

JOGAR EM SEU PORTFÓLIO

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

JOGAR NA CORTE REAL

3. Uma carta de Nobre para Visitar o Escritório de um Nobre;
4. Uma carta de Tesouro para Patrocinar um Evento.

SEU PORTFÓLIO

Adicionar cartas Políticas ao seu Portfólio amplia seus negócios e, por consequência, o seu poder e a Influência com a Coroa.

O seu tabuleiro do jogador tem 3 "espaços" largos para cartas no topo (cais) e 3 espaços estreitos na parte inferior (seu escritório). Esses 6 espaços são chamados de Portfólio e cada espaço pode abrigar apenas 1 carta de cada vez. Os espaços superiores (portos) são reservados para Nobres e Naus, ambos os quais fornecem Influência cumulativa. Os espaços inferiores (seu escritório) são para cartas de Tesouro, que fornecem descontos em dinheiro ou benefícios nas vendas.

No começo do jogo, você pode apenas ter 2 cartas em seu Portfólio: ambas podem estar nos espaços superiores, nos espaços inferiores, ou você pode colocar uma no topo e outra na parte inferior.

JOGAR UMA CARTA NO PORTFÓLIO

Quando você adiciona uma carta em seu Portfólio, você coloca a ponta da carta com a seta sob seu tabuleiro de jogador. Qualquer benefício ou penalidade apresentada na parte da carta que ficará sob o tabuleiro deve ser resolvida antes de escondê-la.

PORTFÓLIO E TAMANHO DO ARMAZÉM

A quantidade de recursos de cada tipo permitida para você é igual ao tamanho de seu Portfólio e é limitado pela quantidade de conjuntos de Entulho que tenha coletado (veja na barra lateral).

Seu Armazém pode guardar 2 recursos de cada tipo. Cada conjunto de Entulho coletado permite que você guarde 1 recurso a mais de cada tipo. (Recursos excedentes são devolvidos ao estoque geral). Seu Portfólio pode ter 2 cartas +1 carta para cada conjunto de Entulho que tenha coletado (veja na barra lateral).

Caso queira jogar uma carta em seu Portfólio quando este já atingiu sua capacidade máxima, você deve primeiro descartar uma carta de seu Portfólio.

Caso descarte uma Nau para abrir espaço para um Nobre, descarte os recursos no cais debaixo da Nau.

Exemplo: Verde já possui 3 cartas em seu Portfólio e apenas 1 conjunto de Entulho. Ele quer jogar outra carta em seu Portfólio. Ele deve primeiro descartar uma das cartas que já estão lá.

JOGAR UMA CARTA DE TESOURO EM SEU PORTFÓLIO

Cartas de Tesouro devem ser colocadas nos espaços inferiores de seu Portfólio. Para jogar uma carta de Tesouro em seu Portfólio, siga os seguintes passos:

1. Imediatamente, receba uma quantidade de réis do Tesouro Real igual ao valor do Tesouro. Este valor é indicado à direita do marcador de Tesouro.
2. Mova o marcador de Tesouro 1 espaço para baixo, porque você pegou dinheiro do Tesouro Real. O marcador de tesouro não pode ir além do limite de sua trilha.
3. Escolha um espaço vazio na parte superior de seu tabuleiro de jogo (não importa qual), ou descarte uma carta de um dos espaços, então prenda a carta embaixo de seu tabuleiro de jogador, cobrindo o ícone do tesouro.
4. Em seguida, você deve executar uma ação: Vender Recursos (ação 1) ou Negociar com Nobres (ação 2).

Cartas de Tesouro também fornecem benefícios de dinheiro/vendas na parte inferior da carta. Este benefício de dinheiro/vendas permanece ativo enquanto a carta está em seu Portfólio, o efeito é cumulativo com outras cartas de Tesouro em seu Portfólio. (Consulte Cartas Políticas, na página 7 do Livreto de Ajuda).

INFLUÊNCIA

O jogador precisa de Influência para ser aceito nos círculos mais altos da Coroa. Influência é a melhor maneira, e por vezes, a única maneira, de acessar os Nobres e seus benefícios.

GANHAR INFLUÊNCIA

Quando ganha Influência, você sempre recebe o total de Influência apresentado no topo das cartas de Nobres e Naus em seu Portfólio (ou seja, das cartas na fileira superior). Você indicará isso movendo seu marcador de Influência para a direita em sua trilha de Influência.

Importante: Sua Influência não pode exceder 10, qualquer excesso para além disso é perdido; no entanto, cada vez que você aumenta sua Influência, se seu marcador de Influência para no ícone da peruca (o espaço 10 da trilha de Influência), você ganha 1 peruca — mesmo que sua Influência já esteja no 10 antes de você ganhar mais Influência. Da mesma maneira, sua Influência não terá um valor abaixo de 0; não há penalidade por ter 0 de Influência.

Os dois principais caminhos para ganhar Influência são os seguintes:

1. Quando você Constrói uma Nau (ver Construir Nau, na página 13).
2. Quando ocorre a Pontuação de Igreja (ver Pontuação de Igreja, página 15).

Você também pode ganhar Influência como uma recompensa de uma carta ou espaço de construção ou ficha de Clero.

GASTAR INFLUÊNCIA

Há apenas duas maneiras de gastar Influência no jogo:

1. Visitar um Nobre (ver Gastar Influência para Visitar um Nobre, na página 16).

Nobre deseja de seus armazéns e cubra a ação. Os recursos que cada Nobre aceita são os seguintes:

- a. Manuel da Maia (o Construtor) aceita ferramentas, que representam criação e construção, ou ouro.
 - b. Marquês de Pombal (o Ministro) aceita livros, que representam sabedoria e leis, ou ouro.
 - c. Rei D. José I (o Rei) aceita tecido, que representa vaidade e realeza, ou ouro.
3. Execute a ação Estatal.

Nota: Você não pode pegar a mesma ação Estatal duas vezes em um mesmo turno: cobrir a primeira ação com um recurso evita que a mesma seja selecionada para a segunda ação.

AS AÇÕES ESTATAIS

ESCRITÓRIO DE MANUEL DA MAIA (O CONSTRUTOR)

RECRUTAR OFICIAIS DO ESTADO

Oficiais do Estado restauraram a ordem necessária para que os Edifícios Públicos atendam a sua função.

Para recrutar Oficiais do Estado, move até 2 Oficiais do Estado de sua cor do seu tabuleiro de jogador para 2 escritórios de Nobres diferentes. Caso o escritório não tenha espaço livre para seu Oficial, determine qual cor tem mais meeples de Oficiais do Estado naquele escritório, e move um deles para a praça abaixo do escritório. Caso haja um empate, move um de cada cor empatada.

ADQUIRIR UM PROJETO

Carlos Mardel e Eugénio dos Santos desenharam vários projetos para novos edifícios em um tempo incrivelmente curto, como nenhum arquiteto havia feito, ou fez desde então, em toda história de Portugal.

Para adquirir um Projeto, siga os seguintes passos:

1. Pegue o projeto de cima da pilha de um dos arquitetos.
2. Coloque-o no espaço apropriado em seu tabuleiro de jogador, o lado do arquiteto para cima. Você pode ter qualquer quantidade de Projetos de ambos os arquitetos.

ESCRITÓRIO DO MARQUÊS DE POMBAL(O MINISTRO)

CONSTRUIR UMA NAU

Exportar quase todos os recursos produzidos para Flandres, Grã-Bretanha e Brasil foi o que ajudou a pagar pela maior parte da reconstrução de Lisboa.

Para construir uma Nau, siga os seguintes passos:

1. Pague uma quantidade de recursos diferentes o equivalente ao tamanho do casco da Nau visível no estaleiro (ou a diferença de tamanho, caso esteja substituindo uma Nau em seu Portfólio). (Consulte a tabela acima do estaleiro.)

3. Confira para ver se o Cardeal parou sobre ou passou por um ícone (consulte ícone do Tesouro da Igreja e ícone de Influência da Igreja, na próxima página).

Fichas de Clero: Você pode ter apenas 4 dessas fichas em qualquer momento do jogo. A maioria das fichas de Clero fornecem benefícios permanentes enquanto estiverem no tabuleiro do jogador. (Consulte Fichas de Clero, página 5 do Livreto de Ajuda.)

MOVIMENTO DO CARDEAL

Há dois ícones diferentes que podem mover o Cardeal: Como acabamos de ver, a ação Estatal do Rei permite Encontrar-se com o Cardeal e tem 2 setas, que movem o Cardeal 1-2 espaços; no entanto, algumas recompensas de cartas e locais apresentam o mesmo ícone com apenas uma única seta, que move o Cardeal 1 espaço.

ÍCONE DO TESOURO DA IGREJA

Se o Cardeal parou ou passou sobre o ícone do Tesouro, move o marcador de Tesouro para cima 1 espaço. O marcador do tesouro não pode ir além do limite de sua trilha.

ÍCONE DE INFLUÊNCIA DA IGREJA

Se o Cardeal parou ou passou sobre o ícone de Influência, a Pontuação de Igreja ocorre ao fim do turno do jogador ativo. Deite o Cardeal para lembrá-lo disso.

PONTUAÇÃO DA IGREJA

O poder da Igreja é representado nos benefícios das fichas de Clero, como o Marquês vê esse poder como uma ameaça à Coroa, você tem a oportunidade de mostrar seu apoio ao Marquês, e ganhar alguma Influência e perucas da nobreza, renunciando a um ou mais destes benefícios.

Cada jogador, começando com o jogador que moveu o Cardeal e seguindo em sentido horário, decide se vai ganhar Influência. Caso escolha ganhar Influência, execute os seguintes passos para fazê-lo:

1. Descarte 1 ou mais de suas fichas de Clero.
2. Ganhe as perucas indicadas no verso.
3. Ganhe Influência (consulte Ganhar Influência, página 10).
4. Ao final do turno do jogador, levante o Cardeal em seu espaço atual.

RECEBER UM FAVOR REAL

Nada é mais poderoso que um favor do próprio Rei D. José: "Eu fui um Rei generoso e tinha consciência do meu poder para acelerar a reconstrução da cidade." Ele também gostava de dar presentes extravagantes aos seus amigos.

Cada ficha de Favor Real apresenta um dos 3 Nobres, e permite que você execute uma ação adicional no Escritório do Nobre durante o turno de qualquer outro jogador (consulte ação Seguir uma Visita, próxima página).

Para conseguir um Favor Real, siga os seguintes passos:

Se o total for menor que 0, considere-o 0.

Se (e apenas se) você não tem Influência o bastante, pode pagar a diferença em perucas. 1 peruca = 1 Influência.

AS AÇÕES NOBRES

CONSTRUIR UMA LOJA

Para construir uma loja, você deve seguir os seguintes passos:

1. Selecione uma ficha de Cidade disponível da exibição. O espaço do qual você a pega indica o tipo de ramo da loja, e para qual rua sua entrada (entalhe) deve estar virada.
2. Selecione um espaço de terreno vazio que toque a rua que combina com a cor do ramo do Passo 1.
3. Pegue a recompensa apresentada no espaço do terreno, então coloque uma ficha de Cidade naquele espaço, com a entrada virada para a rua apropriada.
4. Pegue 1 cubo de Entulho de uma das colunas ou fileiras daquele espaço (caso haja algum), e coloque no espaço vazio correspondente em seu tabuleiro do jogador (se não houver espaço, remova o cubo do jogo).
5. Pague pelo terreno (ver Calculando o Preço do Terreno, à direita) com réis.
6. Mova uma casa de madeira de seu tabuleiro do jogador para a ficha de Cidade, feche a entrada (ver Escolher uma Casa de Madeira, página 18).
7. Ganhe perucas pela loja construída (ver Ganhar Perucas por sua Nova Loja, página 18).

CALCULANDO O PREÇO DO TERRENO

O preço do espaço de terreno no qual você deseja construir é igual ao valor atual de tesouro à direita do marcador de Tesouro, mais o custo total de todos os cubos de Entulho restantes na coluna e fileira do espaço do terreno no mapa da cidade (não em espaços para Edifícios Públicos).

Os custos de Entulho são os seguintes:

- Entulho de Terremoto (marrom) custa 3 réis.
- Entulho de Incêndio (vermelho) custa 2 réis.
- Entulho de Tsunami (azul) custa 1 real.

Nota: Confira o dinheiro utilizável e benefícios de venda nas cartas de Tesouro em seu Portfólio e fichas de Clero em seu tabuleiro do jogador!

ESCOLHER UMA CASA DE MADEIRA

Em seu tabuleiro do jogador, há 3 grupos de casas de madeiras, cada grupo fornece habilidades especiais quando você constrói casas dele. Cada grupo é completamente independente do outro, você deve sempre pegar a casa mais debaixo do grupo que escolher. Depois que uma habilidade especial é acionada, ela permanece acionada até que seja substituída pela próxima habilidade especial daquele grupo, que sobrepõe a anterior.

MARQUÊS DE POMBAL (O MINISTRO)

PEGAR UM DECRETO

Decretos fornecem perucas no fim do jogo, caso os critérios do mesmo sejam satisfeitos. Simplesmente escolha uma das cartas de Decreto em exposição e coloque-a virada para cima, próximo ao seu tabuleiro do jogador.

Caso você tenha um marcador de Conjunto de Entulho sobre o marquês, você pode descartá-lo para pegar um segundo decreto. Você não pode descartar mais de um Conjunto de Entulho por vez.

- Suas cartas de Decreto devem estar sempre visíveis para todos os jogadores.
- Apenas você pode pontuar por suas cartas de Decreto; elas não dão recompensas para outros jogadores.
- Não há limite para o número de Decretos que você pode ter. (Consulte Cartas de Decreto, na página 6 do Livreto de Ajuda).

D. JOSÉ I (O REI)

INAUGURAR UM EDIFÍCIO PÚBLICO

Edifícios Públicos determinam quais lojas pontuarão. Após abertos, eles dão pontuação para todas as lojas da mesma cor na mesma fileira, ou todas as lojas viradas para a mesma rua.

Para Inaugurar um Edifício Público, você precisa ter um Projeto do arquiteto que desenhou o Edifício Público que deseja, e a quantidade de Oficiais do Estado, indicada no Projeto, em escritórios de Nobres (e/ou praças), ou ao menos réis o bastante para contratar o resto. Para inaugurar um Edifício Público, siga os seguintes passos:

1. Escolha um Local de Construção Público a oeste, norte ou leste do centro.
Nota: Um Edifício Público no lado norte do centro da cidade deve ter uma cor que combine com a rua onde está localizado. O próprio espaço é desta cor, então não tem como se enganar.
2. Pegue ambos os cubos de Entulho do espaço, e os coloque em espaços correspondentes mais à esquerda de seu tabuleiro do jogador, então pegue a recompensa apresentada no espaço do local de construção.
3. Escolha e mostre para os outros jogadores um de seus Projetos incompletos, então pegue a ficha de Edifício Público disponível correspondente a aquele arquiteto e coloque no espaço (tome cuidado para não virá-la para o lado do outro arquiteto).
4. Devolva a quantidade de seus Oficiais do Estado indicada no Projeto escolhido, dos escritórios/práças dos Nobres para seu tabuleiro do jogador. Caso não tenha o bastante lá, você pode contratar o resto (consulte Contratar Oficiais do Estado, na próxima página).
5. Vire o Projeto utilizado e o coloque no espaço de Projetos Completos em seu tabuleiro do jogador.
6. Para um Edifício Público a leste ou oeste, o proprietário de cada loja na mesma fileira ganha perucas, caso a loja esteja virada para uma rua de qualquer uma das cores do Edifício Público. Para um Edifício Público a norte, o proprietário de cada

FIM DO TURNO

- Revelar uma Nova Carta Política: Se houver alguma, vire a carta superior do baralho com a face para cima, revelando a carta que substitui a que você pegou.
- Preencha a Exibição de Fichas de Cidade: Preencha os espaços vazios na exibição de fichas de Cidade.
- Preencha a Exibição do Clero: Preencha os espaços vazios de fichas de Clero na trilha da Igreja com fichas da bolsa de fichas de Clero.
- Preencha a Exibição de Decretos: Preencha os espaços vazios na exibição de cartas de Decreto com novas cartas do baralho. Devem haver 8 cartas.
- Remova os Recursos das Ações Estatais: Devolva quaisquer recursos nas ações Estatais para o suprimento geral. Haverá um recurso em 1-2 ações Estatais, se você executou a ação Negociar com Nobres neste turno.

Nota: Sempre haverá 2 Edifícios Públicos disponíveis, porque você preenche o espaço de Edifícios Públicos assim que pega um deles. Portanto, não é necessário preencher a exibição de Edifícios Públicos no final do turno.

REVISÃO DOS CONJUNTOS DE ENTULHO

Conjuntos de entulho armazenados contribuem para a reconstrução da cidade, e seu sábio uso no design robusto da Gaiola Pombalina agrada o Marquês.

Você tem espaços em seu tabuleiro de jogador para 5 conjuntos de entulho que podem ser completados durante o jogo. Além dos benefícios de capacidade para seu Portfólio e armazém (consulte Entulho para Reconstrução, página 9), completar conjuntos também ajuda a definir o ritmo do jogo. Caso complete seu 2º conjunto de entulho, o Fim do Período é desencadeado. Da mesma maneira, caso complete seu 4º conjunto de entulho, o Fim do Jogo é desencadeado.

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

FIM DO PERÍODO

Assim que qualquer um dos jogadores completar seu segundo conjunto de entulho ou 3 baralhos de cartas Políticas em exibição estiverem vazios, termine o turno atual, descarte todas as cartas restantes em exibição e siga os seguintes passos:

1. Cada jogador recebe 3 perucas para cada conjunto de cubos de Entulho em seu tabuleiro do jogador.
2. Descarte qualquer cartas de Nau remanescentes no estaleiro. Substitua por cartas de Nau roxas tamanho 3 e marrons tamanho 4, coloque as cartas de Naus roxas tamanho 3 no topo.
3. Começando com o jogador que desencadeou o fim do período e seguindo em sentido horário, cada jogador pode descartar uma quantidade de cartas de sua mão. Cada jogador ganha a recompensa na parte inferior de uma de cada tipo de carta de Nobre descartada desta maneira. (Ignore penalidades.)
4. Cada jogador compra cartas até completar 5 cartas em sua mão do baralho de cartas Políticas roxo (1763-1768). Devolva as cartas restantes para a caixa.