

Caylus

Última atualização: 2019-03-03

Motivação:

No BGG e na ludopedia existem resumos diversos e manuais costumam ter orientação descritiva. Este guia visa introduzir didaticamente o jogo e seus conceitos para novos jogadores, de forma lógica, coerente e progressiva. Recomenda-se obter um dos resumos (possivelmente) existentes nas fontes citadas, são muito úteis. Obs.: Partes do setup podem ser vistas aqui, mas esse não é o foco do documento.

- **Introdução:**

Era 1 vez... 1289. Para fortalecer as fronteiras do Reino da França, o rei Felipe o Justo decidiu que 1 novo **Castelo** deverá ser construído. Por enquanto, Caylus é 1 pequeno e modesto vilarejo, mas em breve, trabalhadores e artesãos estarão com suas carroças cheias, atraídos pelas grandes oportunidades.

Nos arredores do canteiro de obras, lentamente a cidade se ergue...

Sobre o que é o Jogo:

Os **jogadores** assumem o papel de **mestres construtores** chamados pelo Rei da França para a construção de 1 **Castelo** para fortalecer suas fronteiras, o que lhes fornecerá **Favores do Rei** e **Pontos de Prestígio (PPs)**.

Quando o Castelo estiver concluído, o jogador com mais **PPs** vence.

Como jogar:

- **Visão Geral:**

Cada jogador faz o papel de 1 mestre construtor com **6 trabalhadores** (cilindros), alguns recursos e um pouco de dinheiro.

Você ajudará a desenvolver a economia da região e se beneficiará disso, construindo **Edifícios** que o ajudarão a obter os caros e escassos **materiais** necessários para completar o Castelo. E se você enviar seu *trabalhador* para 1 **Edifício** que pertença a outro mestre construtor, **ele** ganhará **prestígio**.

Com o crescimento da cidade, *Edifícios* antigos ficarão obsoletos, a não ser que o **Advogado** os transforme em Edifícios **Residenciais**. Se contratar 1 **Arquiteto**, pode embelezar a Cidade com alguns *Edifícios* de **Prestígio**, como 1 estátua ou até mesmo 1 catedral.

Enquanto os jogadores vão construindo o **Castelo** e começam a desenvolver a **Cidade** em seu entorno, eles podem ficar gananciosos demais e simplesmente esquecer a construção do Castelo. Para evitar isso, o sábio Rei determinou que 2 agentes reais zelassem pelo andamento adequado das obras: o **Oficial de Justiça** (“*Bailiff*”, cilindro branco, maior) e seu subordinado, o **Superintendente** (“*Provost*”, disco branco, menor).

O **Superintendente** é 1 poderoso e zeloso funcionário público. De acordo com sua posição na Estrada, ele decide quais *Edifícios* construídos serão **ativados** e conseqüentemente quais trabalhadores estarão aptos a trabalhar na rodada. Mas com um pouco de dinheiro, é fácil estimulá-lo a chegar adiante em algum Edifício específico, ou para que ele volte na estrada a fim de impedir que trabalhadores de outro mestre construtor possam trabalhar.

Já o **Oficial de Justiça** só está interessado na **construção** do **Castelo**. Ele sempre se move adiante na Estrada, forçando os mestres construtores a serem mais rápidos.

O **Castelo** é dividido e 3 seções: Masmorras, Muralhas e Torres. O movimento para frente na Estrada, realizado pelo **Oficial de Justiça**, determina o avanço do trabalho no Castelo, e a mudança de seção a ser construída. Avançando na construção do Castelo, os mestres construtores acumulam **prestígio**, e se forem eficientes, ganharão também **Favores do Rei**.

Quando o **Oficial de Justiça** passar (ou parar sobre) na Estrada por certas marcações com 1 símbolo de 1 das 3 partes do Castelo, haverá 1 **pontuação** dessa seção (exceção na pág. 13), e quando ocorrer a pontuação da última seção, as Torres, o jogo **termina** e se faz a pontuação final, que dará pontos por **cubos** e **dinheiro** com o jogador. Aquele com mais **PPs** vence a partida.

- **Resumo do Funcionamento:**

A única mecânica do jogo é a **alocação de trabalhadores** em Edifícios ou no Castelo. Apesar de aparentemente muito simples, é um jogo inteligente e elegante.

Fluxo Básico do Jogo:

Alocar 1
Trabalhador → **Obter Recursos ou Construir**
Edifícios e o Castelo

- **Mais Detalhes:**

Todo o jogo é baseado nas fichas de Edifício, inclusive personagens são Edifícios.

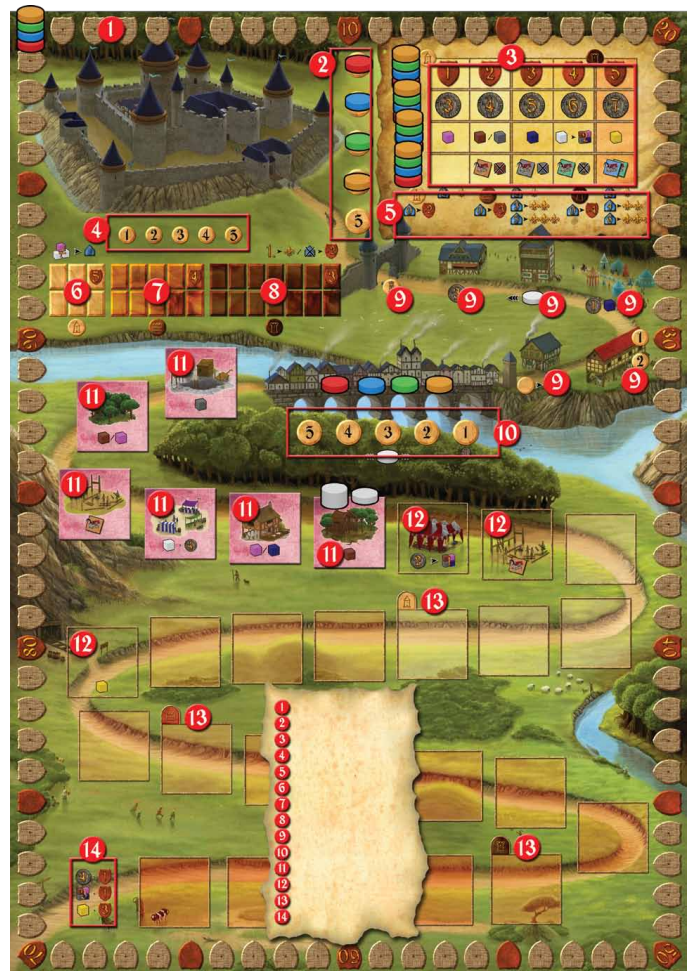
Basicamente o que os jogadores farão é construir os **Edifícios** da Cidade que lhes fornecerão renda (dinheiro) e material (recursos) para construir o Castelo, que é o objetivo maior do jogo.

➤ Tabuleiro Central:

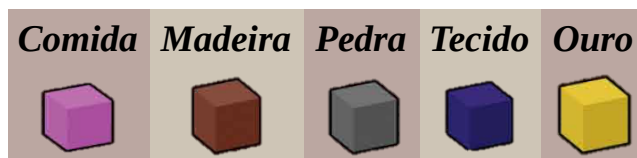
O Tabuleiro Central possui 1 **Estrada** ao longo da qual os **Edifícios** serão construídos, e nas partes:

- 1) A **Trilha de Prestígio**;
- 2) A **Trilha de Ordem de Turno**;
- 3) A tabela de **Favores do Rei**;
- 4) A **Trilha do Castelo** (para construí-lo);
- 5) Um guia da **Pontuação Final**;

- 6) **Seções do Castelo**
- 7) **Masmorras** (6 partes)
- 8) **Muralha** (10 partes)
- 9) **Torres** (14 partes)
- 9) Edifícios **Especiais** (antes da Ponte);
- 10) A **Trilha de Passagem**;
- 11) Edifícios **Neutros** (logo após a Ponte);
- 12) Edifícios **Fixos** (“Carpinteiro” e “Mascate”);
- 13) Marcações de **Seção do Castelo**;
- 14) Tabela de **Bônus Finais** (pontuação final).



Ao redor do tabuleiro se encontram a reserva de **Dinheiro**, os **Edifícios** e os **recursos** necessários para se construir o Castelo e os Edifícios:



➤ Material dos Jogadores:

Os jogadores iniciam o jogo com o material:



➤ Edifícios:

No jogo, personagens também são fichas de *Edifício* e tratados como tal no que se refere a adquiri-los (carpinteiro, pedreiro, arquiteto, advogado, alfaiate, alquimista, joalheiro).

A **cor** da ficha de Edifício identifica seu **tipo**, os de fundo:

- Marrom ou cinza são **feitos** de **Madeira** ou de **pedra**, respectivamente;
- Edifícios* **Residenciais**, que fornecem dinheiro ao seu proprietário no início de cada **rodada**;
- Edifícios* de **Prestígio**, mais rebuscados e **caros** para se construir, porém que fornecem **mais PPs**, e às vezes **Favores do Rei**;
- Neutros**, iniciais do jogo e que não pertencem a nenhum jogador (só **Edifícios construídos** poderão pertencer a 1 jogador).

Há também outros tipos de Edifícios:

- **Especiais**, impressos no tabuleiro antes da Ponte, e que também não pertencem (e não poderão pertencer) a nenhum jogador (eles estão listados em “*Ativação de Edifícios Especiais*” na pág. 11);
- **Fixos**, que são o “*Carpinteiro*” e o “*Mascate*”, impressos no tabuleiro e localizados depois dos Edifícios **Neutros**.

Os *Edifícios* ainda são classificados pela sua **função: de Produção** (produzem algum recurso) ou **de Construção** (permitem ao jogador construir outros Edifícios).

Um *Edifício* ocupado por 1 trabalhador fornece **benefícios** quando for **ativado**, o que ocorre numa das **7 Fases** da **Rodada** (detalhes em “*Rodada – Resumo*” na pág. 8). Em alguns *Edifícios*, o benefício a ser recebido é menor quando o trabalhador sobre ele não pertence ao proprietário do Edifício.

A **ativação** dos *Edifícios* ocorre numa fase **posterior** à da alocação de trabalhadores.

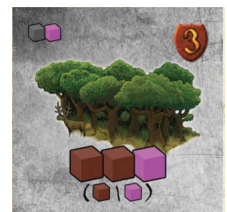
Receber o **benefício** de 1 *Edifício* **ativado** é **opcional**, porém **obrigatório** se for 1 *Edifício* de **Produção**.

Cada *Edifício* só pode ser ocupado por 1 trabalhador, com exceção dos *Edifícios Especiais* “**Estábulos**” e “**Taberna**” (explicados em “*Regras de Alocação de 1 Trabalhador num Edifício*”, na pág. 6).

1) **Edifício de Produção:**





Quando **ativados**, o trabalhador nele **obrigatoriamente** recebe seus **benefícios**, que são alguns tipos de recursos (ouro, tecido, etc.).

Além disso, se 1 *Edifício* feito de **pedra** (**fundo** cinza) que produza algum recurso for **ativado** por outro que **não** seu **proprietário**, este também **recebe** do estoque **1** dos recursos produzidos, a sua escolha.



2) Edifício de Construção:

Permitem que você **construa** novos Edifícios para colocá-los no tabuleiro: o **Carpinteiro**, o **Construtor**, o **Arquiteto** e o **Advogado**.

Edifícios de Transformação			
Carpinteiro  Permite construir Edifícios de madeira . (também há 1 Carpinteiro Neutro)	Construtor  Permite construir Edifícios de pedra .	Arquiteto  Permite substituir 1 Edifício Residencial (fornece renda) por 1 Edifício de Prestígio .	Advogado  Permite substituir 1 Edifício Neutro ou 1 de Produção por 1 Residencial (fornece renda), pagando 1 tecido + 1 dinheiro e recebendo 2 PPs .

Somente é possível construir 1 Edifício se ele estiver disponível no estoque.

Como Construir 1 Edifício: Quando 1 dos *Edifícios de Construção* for **ativado**, o jogador que tem seu trabalhador sobre ele paga os **custos** de material mostrado no próprio *Edifício* que ele deseja construir (canto superior esquerdo) e o move para no 1º **espaço livre** (não construído) da **Estrada**, colocando seu meeple de casa (**requisito**) sobre ele, para indicar sua propriedade. Em seguida o jogador recebe **imediatamente** os **PPs** mostrados nesse *Edifício* (canto superior direito).

→ Transformações de Edifícios:

Arquiteto: Usar o **Arquiteto** permite transformar 1 *Edifício* **Residencial** que o jogador **possua** em 1 *Edifício* de **Prestígio**, pagando seu custo e substituindo o anterior.

Advogado:







Usar o **Advogado** permite transformar 1 *Edifício* **Neutro** ou 1 *Edifício* seu (**de Produção**) em 1 *Edifício* **Residencial**.

Esta transformação tem um custo fixo de 1 **tecido** e 1 **dinheiro**, e o jogador recebe imediatamente 2 **PPs**.

Edifícios **Residenciais** têm como vantagem fornecer **dinheiro** para seu proprietário no início de cada rodada, porém se eles forem transformados em 1 *Edifício* de **Prestígio** essa renda será perdida. O **Advogado** nunca pode ser transformado.

Apenas se **substituiu** 1 *Edifício* **Neutro** ele é removido do jogo, os demais sempre retornam para o **estoque** e podem ser reconstruídos.

Outros *Edifícios de Personagens* são:

<p style="text-align: center;">Mercados</p>  <p>Permitem vender (para o estoque) <u>apenas</u> 1 cubo de recurso (incluindo ouro) por dinheiro.</p>	<p style="text-align: center;">Banco</p>  <p>Troque 2 ou 5 dinheiros por 1 ou 2 ouros, respectivamente.</p>	<p style="text-align: center;">Alfaiate</p>  <p>Troque 2 ou 3 tecidos por 4 ou 6 PPs, respectivamente.</p>	
<p style="text-align: center;">Mascates</p>  <p>O Mascate permite <u>comprar</u> 1 ou 2 recursos (exceto ouro) por 1 ou 2 dinheiros, respectivamente.</p>	<p style="text-align: center;">Joalheiro</p>  <p>Troque 1 ou 2 ouros por 5 ou 9 PPs, respectivamente.</p>	<p style="text-align: center;">Igreja</p>  <p>Troque 2 ou 4 dinheiros por 3 ou 5 PPs, respectivamente (quem construí-la recebe 3 PPs e 1 Favor Real).</p>	<p style="text-align: center;">Alquimista</p>  <p>Troque 2 ou 4 recursos por 1 ou 2 ouros, respectivamente.</p>

➤ Regras para Alocação de 1 Trabalhador num Edifício:

Para alocar seu trabalhador em 1 Edifício, deve-se pagar para o estoque um **custo**, cujo valor é igual ao **menor n° livre** na **Trilha de Passagem** (de 1 a 5, de acordo com o n° de jogadores que já passaram), e então colocar seu trabalhador (no **máximo 1** trabalhador por Edifício, **exceto** para os *Edifícios Especiais* “Taberna” e “Estábulo” (ver definição dos tipos de Edifícios em “Edifícios” na pág. 4) no Edifício apropriado (explicação abaixo).

Não é permitido **alocar** 1 **trabalhador** em Edifícios **Residenciais** ou Edifícios de **Prestígio**, somente em Edifícios:

- **Neutros** ou **Fixos** (não pertencem a nenhum jogador);
- **Especiais** (impressos no tabuleiro, antes da Ponte);
- **Básicos** (construídos) **seus** ou de **outros** jogadores.

Se alocou seu trabalhador num Edifício de **outro jogador** ele imediatamente recebe **1 PP** (ele não recebe nenhum dinheiro por isso).

Se alocou seu trabalhador nos Edifícios Especiais:

1. Estábulos		Coloque seu trabalhador sobre o menor n° desocupado (até 3 trabalhadores, somente 1 de cada cor, ou seja, de cores diferentes).
2. Taberna ou Estalagem		Coloque seu trabalhador no círculo à esquerda . É <u>permitido</u> ter neste local 2 <u>trabalhadores</u> de mesma cor (ver sua ativação na pág. 11)

➤ Turno:

No turno do jogador, ele deve escolher 1 das 2 opções:

- **Passar** → **sem custo** algum para o jogador;
- **Alocar 1 trabalhador:**

Em algum **Edifício apropriado** (ver pág. 6) ou no **Castelo**, pagando-se o devido **custo** da alocação. Contudo, o **efeito** da **alocação** só é recebido **mais tarde**, na próxima fase da rodada (“Ativar Edifícios”).

1) **Passar:**

Se não quiser ou puder alocar **1 trabalhador** (por não possuir mais trabalhadores ou se não puder pagar o custo da alocação), o jogador deve colocar seu disco na posição desocupada mais à direita da **Trilha de Passagem** (perto da Ponte), após o que ele não pode mais alocar trabalhadores na rodada atual.

O **1º jogador** a fazê-lo (posição 1) na rodada atual recebe **imediatamente 1 dinheiro** do estoque.

2) **Alocar 1 Trabalhador:**

➔ **No Castelo:**

O jogador paga para o estoque o valor igual ao menor n° livre na **Trilha de Passagem** (de 1 a 5, de acordo com o n° de jogadores que já passaram), e então coloca seu trabalhador no espaço desocupado de menor n° na **Trilha do Castelo** (no **máximo 1** trabalhador cada cor).

Quando 1 jogador coloca 1 trabalhador nessa trilha significa que depois da fase atual da rodada, na fase seguinte “Ativar Edifícios”, esse trabalhador participará da **construção** do **Castelo**, pagando para isso **grupos** de 3 recursos diferentes, onde 1 deles deve ser **comida** (mais detalhes em “Rodada – Construir o Castelo” na pág. 9).

➔ **Num Edifício Apropriado:**

Ver “Regras de Alocação de 1 Trabalhador num Edifício” na pág 6.

➤ Rodada – *Resumo*:

Não há nº fixo de rodadas, o jogo termina depois da última **pontuação** de seção do Castelo ocorrer (a pontuação das Torres, acionada quando o *Oficial de Justiça* parar sobre ou passar da marcação de Torre na Estrada):

Cada rodada e composta por **7 fases**:

- 1) **Coletar Rendimentos**
- 2) **Alocar Trabalhadores**
- 3) **Ativar Edifícios Especiais**
- 4) **Mover o Superintendente**
- 5) **Ativar Edifícios**
- 6) **Construir o Castelo**
- 7) **Final da Rodada**

➤ Rodada – *Detalhes*:

1) Rodada – **Coletar Rendimentos**:

Cada jogador recebe do suprimento **2 dinheiros**, e dinheiro adicional por possuir os Edifícios:



2) Rodada – **Alocar Trabalhadores**:

Os jogadores, em *ordem de turno* mostrada na **Trilha de Ordem de Turno**, realizam seus turnos, até que **todos passem**. Ver procedimentos em “Turno” na pág. 7.

3) Rodada – **Ativar Edifícios Especiais**:

Ver “Ativação de Edifícios Especiais” na pág. 11.

4) Rodada – **Mover o Superintendente:**

Esta etapa definirá a posição final do **Superintendente**, a qual por sua vez determina quais **Edifícios** poderão ser ativados (próxima etapa) na rodada atual.

Seguindo a ordem mostrada na **Trilha de Passagem**, cada jogador deve escolher **passar a vez** ou **mover o Superintendente** de 1 até 3 espaços, para frente ou para trás, inclusive para espaços vazios, pagando 1 **dinheiro** por **espaço movido**. Fazer acordos entre os jogadores não é permitido. Depois de **Passar** remova o disco da **Trilha de Passagem**.

Restrições de Movimentação:

- O **Superintendente** não pode ser movido para a área antes da Ponte (ou seja, para os **Edifícios Especiais**) ou ir além do último espaço na Estrada. Entretanto, ele pode ser movido para **espaços vazios** da Estrada (sem 1 **Edifício**).

5) Rodada – **Ativar Edifícios:**

Os **Edifícios** que contém 1 trabalhador (ocupados) são **ativados** na ordem em que a **Estrada** segue, do 1º espaço após a Ponte até o espaço ocupado pelo Superintendente. Para ativar **Edifícios Especiais**, ver pág. 11.

Portanto, os **Edifícios** além da posição do **Superintendente** não serão utilizados (ativados) na rodada atual, e os **trabalhadores** neles colocados devem ser simplesmente **recolhidos**.

O jogador não é **obrigado** a aplicar o efeito de 1 **Edifício** ativado, exceto se for 1 **Edifício de Produção**. Depois de ativado, recolha o trabalhador sobre esse Edifício (ver tipos de **Edifícios** na pág. 4).

6) Rodada – **Construir o Castelo:**

Nesta fase somente participam os jogadores que colocaram 1 trabalhador na **Trilha do Castelo**. Seguindo a ordem nessa trilha, o jogador decide quantos lotes da seção em construção do Castelo (definida pela posição atual do **Oficial de Justiça** em relação às marcações na Estrada, ver pág. 3) ele dará. O custo de 1 **lote** é 3 **cubos**, sendo que 1 deles deve ser **comida**, e por lote pago coloca-se 1 **casa** na seção apropriada.

Se não houver mais espaço na seção atual, é permitido iniciar a seguinte, caso não sejam as Torres. Se não puder ou quiser pagar por **nenhum lote**, perca 2 PPs, exceto se estiver construindo nas Torres e não existirem mais espaços livres.

Cada jogador recebe imediatamente 5, 4 ou 3 PPs por lote construído nas Masmorras, Muralha ou Torres, respectivamente.

O jogador que construiu mais lotes na rodada atual ganha 1 **Favor do Rei** (num empate ganha quem construiu o 1º lote na rodada atual), ver “**Favores do Rei**” na pág. 12.

Os jogadores então recolhem seus trabalhadores da Trilha do Castelo.

7) Rodada – ***Final da Rodada:***

Mova o ***Oficial de Justiça*** adiante na *Estrada* (se afastando do Castelo), inclusive para um espaço vazio, avançando 1 ou 2 espaços de acordo com a posição do ***Superintendente***:

- 2 espaços se o ***Superintendente*** estiver depois do ***Oficial de Justiça***;
- 1 espaço se o ***Superintendente*** estiver antes ou no mesmo espaço que o ***Oficial de Justiça***;

Após movê-lo, coloque o ***Superintendente*** no mesmo espaço (junto) do ***Oficial de Justiça***.

Em seguida verifique se 1 ***pontuação de seção*** foi disparada pela movimentação do ***Oficial de Justiça***: se ele parou sobre ou passou de 1 marcação de Seção do Castelo (ver pág. 3), faça a pontuação da seção mostrada na marcação, conforme abaixo:

<i>Masmorras</i>	<i>Muralha</i>	<i>Torres</i>
nenhuma casa: -2 PPs	nenhuma casa: -3 PPs	nenhuma casa: -4 PPs
2 ou mais casas: 1 FR	2 casas: 1 FR	2 ou 3 casas: 1 FR
FR=Favor Real,	3 ou 4 casas: 2 FR	4 ou 5 casas: 2 FR
PPs=Pontos de Prestígio	5 ou mais casas: 3 FR	6 ou mais casas: 3 FR

Depois da ***Pontuação*** da última seção, as ***Torres***, o jogo termina e se faz a ***Pontuação Final*** (ver “*Pontuação Final*” na pág. 13).

Observação:

- Mesmo que restem lotes vazios em seções anteriores do Castelo, eles não podem mais ser construídos (só na seção atual ou na posterior, caso a seção atual fique cheia).

➤ Ativação de Edifícios Especiais:

Há **6 Edifícios Especiais** no jogo, que são **ativados** na exata ordem abaixo:

1.	Portão		Se houver 1 trabalhador neste espaço, seu mestre pode recolhê-lo ou movê-lo para qualquer outro espaço <i>desocupado</i> na Trilha do Castelo ou num Edifício <u>apropriado</u> (ver “Regras de Alocação de 1 Trabalhador num Edifício” na pág 6), <u>sem custo</u> algum.
2.	Casa de Comércio		O jogador recebe 3 dinheiros do estoque e recolhe seu trabalhador.
3.	Guilda dos Mercadores		O jogador pode mover o Superintendente na Estrada, para frente ou para trás, de 1 até 3 espaços, inclusive para espaços vazios. Em seguida recolha seu trabalhador.
4.	Campo de Justa		O jogador pode pagar para o estoque <u>1 dinheiro</u> e <u>1 tecido</u> para obter, somente 1 vez , 1 Favor do Rei (ver “Favores do Rei” na pág. 12) e depois recolhe seu trabalhador.
5.	Estábulo		A Ordem de Turno <u>muda</u> : se o jogador tiver 1 trabalhador no círculo 1, ele se torna o 1º jogador, e assim por diante. Para ajustar a nova ordem de turno, repetindo por disco que precisa ser ajustado e começando pela 1ª posição, retire o disco do jogador, deslize os restantes para baixo deixando livre a posição a ser ocupada e coloque o disco nela. Quando terminar os trabalhadores aqui são recolhidos.
6.	Taberna ou Estalagem		Se houver 1 trabalhador no círculo da esquerda, mova-o para direita, (se existir outro trabalhador no espaço à direita, retorne-o ao seu mestre). Se só havia 1 trabalhador no círculo à direita, deixe-o lá. Caso haja 1 trabalhador no círculo à direita, seu mestre tem 2 opções: recolhê-lo ou pode deixá-lo no local. Se deixá-lo no local, ele pode receber o benefício dessa posição: pagar apenas 1 dinheiro para <u>alocar qualquer trabalhador seu, independentemente</u> de quantos jogadores tenham passado (porém mantendo as demais regras em “Regras de Alocação de 1 Trabalhador num Edifício” na pág 6).

➤ Favores do Rei:

Há vários modos de ganhar Favores do Rei:

- Usando o *Edifício* “Campo de Justa”;
- Construindo determinados Edifícios (Igreja, Estátua, etc.);
- Sendo o melhor construtor nas seções do Castelo.



Os Favores do Rei são representados por 1 tabela de 4 linhas, que são:

- Aumento em PPs;
- Ganho de dinheiro;
- Ganho de recursos;
- Uso exclusivo de alguns Edifícios.

Cada linha é dividida em 5 colunas que vão aumentando (para a direita) o benefício a ser recebido. As colunas 1 e 2 estão **disponíveis** desde o início do jogo, e as outras ficam disponíveis a partir da **pontuação** de cada seção correspondente do **Castelo** (Muralha e Torres).

Sempre que 1 jogador receber 1 Favor do Rei, ele deve **escolher 1 linha** e se possível **avancar** seu disco para a direita, para **receber** nesta mesma linha que **escolheu** apenas **1 benefício** mostrado, a sua escolha, **entre a 1ª coluna até** a coluna atual do disco. Um mesmo espaço pode ser ocupado por vários discos. Não é permitido avançar numa linha e escolher o benefício de outra.

Se receber mais de 1 Favor do Rei numa mesma fase da rodada, ele deve utilizá-los em **linhas diferentes**. (portanto não é possível usar mais que 4 Favores do Rei numa mesma fase).

Algumas explicações adicionais da tabela:

a) **Linha de Ganho de Recursos:**

- ◆ Coluna 4 → Troque 1 cubo qualquer por 2 recursos (exceto ouro).

b) **Última Linha – Acesso Direto a Alguns Edifícios:**

Esta linha permite usar diretamente alguns *Edifícios*, independentemente deles terem sido colocados na Estrada (construídos) ou estarem ocupados por outro jogador.

- ◆ Coluna 2 (carpinteiro) → Construa 1 *Edifício* de **madeira** pagando **1 madeira a menos**;
- ◆ Coluna 3 (pedreiro) → Construa 1 *Edifício* de **pedra** pagando **1 pedra a menos**;
- ◆ Coluna 4 (advogado) → Transforme 1 *Edifício* **Neutro** ou seu (de Produção) em 1 **Residencial** pagando **1 dinheiro a menos**;
- ◆ Coluna 5 (arquiteto) → Transforme 1 *Edifício* **Residencial** em 1 de **Prestígio**;

– Relembrando:

- ♦ O cubo branco representa qualquer recurso, inclusive ouro;
- ♦ Tanto o **Oficial de Justiça** quanto o **Superintendente** podem se mover para espaços vazios da Estrada, durante suas movimentações.

– Exceções e Observações:

- Não há limite para a quantidade de **Edifícios Residenciais**, se eles acabarem coloque sua casa sobre 1 espaço vazio de **Edifício**;
- Não se pode perder PPs para abaixo de zero;
- Como variante para introduzir o jogo para novos jogadores, não use a Tabela de Favores do Rei, e a cada vez que alguém ganhar 1 Favor do Rei ele recebe 3 PPs;
- Alterações para 1 partida com **2 jogadores**:
 - a) A ordem de turno é **alternada** entre os 2 jogadores nas rodadas, conseqüentemente não use os *Estábulos*;
 - b) Quando 1 jogador **passar**, o outro jogador deve pagar 3 dinheiros (em vez de 2) para colocar 1 trabalhador em 1 Edifício que não seja de sua propriedade.
- A fase “**Coletar Rendimentos**” também é executada na 1ª rodada do jogo;
- **Edifícios fixos** no tabuleiro não podem ser substituídos nem transformados;
- **Exceção**: Se a **seção** atual do Castelo for **completada** antes do **Oficial de Justiça** passar pela marcação correspondente na Estrada, faça a **pontuação** da seção assim que o turno do jogador terminar, e ignore a pontuação quando o oficial passar pela marcação;
- O jogador pode decidir a ordem em que receberá os *Favores do Rei* obtidos.

➤ Pontuação Final:

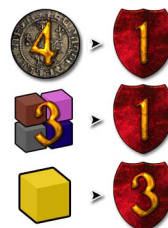
Depois da **pontuação** da **seção “Torres”** do Castelo (quando o **Oficial de Justiça** parar sobre ou passar do espaço na Estrada com a marcação da Torre), ocorre a pontuação final.

Ganhe pontos por **cubos** e **dinheiro** que tiver:

→ **3 PPs** por cubo de **ouro** que tiver;

→ **1 PP** por **cubo** (exceto ouro);

→ **1 PP** por **4 dinheiros**;



Como ganhar o jogo:

O **vencedor** é o jogador com mais pontos de prestígio (**PPs**). Em caso de **empate**, os empatados compartilham a vitória.

✓ Dicas:

- 1) A ordem de ativação dos Edifícios é importante, se for usar 1 Edifício de Construção você deve ter antes o material (cubos) necessário;
- 2) Os últimos na **Trilha de Passagem** têm maior influência em determinar a posição final do Superintendente, a qual define quais Edifícios poderão ser ativados na fase de ativação de Edifícios;
- 3) É necessário usar os **Edifícios Especiais** de modo eficiente se quiser ganhar o jogo:
 - O **Portão** permite temporizar para esconder suas intenções;
 - A **Casa de Comércio** provê dinheiro no melhor momento (antes do movimento do Superintendente);
 - O **Campo de Justa** permite obter 1 Favor do Rei sem ter de construir o Castelo;
 - A **Taberna**, especialmente em jogos com maior quantidade de jogadores, permite economizar dinheiro ou alocar mais trabalhadores.
- 4) Usar os **Favores do Rei** são uma boa maneira de refinar sua estratégia;
- 5) Deve-se escolher com cuidado qual Edifício será transformado pelo **Advogado**, pode-se remover 1 Edifício **Neutro** que compete com 1 Edifício próprio, ou mesmo remover o Mercado para privar os jogadores de 1 fonte de renda.