 Estrelas



1 Marcador de Primeiro Jogador



3 Peças de Pontuação



12 Trabalhadores
3 Meeples de cada cor de jogador



32 Cubos de Prestígio
8 x cada cor de jogador



4 Discos de Pontuação
1 x cada cor de jogador



4 Tiles de Decoração



Moedas (Dinheiros)

// VISÃO GERAL DO JOGO

Neste jogo, você ganhará prestígio para sua casa de fado gerenciando seu restaurante. Você usará seus Trabalhadores para contratar e promover músicos de fado e atrair clientes e críticos, e usará seus músicos contratados para compor Fados.

Escrever Fados, aprimorar e promover seus músicos e ganhar dinheiro e Estrelas para seu restaurante lhe renderá pontos de Prestígio na trilha de Pontuação. O jogador com mais pontos de Prestígio no final do jogo será o vencedor.

// SETUP



CONFIGURAÇÃO DO TABULEIRO DE JOGO

- 1 Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
- 2 Se estiver jogando com **4 jogadores**, você usará todas as peças de Músico. Se estiver jogando com **3 jogadores**, separe as peças de Músico com 4 no verso e coloque-as de volta na caixa do jogo. Elas não serão necessárias neste jogo. Se estiver jogando com **2 jogadores**, retorne com as peças de Músico com 3+ e com 4 no verso para a caixa do jogo. Crie o mercado de músicos colocando as peças de Músico restantes viradas para cima nos espaços correspondentes no tabuleiro, de acordo com sua especialidade (Guitarra Portuguesa, Cantor ou Guitarra Clássica).
- 3 Organize as peças de Notas em 4 pilhas de acordo com a nota representada nelas. Coloque cada uma dessas pilhas viradas para cima nos espaços correspondentes no tabuleiro.
- 4 Se estiver jogando com **2 jogadores**, você usará apenas as peças de Fado com 2 no verso; coloque as demais de volta na caixa do jogo. Elas não serão necessárias neste jogo. Embaralhe as peças de Fado restantes, com a face para baixo, para formar o monte de Fado e coloque-o à esquerda do tabuleiro. Coloque as 4 peças do topo do monte, com a face para cima, no tabuleiro, conforme mostrado. Vire a peça de Fado do topo do monte, com a face para cima, e coloque-a de volta no topo do monte.
- Coloque um número de Clientes de cores diferentes no Saco de Clientes, de acordo com o número de jogadores: 2 Clientes cinzas, 3 pretos e 4 marrons por jogador. Em um jogo com **2 ou 3 jogadores**, devolva os Clientes restantes à caixa do jogo. Coloque 3 grupos de Clientes no tabuleiro. Para cada grupo,
- retire 4 Clientes aleatoriamente do saco e coloque-os nos espaços correspondentes, conforme mostrado. Coloque a Sacola de Clientes ao lado do tabuleiro.
- 6 Coloque os Críticos no tabuleiro, nos espaços apropriados:
 - * Em um jogo com 4 jogadores, coloque 3 Críticos no tabuleiro, 1 para cada grupo de Clientes.
 - * Em um jogo com 3 jogadores, coloque 2 Críticos no tabuleiro, 1 com o grupo mais à esquerda e 1 com o grupo mais à direita de Clientes.
 - * Em um jogo com 2 jogadores, coloque 1 Crítico no tabuleiro, com o grupo do meio de Clientes.
 - * Em um jogo com **2 ou 3 jogadores**, devolva os Críticos restantes à caixa do jogo.
- 7 Coloque as 5 Estrelas nos locais apropriados do tabuleiro, conforme mostrado.
- 8 Embaralhe as fichas de Pontuação do Local em Cartaz e coloque 1 em cada um dos 3 espaços do tabuleiro, conforme mostrado. Em um jogo com **3 ou 4 jogadores**, use o lado com 3 pontos. Em um jogo com **2 jogadores**, use o lado com 2 pontos.
- 9 Coloque os dados ao lado do tabuleiro.
- 10 Coloque as moedas ao lado do tabuleiro.

SETUP DO JOGADOR



A Cada jogador: Escolha uma cor e pegue: 1 tabuleiro de Restaurante, 3 Trabalhadores, 8 cubos de Prestígio e 1 disco de Pontuação na cor escolhida, 1 peça de Decoração e 5 Dinheiros.

B Cubra a mesa de 4 Clientes à direita do seu tabuleiro de Restaurante com sua peça de Decoração.

C Coloque 1 dos seus cubos de Prestígio em cada espaço da trilha de Prestígio no seu tabuleiro de Restaurante.

D Pegue e coloque uma peça de Nota de clave de sol no espaço apropriado na parte inferior do seu tabuleiro de Restaurante.

E Coloque seus Trabalhadores e seu dinheiro ao lado do seu Tabuleiro de Restaurante.

F Coloque seu Disco de Pontuação no espaço 0 da Trilha de Pontuação do Tabuleiro.

PRIMEIRO JOGADOR

O jogador que ouviu um fado mais recentemente é o primeiro a tocar. Alternativamente, você pode escolher o primeiro jogador usando o método que preferir. O primeiro jogador recebe o marcador de Primeiro Jogador.



// COMO JOGAR

O jogo é jogado no sentido horário, começando pelo primeiro jogador.

Na sua vez, coloque um dos seus Trabalhadores em um dos sete espaços de Ação do tabuleiro ou no espaço de Ação do seu tabuleiro de Restaurante. Você pode então executar a ação daquele espaço de Ação. Quando sua ação for concluída, o jogo prossegue para o próximo jogador, no sentido horário. Em cada um dos três primeiros turnos, o Trabalhador que você está colocando é retirado daqueles colocados ao lado do seu tabuleiro de Restaurante durante a preparação. A partir do seu quarto turno, ele é retirado daqueles colocados em um turno anterior.

Se você quiser colocar seu Trabalhador em um espaço de Ação ocupado pelo Trabalhador de outro jogador, o Trabalhador do outro jogador é movido para um espaço de Expulsão desocupado daquele espaço de Ação. Ele pode receber **imediatamente** o benefício representado naquele espaço de Expulsão. Se houver mais de um espaço de Expulsão desocupado, o jogador cujo Trabalhador está sendo movido escolhe para qual espaço de Expulsão seu Trabalhador se move.

SEUS TRABALHADORES

Ter todos os seus 3 Trabalhadores posicionados no tabuleiro aumenta as chances de você obter o benefício de um espaço de Expulsão, mas oferece menos opções na hora de escolher uma ação para executar no seu turno. Uma vez que um Trabalhador é posicionado no tabuleiro, ele nunca mais poderá ser devolvido à área ao lado do seu tabuleiro de Restaurante.



Exemplo 1: O jogador amarelo quer ativar a ação ocupada pelo jogador azul, então o jogador azul é expulso da ação e escolhe um dos 3 bônus disponíveis abaixo. Ele escolhe o dinheiro (1 dinheiro que ele ganha imediatamente) e o jogador amarelo executa a ação escolhida.



Exemplo 2: O jogador amarelo não pode colocar um Trabalhador neste local, pois ele já tem um Trabalhador em um espaço de Expulsão para aquele Local de Ação.



Exemplo 3: O jogador amarelo pode colocar seu Trabalhador neste Local de Ação, desde que ele não tenha sido retirado daquele Local de Ação ou de qualquer um dos três espaços de Expulsão daquele Local de Ação.

// LOCALIZAÇÕES

Há 4 locais no tabuleiro de jogo,
Cada um contendo 1 ou 2 espaços de Ação.

// LOCALIZAÇÃO #1 // MERCADO DE MÚSICOS

AÇÃO: CONTRATE MÚSICOS



Ao realizar esta ação, escolha até 1 Tile de Músico do grupo de peças de Músico à esquerda e até 1 Tile de Músico do grupo de peças de Músico à direita do espaço de Ação onde você colocou seu Trabalhador. Se você escolher um Tile de Músico sem um dado, coloque imediatamente um dado com o número 1 nessa peça para indicar que o Músico tem Fama 1. O custo para contratar cada músico é calculado somando:

- Um valor determinado pela Fama do músico. A Fama de um músico é indicada pelo dado na peça de Músico. O custo é mostrado no canto superior esquerdo do seu tabuleiro de Restaurante. **Nota:** Não é possível contratar um músico com Fama 6.
- Um valor determinado pela especialidade do músico, mostrado no tabuleiro acima do grupo de peças de Músico dessa especialidade.

CUSTO DE FAMA DE CADA DE MÚSICO

6	
5	
4	
3	
2	
1	

Fama 6: Não pode ser contratado

Fama 5: 15 Dinheiros

Fama 4: 10 Dinheiros

Fama 3: 6 Dinheiros

Fama 2: 3 Dinheiros

Fama 1: 1 Dinheiro



Exemplo: O jogador amarelo quer contratar um Guitarrista Português de fama 2 e um Cantor de fama 1. O custo para contratar o guitarrista português é 4 (3 para contratar um músico de fama 2 + 1 para contratar um Guitarrista Português do mercado). O custo para contratar o Cantor é 3 (1 para contratar um músico de fama 1 + 2 para contratar um Cantor do mercado).

Após contratar um músico, coloque o Tile de Músico no espaço correspondente no seu tabuleiro de Restaurante, de acordo com a especialidade do músico (um Guitarrista Português no espaço mais à esquerda, um Cantor no espaço do meio ou um Guitarrista de Viola Clássica no espaço mais à direita). Cada Tile de Músico tem uma nota representada no canto inferior esquerdo; pegue uma ficha de Nota da pilha no tabuleiro correspondente a essa nota e coloque-a no espaço correspondente na parte inferior do seu tabuleiro de Restaurante. Você só pode ter um músico de cada especialidade em seu restaurante; se você já tiver um músico de uma determinada especialidade, não poderá contratar outro da mesma especialidade.



ESPAÇOS DE EXPULSÃO

Os benefícios dos espaços de Expulsão para esta ação são:



1 Pegue 1 dinheiro.

2 Escolha um Cliente do grupo de Clientes à esquerda ou à direita do espaço de Expulsão para o qual você moveu seu Trabalhador. Coloque o Cliente escolhido em um espaço desocupado do seu bar no tabuleiro do Restaurante.



3 Pague 1 dinheiro para escolher um Cliente do grupo de Clientes à esquerda ou à direita do espaço de Expulsão para o qual você moveu seu Trabalhador. Coloque o Cliente escolhido em um espaço desocupado do seu bar no tabuleiro do Restaurante.

Há 2 espaços para Clientes no seu bar. Se você não tiver um espaço desocupado, não poderá colocar outro Cliente lá. Este benefício não permite que você receba um Crítico.

SEU BAR



O bar pode receber no máximo 2 Clientes por vez. Clientes no seu bar não lhe renderão dinheiro, mas os aplausos deles aumentarão a fama dos seus músicos quando você fechar o bar por um dia. (veja a pág. 10)

Nota: A única maneira de atrair Clientes para o seu bar é a partir dos espaços de Expulsão.

MÚSICOS RESIDENTES

Os três músicos representados no seu tabuleiro de Restaurante são músicos residentes que estão sempre prontos para tocar todas as noites. O músico à esquerda toca violão português, o músico do meio é cantor e o músico à direita toca viola clássica. Músicos residentes são considerados como tendo Fama 0. Contratar músicos mais talentosos lhe renderá pontos de Prestígio ao dispensá-los, enviá-los para o Local em Cartaz ou ao final do jogo.



// LOCALIZAÇÃO #2 // RUA

AÇÃO: TRAZER CLIENTES



Ao realizar esta ação, você pode escolher entre trazer Clientes ou um Crítico. Você **não** pode trazer Clientes e um Crítico com a mesma ação.

Se você optar por trazer Clientes, escolha até 4 Clientes do grupo de Clientes à esquerda ou do grupo de Clientes à direita do espaço de Ação onde você colocou seu Trabalhador. Você não pode escolher trazer Clientes de ambos os grupos com a mesma ação.

Pegue os Clientes escolhidos e coloque-os todos em **uma mesa vazia** no seu restaurante. Você não pode dividir os Clientes entre as mesas. O número máximo de Clientes que podem ser acomodados em cada mesa é indicado na própria mesa (até 2 na primeira mesa mais à esquerda, até 3 na segunda mesa e, se você desbloqueou sua terceira mesa, até 4 nessa mesa). Consequentemente, você não pode levar mais Clientes com esta ação do que os espaços restantes em uma única mesa vazia.

DESBLOQUEANDO SUA TERCEIRA MESA



Assim que o **5º cubo de Prestígio** for removido da sua trilha de Prestígio na parte inferior do seu tabuleiro de restaurante, você desbloqueia sua terceira mesa; remova sua peça de Decoração do jogo.

Se, ao final do seu turno, houver 0 ou 1 Cliente restante em qualquer grupo da rua, complete esse grupo até 4 Clientes, retirando Clientes aleatoriamente da sacola. Não conte nenhum Crítico que possa estar com esse grupo de Clientes. Se não houver Clientes restantes na sacola e você precisar retirar mais, coloque todos os Clientes que estão na pilha de descarte na sacola e continue abastecendo. Caso haja mais de uma rua para reabastecer, faça-o sempre da esquerda para a direita.

CLIENTES

Os clientes são importantes porque geram dinheiro para você! Quanto maior o prestígio do seu restaurante, mais dinheiro você ganhará com cada cliente. Os aplausos deles também aumentarão a fama dos seus músicos.

Se você optar por trazer um Crítico, pague o custo indicado na trilha de Prestígio no seu tabuleiro de Restaurante e escolha um Crítico que esteja com o grupo de Clientes à esquerda ou com o grupo de Clientes à direita do espaço de Ação onde você colocou seu Trabalhador. Se não houver Críticos em nenhum desses grupos de Clientes, você não poderá escolher um Crítico. Coloque o Crítico escolhido em uma mesa vazia no seu restaurante. Consequentemente, **se você já tiver um Crítico no seu restaurante, não poderá escolher outro**.

CUSTO PARA TRAZER UM CRÍTICO



0 ou 1 cubo de prestígio removido: 3 dinheiros
2 ou 3 cubos de prestígio removidos: 2 dinheiros
4 ou 5 cubos de prestígio removidos: 1 dinheiro
6 ou mais cubos de prestígio removidos: 0 dinheiro

CRÍTICOS

Ter um Crítico avaliando seu restaurante aumentará seu Prestígio. No entanto, os Críticos devem ser pagos quando são trazidos ao seu restaurante, e quanto menor o Prestígio do seu restaurante, mais você terá que pagar. Eles também ocupam uma mesa inteira, não aplaudem seus músicos e não pagam pela comida deles!

ESPAÇOS DE EXPULSÃO

Os benefícios dos espaços de Expulsão para esta ação são:



1 Pegue 1 dinheiro.

2 Pague 1 dinheiro para pegar uma ficha de Nota do tabuleiro e coloque-a no espaço apropriado na parte inferior do seu tabuleiro de Restaurante.

3 Pague 2 dinheiros para pegar uma ficha de Nota do tabuleiro e coloque-a no espaço apropriado na parte inferior do seu tabuleiro de Restaurante.

//LOCAL #3 // SALA DE ENSAIO



AÇÃO: ESCREVER MÚSICA

Ao realizar esta ação, você pode escolher entre ganhar um Tile de Fado ou uma peça de Nota. Você não pode fazer as duas coisas ao mesmo tempo.

Se optar por pontuar um Tile de Fado, escolha um Tile de Fado no tabuleiro. Para cada símbolo musical no Tile de Fado escolhido, devolva uma peça de Nota que represente esse símbolo musical do seu tabuleiro de Restaurante para o espaço apropriado no tabuleiro. Se não tiver todas as peças de Notas necessárias no seu tabuleiro de Restaurante, não pode optar por pontuar esse Tile de Fado. Coloque o Tile de Fado escolhido sobre a pintura do seu restaurante e pontue os pontos de Prestígio mostrados no Tile de Fado na trilha de Pontuação. Imediatamente após pontuar o Tile de Fado, coloque o Tile de Fado mais acima na pilha de Fado no tabuleiro no espaço que continha o Tile de Fado que acabou de ser pontuado. Vire o Tile de Fado mais acima na pilha de Fado com a face para cima e coloque-o de volta no topo da pilha.

Nota: Você não pode pontuar o Tile de Fado mais acima na pilha de Fado. Ele fica virado para cima apenas para mostrar o próximo Tile de Fado que estará disponível para pontuação.

★ O primeiro jogador a pontuar 3 Tiles de Fado ganha a Estrela ao lado dos Tiles de Fado no tabuleiro e o coloca à sua frente.

GANHANDO UMA ESTRELA

Existem várias maneiras de ganhar uma das Estrelas no tabuleiro. Ao ganhar uma Estrela, coloque-a à sua frente. Você ganhará pontos de Prestígio no final do jogo por cada Estrela que ganhar.

Se você optar por ganhar uma ficha de Nota, pegue uma ficha de Nota do tabuleiro e coloque-a no espaço apropriado na parte inferior do seu tabuleiro de Restaurante. Você **pode** ter fichas de Nota do mesmo tipo.

ESCREVENDO MÚSICAS

Compor música pode eventualmente levar à criação de um novo Fado, o que lhe renderá pontos de Fama. Se você for o primeiro a compor 3 Fados, ganhará uma Estrela que lhe dará pontos de Fama no final do jogo.

ESPAÇOS DE EXPULSAO

Os benefícios dos espaços de Expulsão para esta ação são:



★ Pegue 2 dinheiros.

★ Aumente a Fama de uma das peças de Músico no seu tabuleiro de Restaurante em 1, pagando uma quantia em dinheiro igual à nova Fama dele e ajustando o dado dele de acordo. Se você não tiver dinheiro suficiente, poderá não obter este benefício.

Exemplo: Se você usar este benefício para aumentar a Fama de uma de seus Tiles de Músico de Fama 3 para Fama 4, você deverá pagar 4 de dinheiro.

//LOCALIZAÇÃO #4 // EM CARTAZ



Este local possui **2 espaços de Ação**, cada um dos quais permite que você promova um músico ou contrate um músico renomado. Você não pode fazer as duas coisas com a mesma ação.

AÇÃO: PROMOVER UM MÚSICO

Pegue um Tile de Músico do seu tabuleiro de Restaurante e coloque-o no espaço apropriado no Local em Cartaz, de acordo com a especialidade do músico (Guitarrista Português no espaço mais à esquerda, Cantor no espaço do meio e Guitarrista de Viola Clássica no espaço mais à direita).

Você só pode promover um Guitarrista Português ou um Cantor com o espaço de Ação mais à esquerda e só pode promover um Cantor ou Guitarrista de Viola Clássica com o espaço de Ação mais à direita. **Você só pode promover um Músico com Fama de pelo menos 2**. Se já houver uma peça de Músico naquele espaço, a peça de Fama do Músico que você está colocando deve ser maior do que a peça de Fama do Músico já presente no espaço; devolva a peça de Músico que já está naquele espaço para o espaço na área apropriada do mercado de músicos, juntamente com o dado sobre ela. A Fama daquele Tile de Músico não muda.

Pegue o cubo de Prestígio mais à esquerda da sua trilha de Prestígio e coloque-o em um espaço vazio ao lado do Tile de Músico que você acabou de colocar. Ganhe pontos de Prestígio iguais ao número indicado no dado do Tile de Músico. **Se você não tiver mais cubos de Prestígio na trilha de Prestígio, não poderá Promover um Músico.**



Nota: uma peça de Músico Fama 6 promovida para um espaço em Cartaz não pode ser substituída e nenhum jogador pode promover outro músico da mesma especialidade pelo restante do jogo.

AÇÃO: CONTRATE UM MÚSICO RENOMADO

Escolha uma Tile de Músico no local Em Cartaz e pague uma quantia determinada pela sua Fama, conforme mostrado no canto superior esquerdo do seu tabuleiro de Restaurante (1 dinheiro para um músico de Fama 1, 3 dinheiros para um músico de Fama 2 e assim por diante). Coloque o Tile de Músico no espaço correspondente no seu tabuleiro de Restaurante de acordo com a especialidade do músico (um Guitarrista Português no espaço mais à esquerda, um Cantor no espaço do meio ou um Guitarrista de Viola Clássica no espaço mais à direita).

Você só pode contratar um Guitarrista Português ou um Cantor com o espaço de Ação mais à esquerda e só pode contratar um Cantor ou Guitarrista de Viola Clássica com o espaço de Ação mais à direita. Você não pode contratar um músico de Fama 6. Você só pode ter um músico de cada especialidade em seu restaurante; se você já tiver um músico de uma determinada especialidade, não poderá contratar outro. **Você sempre recebe uma peça de Nota para cada músico contratado.**

ESPAÇOS DE EXPULSAO

Os benefícios dos espaços de Expulsão para esta ação são:



pegue 2 dinheiros.

pegue uma ficha de Nota do tabuleiro e coloque-a no espaço apropriado na parte inferior do seu tabuleiro de Restaurante.

Escolha um Cliente do grupo de Clientes à esquerda ou à direita do espaço de Expulsão para o qual você moveu seu Trabalhador. Coloque o Cliente escolhido em um espaço desocupado do seu bar no seu tabuleiro de Restaurante. Se você não tiver um espaço desocupado, poderá não receber este benefício. **Este benefício não permite que você receba um Crítico.**

// TABULEIRO DO RESTAURANTE



O seu tabuleiro de Restaurante tem 1 espaço de Ação que só você pode usar. Consequentemente, não há espaços de Expulsão. Este espaço de Ação permite que você feche o seu restaurante naquele dia.

AÇÃO: FECHE SEU RESTAURANTE

Ao realizar esta ação, execute as 5 etapas a seguir na ordem mostrada:

PASSO 1 // OS CLIENTES PAGAM PELAS SUAS REFEIÇÕES



Para cada Cliente em uma mesa do seu restaurante, você recebe o valor em dinheiro indicado na sua trilha de Prestígio.

Você não recebe dinheiro por nenhum Crítico que tenha no seu restaurante ou por nenhum Cliente no seu bar.

DINHEIRO RECEBIDO POR CADA CLIENTE EM UMA MESA:



- 1 Dinheiro se você removeu 2 ou menos cubos de Prestígio
- 2 Dinheiros se você removeu 3 a 6 cubos de Prestígio
- 3 Dinheiros se você removeu 7 ou mais cubos de Prestígio

PASSO 2 // CLIENTES APLAUDEM



No início desta etapa, certifique-se de que todos os clientes do seu restaurante estejam deitados.



Você pode aumentar as fichas de Fama do Músico no seu restaurante, dando um ou mais Clientes deitados (representando-os aplaudindo seus músicos). Clientes nas mesas e no bar podem ser usados para aumentar a Fama de um músico. Para cada músico cuja Fama você deseja aumentar, você deve dar um número de Clientes deitados, conforme mostrado no canto superior esquerdo do seu tabuleiro de Restaurante, de acordo com a ficha de Fama do Músico.

NÚMERO DE CLIENTES NECESSÁRIOS PARA AUMENTAR A FAMA DE UM MÚSICO



Da Fama 4 para a Fama 5 ou da Fama 5 para a Fama 6: 3 Clientes

Da Fama 2 para a Fama 3 ou da Fama 3 para a Fama 4: 2 Clientes

Da Fama 1 para a Fama 2: 1 Cliente

Você só pode aumentar a Fama de um Guitarrista (Português ou Clássico) atendendo Clientes cinza e/ou marrons. Você só pode aumentar a Fama de um Cantor atendendo Clientes cinza e/ou pretos.

TIPOS DE CLIENTES NECESSÁRIOS PARA AUMENTAR A FAMA DE UM MÚSICO



Guitarrista Português - cinza ou marrom



Cantor - cinza ou preto



Guitarrista Clássico - cinza ou marrom



Você pode aumentar a Fama de vários Tiles de Músico diferentes e pode aumentar a Fama do mesmo Tile de Músico mais de uma vez, se desejar (e se conseguir clientes suficientes para isso).

Dica do designer: “Opções de cores específicas são oferecidas aos clientes com base no tipo de músico e nas influências culturais. O marrom simboliza a apreciação por instrumentos de madeira, como guitarras, enquanto o preto é associado aos cantores, já que os fadistas tradicionalmente se vestem de preto. Essa distinção de cores não só ajuda a lembrar quais clientes aplaudem quais músicos, como também acrescenta um toque de significado cultural.”

Os clientes que você conseguir podem estar em qualquer lugar do seu restaurante: em qualquer mesa ou no seu bar. Cada cliente que você conseguir só pode ser usado para ajudar a aumentar a Fama de um Tile de Músico em 1 de Fama. Você não pode usar um Crítico para ajudar a aumentar a Fama de Um Tile de Músico.



Exemplo: Você tem 3 Tiles de Músico (dois com Fama 2 e um com Fama 3) e um **total de 3 Clientes marrons, 1 preto e 1 cinza** em seu Restaurante, além de um Crítico.

Você levanta **2 Clientes** marrons para aumentar a Fama do seu Guitarrista de Viola Clássica de 3 para 4. (1)

Você não pode aumentar a Fama daquele Tile de Músico para 5, pois precisaria levantar mais **3 Clientes cinzas e/ou marrons** e você só tem mais 2 que permanecem deitados. Você pode aumentar a Fama do seu Guitarrista Português levantando o Cliente **cinza** e o Cliente **marrom** restante

deitado, ou pode aumentar a Fama do seu Cantor levantando os Clientes **cinza** e **preto**. No entanto, você não tem Clientes deitados suficientes para fazer as duas coisas. Você decide aumentar a Fama do seu Cantor de 2 para 3, levantando os Clientes **cinza** e **preto**. (2)

O Cliente **marrom** restante deitado não é suficiente para aumentar ainda mais a Fama de nenhum dos seus Tiles de Músico. O Crítico nunca pode ser usado para aumentar a Fama de um Músico.

PASSO 3 // O TOPO DA CARREIRA



Se um músico **atingir 6 de Fama**, ele estará no auge de sua carreira!

Se for o primeiro músico de sua especialidade a atingir 6 de Fama:

- Coloque imediatamente o Tile de Músico no espaço apropriado da área de Músicos Estrela do tabuleiro.
- Ganhe a Estrela abaixo desse espaço.
- Marque 6 pontos de Prestígio.

Se não for o primeiro músico de sua especialidade a atingir Fama 6, faça **uma** das seguintes ações:

- Remova imediatamente o Tile de Músico do jogo e marque 6 pontos de Prestígio.
- Deixe o Tile de Músico em seu restaurante.

//TRILHA DE PRESTÍGIO



Sua trilha de Prestígio pode ser melhorada removendo os cubos de Prestígio. Os Cubos de Prestígio são removidos quando você promove um músico e após cada avaliação da Crítica.

Remover cubos de Prestígio da sua trilha de Prestígio oferece os seguintes benefícios:

- Após a remoção do 2º, 4º e 6º cubos de Prestígio, o custo de trazer um Crítico é reduzido.
- Após a remoção do 3º e 7º cubos de Prestígio, o dinheiro que você recebe por cada Cliente em uma mesa do seu restaurante aumenta.
- Quando o 5º cubo de Prestígio é removido, você remove a peça de Decoração do seu Tabuleiro de Restaurante e desbloqueia sua mesa de 4 Clientes.

PASSO 4 // MANTER OU DEMITIR MÚSICOS

Para cada Tile de Músico em seu restaurante, você deve decidir se mantém ou dispensa o músico.

Se decidir manter um músico, basta deixar o Tile de Músico em seu restaurante.

Para cada músico que decidir dispensar:

- Devolva o Tile de Músico a um espaço na área apropriada do mercado de músicos, juntamente com o dado sobre ele. A Fama do Músico não muda.
- Obtenha pontos de Prestígio iguais à sua Fama.

CRÍTICO AVALIA O RESTAURANTE

Se você tiver um Crítico em seu restaurante, remova os 2 cubos de Prestígio mais à esquerda na sua trilha de Prestígio do jogo e devolva o Crítico a um dos grupos de Clientes no tabuleiro de jogo sem um Crítico.



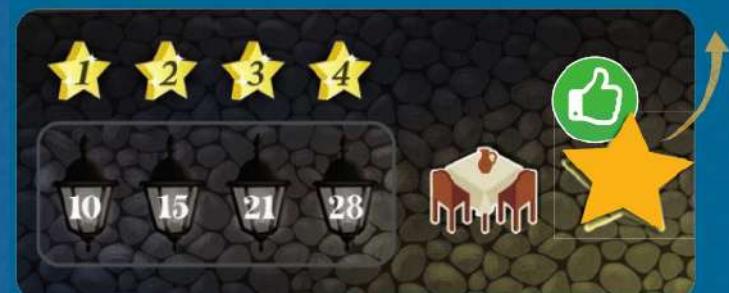
PASSO 5 // OS CLIENTES SAEM DO RESTAURANTE

Remova todos os clientes do seu restaurante e coloque-os na pilha de descarte de clientes.

A PLACA ESTELAR

A Estrela que você ganha por ser o primeiro jogador a remover todos os seus cubos de Prestígio é uma Placa Estelar de prestígio por sua culinária excepcional. Não vale mais do que qualquer outra Estrela que você possa ganhar, mas, ainda assim, bom trabalho!

Se você for o primeiro jogador a remover todos os seus cubos de Prestígio da sua trilha de Prestígio, você ganhará a Estrela ao lado do ícone da mesa no canto inferior direito do tabuleiro de jogo.



Exemplo: Um jogador está fechando seu restaurante:



1. Os clientes pagam suas refeições. O jogador recebe 6 dinheiros dos 3 clientes da mesa do meio (2 moedas para cada, de acordo com sua trilha de Prestígio). O Crítico não paga pela refeição, e os 2 clientes do bar também não pagam, pois não estão jantando.

2. Os clientes aplaudem. O jogador decide proceder da seguinte forma:

- a) Um dos clientes **marrons** da mesa se levanta e aplaude o Guitarrista Português (à esquerda). A fama desse músico aumenta de 1 para 2.
- b) O outro cliente **marrom** da mesa e o cliente **marrom** do bar se levantam e aplaudem o Guitarrista de Viola Clássica (à direita). A fama desse músico aumenta de 3 para 4.
- c) O cliente **preto** da mesa e o cliente **cinza** do bar se levantam e aplaudem o Cantor (no meio). A fama do Cantor aumenta de 2 para 3.

3. O Crítico avalia o restaurante. 2 cubos de Prestígio são removidos da trilha de Prestígio. Isso faz com que o ícone da mesa seja alcançado, removendo a peça de Decoração do tabuleiro do Restaurante, disponibilizando a terceira mesa. O Crítico é devolvido a um grupo de Clientes no tabuleiro sem um Crítico.

4. Manter ou dispensar músicos. O jogador decide dispensar o Guitarrista Português, mas manter os outros dois músicos. Ele devolve ao Tile de Músico dispensado para a área de Guitarrista Português do mercado de músicos e ganha 2 pontos de Prestígio, pois sua Fama é 2.

5. Os clientes saem do restaurante. Os Clientes no restaurante são colocados na pilha de descarte de Clientes e o Crítico é devolvido ao tabuleiro.



// FIM DO JOGO

Após ganhar a terceira Estrela, complete a rodada atual para que todos os jogadores tenham o mesmo número de turnos. O jogo então termina e você realiza a pontuação final.

// PONTUAÇÃO FINAL

Cada jogador recebe os seguintes pontos de Prestígio na pontuação final:

- Cada Tile de Músico em seu restaurante recebe pontos de Prestígio iguais à sua Fama.
- Cada jogador recebe pontos de Prestígio com base no número de Estrelas que conquistou, de acordo com a tabela a seguir:



- Pontue cada especialidade do Local Em Cartaz usando a ficha de Pontuação do Cartaz abaixo dela. O jogador com mais cubos de Prestígio ao lado de uma especialidade marca o maior número de pontos de Prestígio na ficha de Pontuação do Cartaz. O jogador com o segundo maior número de cubos de Prestígio ao lado de uma especialidade marca o segundo maior número de pontos de Prestígio na ficha. Em uma partida de 3 ou 4 jogadores, o jogador com o terceiro maior número de cubos de Prestígio ao lado de uma especialidade marca o terceiro maior número de pontos de Prestígio na ficha.

No caso de apenas um ou dois jogadores terem cubos de Prestígio ao lado de uma especialidade em uma partida de 3 ou 4 jogadores, ou apenas um jogador ter cubos de Prestígio ao lado de uma especialidade em uma partida de 2 jogadores, nenhum outro jogador pontua para a ficha de Pontuação do Cartaz correspondente.



Recriação da pintura do pintor português José Malhoa criada em 1910. Pintura a óleo sobre tela.

EM CASO DE EMPATE

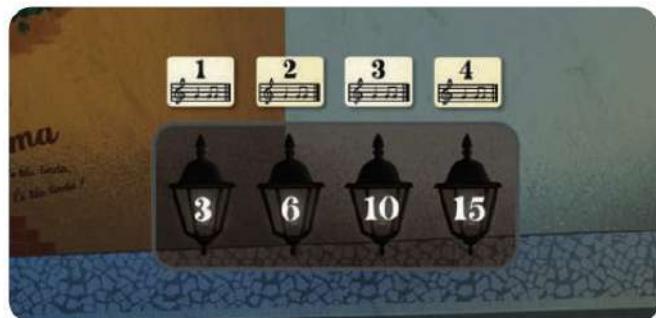
Em caso de empate, some os pontos de Prestígio de vários lugares de acordo com o número de jogadores empatados e divida o total pelo número de jogadores empatados (arredondando para baixo).



Jogador amarelo > 14 pontos de prestígio
Jogador verde > 6 pontos de prestígio
Jogador roxo > 6 pontos de prestígio
Jogador azul > 0 pontos de prestígio

Exemplo: O jogador Amarelo tem o maior número de cubos de Prestígio no Cartaz, ganhando 14 pontos de Prestígio. Os jogadores Roxo e Verde estão empatados em segundo lugar, com 2 cubos de Prestígio cada, ganhando 6 pontos de Prestígio cada ($8+5$, dividido por 2 e arredondado para baixo). O jogador Azul ganha 0 pontos de Prestígio.

- Cada jogador ganha pontos de Prestígio com base no número de peças de Fado que marcou durante o jogo, de acordo com a tabela seguinte:



Nota: Mesmo que um jogador tenha marcado mais de 4 peças de Fado durante o jogo, ele ainda marcará apenas 15 pontos de Prestígio.

- 1 ponto de Prestígio para cada 5 dinheiros que tiver.

O jogador com mais pontos de prestígio é o vencedor.

Em caso de empate, vence o jogador empatado com mais Estrelas. Se o empate persistir, vence o jogador empatado que tiver marcado mais peças de Fado. Se o empate persistir, vence o jogador empatado com mais dinheiro. Se o empate persistir, os jogadores empatados partilham a vitória.

// MODO SOLO

O jogo solo segue uma estrutura semelhante ao jogo para 2 jogadores, mas você enfrentará um autômato chamado Alfama.

// CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Escolha a cor que você jogará e uma cor para Alfama. Prepare o jogo da mesma forma que para um jogo para 2 jogadores, com as seguintes exceções:

- Alfama não recebe dinheiro.
- Os 3 Trabalhadores do Alfama são colocados no tabuleiro no início do jogo.

Para determinar a posição do primeiro Trabalhador do Alfama, role um dado. Conte o espaço do Mercado de Músicos mais à esquerda como o espaço 1 e prossiga no sentido horário, tornando o espaço 2 o espaço do Mercado mais à direita, o espaço 3 o espaço da Rua mais à direita e assim por diante, com o espaço 6 sendo o espaço da Sala de Ensaio. Coloque o primeiro Trabalhador do Alfama no espaço de acordo com o valor obtido no dado. Continue da mesma forma para o segundo e o terceiro Trabalhadores do Alfama. Se um espaço já estiver ocupado, ele será pulado e a contagem avançará para o próximo espaço disponível no sentido horário.

// PRIMEIRO JOGADOR

Coloque o marcador do Primeiro Jogador na sua frente; você será o primeiro jogador.

// COMO JOGAR

Há 3 exceções importantes ao jogar o jogo solo:

- Alfama nunca recebe benefícios de espaço de Expulsão.
- Alfama nunca paga ou recebe dinheiro.
- As cores dos Clientes no restaurante do Alfama não afetam o aumento da fama dos músicos.

Assim como no jogo multijogador, o jogo solo é jogado em turnos. No seu turno, você posiciona um Trabalhador e realiza uma Ação da mesma forma que em um jogo para 2 jogadores.

As ações do Trabalhador do Alfama e as ações subsequentes dependem inteiramente das suas escolhas. O Trabalhador movido pelo Alfama é sempre aquele do local imediatamente posterior ao último local que você usou, no sentido horário. Em seguida, ele executa a ação no próximo local disponível. Um local está disponível quando não há Trabalhadores do Alfama no espaço de ação. O movimento do Alfama sempre segue um padrão estritamente horário. Se você posicionar um Trabalhador em um espaço já ocupado pelo Alfama, ele não receberá nenhum bônus e simplesmente posicionará seu Trabalhador em qualquer espaço de Expulsão. Se Alfama encontrar seu Trabalhador, você receberá o bônus de Expulsão escolhido, como de costume, e depois Alfama prosseguirá com sua ação.

Exemplo: Você (amarelo) acabou de terminar sua vez escrevendo um Fado na Sala de Ensaio (1). Na sua vez, Alfama (azul) moverá o Trabalhador mais próximo da Sala de Ensaio no sentido horário (2). Esse Trabalhador está no espaço à esquerda do Mercado de Músicos.

// AÇÕES DO ALFAMA: MERCADO MUSICAL

AÇÃO: CONTRATE MÚSICOS

Quando Alfama realiza esta ação, ele escolhe o Tile de Músico mais famoso no canto superior esquerdo do grupo de Tiles de Músico à esquerda para contratar. Então ele recebe uma peça de Nota curinga. Se Alfama já tiver um músico desse tipo em seu restaurante, ele contrata o músico mais famoso no canto superior esquerdo do grupo à direita. Alfama não paga nenhum custo para contratar um músico. Se Alfama já tiver ambos os tipos de músicos em seu restaurante, ele não realiza a ação daquele espaço de ação. Em vez disso, ele se move para o espaço de ação no próximo local disponível em sentido horário e realiza a ação de lá.

Sempre que Alfama contrata um músico, ele pega qualquer peça de Nota e a coloca virada para baixo em seu tabuleiro de Restaurante. Alfama usa o símbolo de nota curinga, que representa qualquer nota (o verso da peça).

RUA

AÇÃO: TRAZER CLIENTES

Quando Alfama realiza esta ação, escolhe entre os dois grupos de Clientes adjacentes, o maior, começando pelos Clientes cinzentos, depois pelos Clientes marrons e, por fim, pelos pretos. Se ambos os grupos forem do mesmo tamanho, escolhe primeiro o grupo do centro. Os novos Clientes ocuparão sempre a primeira mesa vazia da esquerda para a direita no restaurante do Alfama. Se ainda não houver Clientes no restaurante, serão acomodados na mesa para dois. O número de Clientes a serem apanhados é sempre igual ao número de lugares vagos na mesa a ocupar, e são sempre escolhidos da esquerda para a direita na rua. Se não for possível realizar esta ação porque todas as mesas já estão ocupadas, o Alfama não realiza a ação a partir desse espaço de ação. Em vez disso, move-se para o espaço de ação no próximo local disponível, no sentido horário, e realiza a ação a partir daí.

Alfama nunca aceita um Crítico.



EM CARTAZ

AÇÃO: PROMOVER UM MÚSICO

Pegue um Tile de Músico do tabuleiro do Restaurante do Alfama e coloque-o no espaço apropriado no local do Cartaz, com base na especialidade do músico. Se Alfama tiver várias opções para promover os músicos usando esse espaço de ação, ele escolhe o mais famoso.

Pegue o cubo de Prestígio mais à esquerda da trilha de Prestígio do Alfama e coloque-o em um espaço vazio ao lado do Tile de Músico recém-colocado. Alfama ganha pontos de Prestígio na trilha de Pontuação iguais ao número no dado mostrado no Tile de Músico. As regras para esta ação são as mesmas do modo multijogador. Se não for possível realizar esta ação porque Alfama não tem os músicos necessários, eles realizam a ação Contratar um Músico Renomado.

AÇÃO: PROMOVER UM MÚSICO

Alfama escolhe o Tile de Músico do lado esquerdo do local do Cartaz sem pagar nenhuma dinheiros. Coloque o tile de Músico no espaço correspondente no tabuleiro do Restaurante do Alfama. Se Alfama já tiver um músico da mesma especialidade tocando em seu restaurante, ele escolhe o músico à direita. Se não for possível realizar esta ação, Alfama não realiza a ação daquele espaço de ação. Em vez disso, ele se move para o espaço de ação no próximo local disponível no sentido horário e realiza essa ação.

Sempre que Alfama contrata um músico, ele pega qualquer peça de Nota e a coloca virada para baixo no local do símbolo de nota em seu tabuleiro de Restaurante. Alfama usa um símbolo de nota curinga, que representa qualquer nota (o verso da peça).

SALA DE ENSAIO

AÇÃO: ESCREVER UM FADO

Quando Alfama realiza esta ação, devolve o número de fichas de Nota (neste caso, fichas de Nota Curingas) do seu tabuleiro de Restaurante para os espaços apropriados no tabuleiro de jogo igual ao número de fichas de Nota representadas na **Ficha de Fado no topo da Pilha de Fado**. Coloque essa ficha de Fado no seu devido lugar no restaurante de Alfama e marque os pontos de Prestígio indicados na ficha de Fado.

Se Alfama não tiver o número necessário de fichas de Nota no seu tabuleiro de Restaurante, não pode escolher a ficha de Fado e, em vez disso, pega outra ficha de Nota, vira-a para o lado do Símbolo de Curinga e coloca-a no seu tabuleiro de Restaurante.

TABULEIRO DO RESTAURANTE

O tabuleiro do restaurante do Alfama funciona de forma um pouco diferente do jogo multijogador.

AÇÃO: FECHE SEU RESTAURANTE

Existem duas situações em que Alfama realiza esta ação:

1. Alfama fecha o restaurante logo após você realizar a ação de fechamento. Neste caso, Alfama não precisa alocar seu Trabalhador para o restaurante. Ele simplesmente realiza a ação e, em seguida, você joga novamente.
2. Se o Trabalhador de Alfama completar uma volta completa (sentido horário) sem encontrar um local para realizar uma ação, ele coloca seu Trabalhador no espaço de ação do restaurante e Alfama procede o fechamento do restaurante.

No próximo turno, o Trabalhador que Alfama usará será aquele no restaurante. Seguindo o sentido horário, Alfama colocará seu Trabalhador no próximo local em relação ao último Trabalhador que você usou e executará essa ação. Em vez de executar as 5 etapas habituais para fechar o restaurante, Alfama executa apenas as 3 etapas a seguir, em ordem:

1. Os clientes pontuam.

Em vez de dinheiro, Alfama ganha 1, 2 ou 3 pontos para cada Cliente em seu restaurante. O valor ganho é indicado pelo número de dinheiros na trilha do cubo de Prestígio.

2. Clientes Aplaudem

Quando os Clientes aplaudem, todos os músicos do restaurante aumentam sua Fama com base no número de mesas ocupadas.

- Se houver pelo menos uma mesa com Clientes, aprimore todos os músicos em 1 (Uma) Fama.
- Se houver 2 mesas com Clientes, aprimore todos os músicos em 2 (Duas) Fama.
- Se houver 3 mesas com Clientes, aprimore todos os músicos em 3 (Três) Fama.
- Se não houver músicos contratados ou Clientes em nenhuma mesa, remova 1 cubo da trilha de Prestígio de Alfama.

3. Clientes saem do restaurante

Remova todos os clientes do restaurante Alfama e coloque-os na pilha de descarte de clientes.

PONTUAÇÃO FINAL

Alfama pontua como no jogo multijogador, mas em caso de empate na pontuação do Cartaz, Alfama obtém a pontuação mais alta.

CRÉDITOS

Designers: João Quintela Martins & Vital Lacerda
Artist: Marina Costa

Editing: Phil Pettifer

Graphic Designer: Pedro Santos Silva

Project Manager: Randal Lloyd

Lead Solo Playtester: Shane Ryan

Playtesters: Aaron Castillo, Alexandre Abreu, Alex Colby, Amabili Vieira, Ana Matos, André Rodrigues, António De Marchi, Anne Kariny, Aurora Coelho, Bárbara Polónia, Brittany Maia, Bruno Lopes, Carlos Ramos, Carolina Carvalho, Carolina Magalhães Dias, Cery Bate, Connor McGahey, Chuck Case, Dan Bate, David Rodrigues, Diogo Barros, Dirk Schröder, Elsa Romão, Emanuel Diniz, Fabiane Vuotto, Fernanda Zamith, Filipa Duarte, Gabriel Mendes, Gabriel Bonifácio, Gustavo Lopes, Ian Molloy, Iga Turek, James Correia, Joana Bastardo, Joana Isabel Brito, João Brochado Almeida, João Freitas, João Pimentel, José Ferreira, Karina Weening, Leonardo Ayres, Luzia Melo, Luís Santos, Marcos Felipe da Silva, Mark Maia, Nivas Oliveira, Paul Dent, Paulo Vasconcelos, Pedro Felício, Pedro Freitas, Pedro Pacheco, Pedro Santos Silva, Rafael Ferreira, Rafael Pires, Randal Lloyd, Ricardo Duarte Silva, Rodinei Nascimento, Rui Gonçalves, Rui Oliveira, Sofia Passinha, Tiago Duarte, Saúl Pereira, Sérgio Costa, Weronika Wojtala, Vasco Chita.

© 2024 FRED Distribution Inc.

www.eagle-gryphon.com
info@eagle-gryphon.com