

Você está em demanda em todo o reino!

Aldeias, monastérios e vilas precisam da sua ajuda para construir edifícios e estabelecimentos importantes. Assumir o papel de um arquiteto e montar um competente grupo de artesãos. Levantar edifícios e ajudar as pessoas com pequenos reparos ou trabalhos agrícolas. A rainha vai recompensá-lo com sua apreciação e com moedas.

QUEEN'S ARCHITECT

Um jogo de Volker Schächtele para 2 – 4 jogadores



Componentes do jogo

- 1 Tabuleiro – frente-verso para 4 ou 2 e 3 jogadores



Lado para 2 e 3 jogadores

- 28 Fichas de demanda

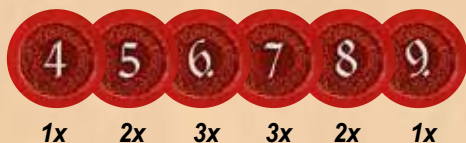


9 aldeias

10 monastérios

9 cidades

- 12 fichas de apreciação – com valores de 4 à 9



1x

2x

3x

3x

2x

1x

- 1 cubo preto – marca o preço no quadro de avisos



- 50 moedas – 30x de 1 táler e 20x de 3 tálers



- 1 conjunto de cada cor que consiste em:

3 figuras

1 carruagem

8 cubos de construção

1 tabuleiro de taverna

1 estrela de ação

6 fichas com ícones de guilda



3x



1x



8x



Lenhador

Vidraceiro



Pedreiro

Pedreiro



Alfaiate



Ferreiro

Ferreiro



Alvanel

Alvanel



Verso

Verso

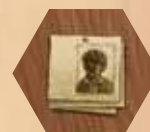


Tabuleiro de taverna



Estrela de ação

- 54 artesãos – de 6 guildas (cores)



Verso

- 28 títulos



- 1 livro de regras

Preparação — Exemplo para 4 jogadores

1. Desdobre o tabuleiro principal no centro da área de jogo.

2. Embaralhe as fichas de avaliação sem revelar. Aloque aleatoriamente uma ficha para cada espaço na trilha de apreciação, com a face para cima. Devolva as fichas restantes para a caixa do jogo; elas não serão usados nesta partida.

3. Cada jogador escolhe uma cor e pega seu conjunto: 1 estrela de ação, 3 figuras, 1 carruagem, 8 cubos de construção, 6 fichas de guilda (o verso na cor do jogador), 1 tabuleiro de taverna e 2 títulos.

Todos os jogadores colocam sua carruagem na capital, no centro do tabuleiro.

Uma figura é colocada no espaço inferior da trilha de taxa de conversão no taberneiro de taverna.

Cada jogador empilha suas fichas de guilda em ordem aleatória na entrada de sua taberna.

Uma figura é colocada como arquiteto no espaço "construtor" superior de sua estrela de ação.

Cada jogador mantém seus 8 marcadores de construção e 2 títulos ao lado de sua taberna.

Coloque a última figura de cada jogador no espaço inicial da trilha de apreciação no tabuleiro de jogo.

Taxa de conversão

A taverna

3.



Trilha da taxa de conversão

Entrada

6 fichas de guilda

Arquiteto

2 títulos

8 cubos de construção



Trilha de apreciação



Custos de viagem



Último espaço de apreciação

Aldeia

Cidade

Monastério

Capital

Ficha de apreciação



Quadro de avisos

Escala de preço

Fichas de demanda

Artesãos

Ícone de guilda

Pilha de compra

4. Coloque o marcador de preço (cubo preto) no espaço mais à esquerda da escala de preços.

5. Misture as fichas de demanda sem revelar. Escolha aleatoriamente uma ficha de demanda para cada espaço de demanda no tabuleiro principal e coloque-o voltado para cima naquele espaço.



6. Separe os **18 artesãos iniciais** das peças dos artesãos (identificados pelo ponto de exclamação (!) no verso), misture-os e coloque-os de lado, com a face voltada para baixo.

Em seguida, misture as peças remanescentes de artesãos e empilhe-as no espaço da pilha de compras, com a face para baixo.

Revele 6 fichas da pilha de artesãos iniciais e coloque uma em cada espaço do quadro de avisos. Preste atenção em sua orientação, pois o ícone da guilda deve estar em "12 horas".

Dependendo do número de jogadores, mais artesãos iniciais serão revelados e colocados ao lado do tabuleiro de jogo, com a face para cima:

Nº de jogadores:	2	3	4
Artesãos adicionais:	4	6	8

Empilhe as fichas de artesãos restantes com a face voltada para baixo na pilha de compra.

7.

6.

7. Mantenha as moedas e títulos ao lado do tabuleiro principal como uma oferta geral.

As fichas de artesãos

Antes de o jogo começar, cada jogador contrata dois artesãos - mas vamos ver de perto os artesãos em primeiro lugar.

O jogo apresenta **6 guildas diferentes de artesãos**:

Lenhador, ferreiro, vidraceiro, alvanel, pedreiro e alfaiate. Cada guilda consiste em 3 personagens diferentes com diferentes estatísticas e retratos.

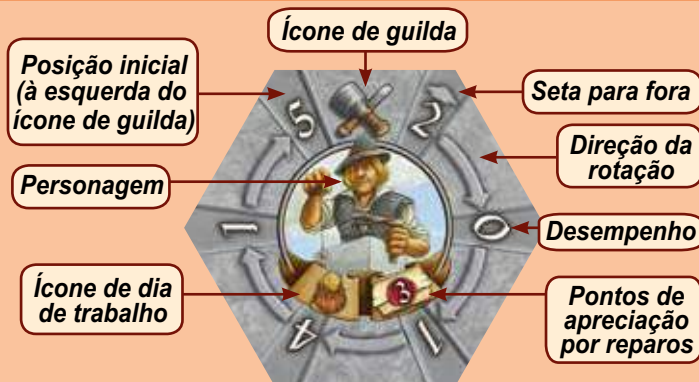
Ao contratar um artesão, esse bloco é anexado à estrela de ação do jogador.



O **desempenho atual** de um artesão é indicado pelo número ao lado do ícone do martelo na estrela de ação de um jogador. O desempenho dos artesãos determina quanta apreciação e quantas moedas um jogador ganha ao construir um edifício.

Depois que um artesão tiver feito seu **trabalho** (através da ação “construir” ou “trabalhador diurno”) **gire sua ficha no sentido horário em uma posição**.

Quando um artesão está trabalhando e a **seta para fora** aponta para o ícone do martelo da estrela de ação, aquele artesão presta seus serviços pela última vez. Depois que seu trabalho terminar, ele o chama por dia. Coloque o ficha de volta na caixa do jogo.



Exemplo: o desempenho atual do artesão é 3.



Exemplo: O lenhador é girado no sentido horário. Sua performance cai para zero.



Exemplo: O lenhador processa seus serviços pela última vez e é colocado de volta na caixa do jogo.

Escolha artesãos iniciantes e ganhe moedas

Determinar aleatoriamente um primeiro jogador. O primeiro jogador começa e escolhe um dos artesãos de partida em exibição ao lado do tabuleiro de jogo. Em seguida, eles anexam o ladrilho a qualquer entalhe livre de sua estrela de ação com a posição inicial apontando para o ícone do martelo.

Exemplo: Dennis pega o alfaiate e anexa a ficha com sua posição inicial à sua estrela de ação.



Agora o jogador tem a chance de ganhar algumas moedas. Para cada rotação de uma posição no sentido horário, o jogador recebe 1 táler.

Sugestão: Não é uma má ideia ter algumas moedas no bolso no início do jogo para ser um pouco mais flexível ao escolher ações.

Então, o próximo jogador no sentido horário escolhe seu artesão iniciante. Depois de todos os jogadores terem feito uma jogada, um segundo ciclo como o primeiro começa na ordem inversa (O jogador à direita do primeiro jogador escolhe a ficha primeiro depois o jogador seguinte no sentido anti-horário).

Agora o jogo está pronto para começar.



Exemplo: *Dennis* decide girar o alfaiate no sentido horário por três posições e ganha 3 tálers.

Objetivo do jogo

Os jogadores assumem o papel de arquitetos que viajam pelas terras com seu bando de artesãos e constroem novos edifícios em aldeias, monastérios e cidades por ordem de sua majestade, a rainha. É essencial ter um grupo adequado de artesãos e acompanhar seus desempenhos.

Artesãos de alto desempenho ganharão moedas e garantirão a apreciação da rainha.

É sua ambição ganhar tanto apreço quanto necessário para a Rainha permitir que você construa seu novo palácio.

Sequência do jogo

O jogo Queen's Architect é jogado em uma série de rodadas de jogo.

O jogador ativo avança o arquiteto no **sentido horário** em sua estrela de ação por **1-3 espaços** e executa a ação mostrada onde eles param.

Um jogador pode **perder** esta ação.

Posteriormente, o jogador à esquerda se torna o novo jogador ativo. Depois que todos os jogadores terminarem seus turnos, a próxima rodada começa.

Nota: O arquiteto deve ser movido durante a cada turno; um jogador não pode deixá-lo parado onde ele está.



Exemplo: *Lena* avança seu arquiteto por 2 espaços e realiza a ação "contratar".

As ações em detalhes:



■ Dia de trabalho



■ Contratar



□ Ganhar confiança/
Resgatar títulos



■ Viajar



■ Taverna

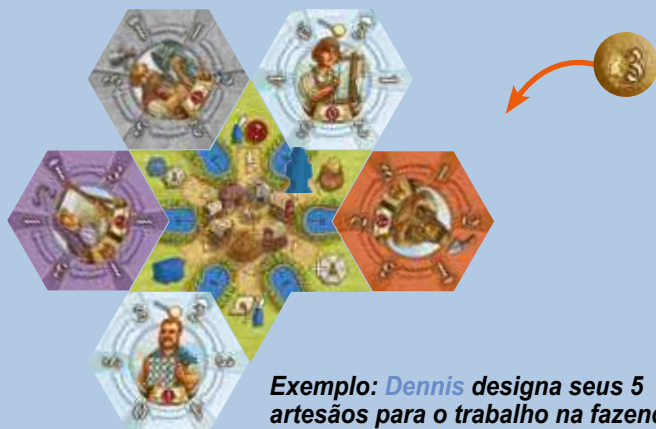


■ Construir



O jogador ganha 1 táler para cada 2 de seus artesanos, arredondados para cima.

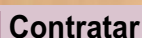
Se o jogador empregar artesãos mostrando o **ícone de dia de trabalho**, eles podem **decidir por cada um deles** girar aquela ficha no sentido horário em uma posição para ganhar 2 tálers como um pagamento de bônus.



Exemplo: *Dennis* designa seus 5 artesãos para o trabalho na fazenda e recebe $5 : 2 = 3$ (arredondados para cima) do abastecimento geral.

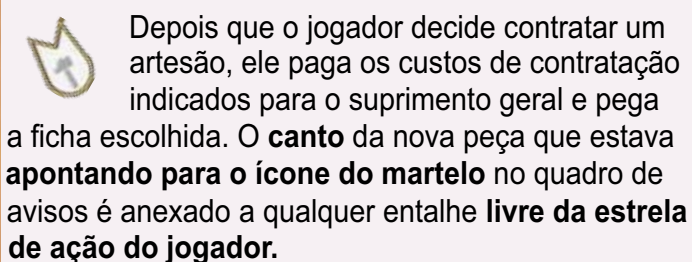


Exemplo: Dennis decide girar um de seus artefatos, que possui o ícone de dia de trabalho, em uma posição no sentido horário. Ele recebe mais 2 tálers.



O jogador pode colocar um artesão do quadro de avisos em seu serviço.

Os custos de contratação de um artesão são mostrados no lado esquerdo.



Exemplo: Lena paga 4 tálers pelo lenhador e o anexa a sua estrela de ação com o canto que apontava para o martelo no quadro de avisos.

Um jogador pode ter mais de um artesão contratado da mesma guilda ao mesmo tempo, mas **nunca 2 personagens** idênticos ao mesmo tempo.

Se um jogador já tiver 6 artesãos à sua disposição, ele poderá demitir qualquer um deles antes de contratar um novo. Remova o artesão demitido do jogo.

Se o jogador não contratou o artesão no topo do quadro de avisos, mova o marcador de preço uma posição para a direita na escala de preço. Contratar esse artesão agora será 1 tálér mais barato.

Se o marcador de preço já estiver na posição mais à direita, remova esse artesão do jogo e coloque o marcador na posição mais à esquerda.

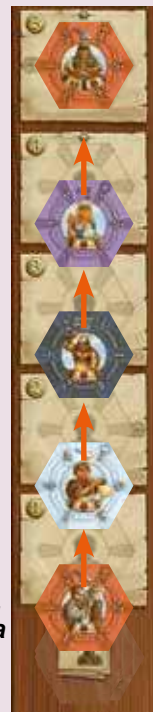
Sempre que um jogador contratar o artesão mais alto, retorne o marcador de preço para a posição mais à esquerda (6).

Finalmente, mova os **artesãos abaixo do(s) espaço(s) vazio(s) para cima** no quadro de avisos para preencher o(s) espaço(s) vazio(s).

Preencha os espaços vazios com artesãos da pilha. Oriente esses novos artesãos da mesma forma que durante a montagem.



*Exemplo: **Lena** não pode contratar o alfaiate porque ela já tem esse mesmo personagem.*



Exemplo: Os artesãos sobem uma posição no quadro de avisos, ganhando experiência. Preencha o espaço vazio com um artesão da pilha.



Viajar

Em todo o reino, a assistência de arquitetos e artesãos qualificados é procurada. Ofereça seus serviços em muitos lugares diferentes, e sua apreciação aumentará ainda mais rapidamente.

O jogador move seu carro pelo número desejado de espaços e paga o número apropriado de tálers para o suprimento geral.

Os jogadores movem sua carruagem pelas ruas em qualquer direção que quiserem.



*Exemplo: **Dennis** paga 6 tálers para o suprimento geral e move sua carruagem 4 espaços para a aldeia seguinte.*

Nº de espaços movidos:	1	2	3	4	5	6
Custo de viagem:	0	1	3	6	10	15

Os jogadores podem terminar o movimento ou passar um espaço contendo uma carruagem de outro jogador.



Ganhar confiança / Resgatar títulos

Viajar e contratar artesãos é caro e você precisará de muito dinheiro. Você vai ganhar dinheiro mais rápido se você resgatar os títulos reais em seu cambista local. Quanto mais confiança o cambista ganhar em você, mais títulos ele resgatará simultaneamente.

O jogador deve escolher uma opção:

- ou aumentar a confiança do cambista.
- ou resgatar seus títulos.

Aumentar a confiança

O jogador avança sua figura na pista do cambista em um espaço.

Quando a figura atingir o espaço mais alto, essa opção não será mais possível.



Exemplo: Leo avança sua figura um espaço, para o espaço "2x". Na próxima vez que ele resgatar títulos, ele poderá resgatar duas peças de uma só vez.

Resgatar títulos

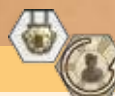
O jogador pode resgatar um número de títulos até o número mostrado ao lado de sua figura na trilha do cambista.

Para cada vínculo, o jogador recebe **2 tálers** do suprimento geral. Devolva os títulos ao suprimento.

Não importa quantos títulos um jogador venda, seu valor permanece no mesmo local na trilha do cambista.



Exemplo: Leo resgata 2 títulos. Ele recebe 4 tálers do suprimento geral.



Taverna

Depois de um dia de trabalho duro, é uma boa ideia não injeitar seus artesãos. Dessa forma, eles podem recuperar e recarregar suas baterias para as próximas tarefas. Quanto mais os artesãos puderem relaxar na taverna, mais tempo ficarão à sua disposição e oferecerão um bom trabalho.



Primeiro, o jogador move todas as fichas de guilda do dormitório para a entrada.

Em seguida, ele move todas as fichas de guilda do salão para o dormitório.

Nota: Pule esta etapa quando um jogador usar sua ação "Taverna" pela primeira vez.

O jogador pode agora enviar quaisquer membros à sua escolha da entrada para dentro da taverna.

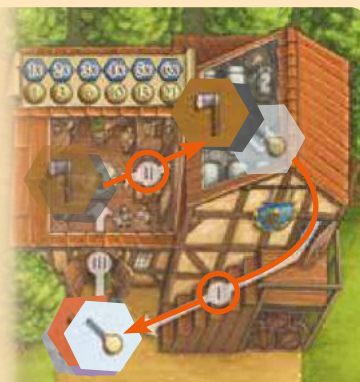
Após o jogador ter decidido por uma ou mais guildas, ele move a(s) peça(s) correspondente(s) da entrada para o salão. O jogador deve pagar uma taxa de acomodação para o suprimento geral, dependendo do número de peças movidas:

Fichas de guilda:	1	2	3	4	5	6
Taxa de acomodação:	1	3	6	10	15	21

Finalmente, o jogador gira no sentido anti-horário em uma posição todos os seus artesãos que pertencem a uma guilda que acabou de ser enviada à taverna.

Nota: Se um artesão estiver ligado à estrela de ação com a sua posição inicial, esse bloco não será girado.

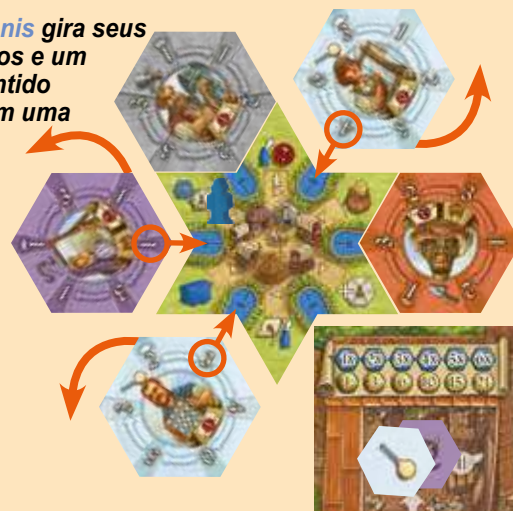
Exemplo: *Dennis* move primeiro a ficha de guilda branca do dormitório para a entrada. Então ele move as fichas marrom e preta do salão para o dormitório.



Exemplo: *Dennis* paga 3 tálers e envia os vidraceiros e alfaiates para o salão.



Exemplo: *Dennis* gira seus dois vidraceiros e um alfaiate no sentido anti-horário em uma posição cada.



Construir

Muito trabalho deve ser feito em todo o reino. Aldeias, monastérios e cidades precisam da sua ajuda para construir edifícios e estabelecimentos importantes. Também pequenos reparos devem ser feitos. Ofereça seus serviços e ajude a desenvolver o reino. A rainha irá recompensá-lo com sua apreciação e com moedas.

O jogador deve escolher uma opção:

- **ou** construir um edifício
- **ou** fazer reparos.

Construir um prédio

Se um jogador quiser construir um edifício em um determinado local, ele precisa cumprir três condições:

1. Sua carruagem deve estar no local onde ele quer construir um edifício.
2. Ele ainda não devem ter construído um edifício neste local (ou seja, nenhum cubo de construção da cor do jogador está neste local).
3. Eles devem ter pelo menos um artesão de cada guilda (cor) ao seu serviço que a ficha demanda exige.

Se o jogador atender a essas condições, ele poderá construir um prédio.

Todos os artesãos contratados pelo jogador **contribuem** para a construção do prédio, mesmo aqueles que não são exigidos pela ficha de demanda.

Então, o jogador ganha pontos de apreciação:

Para começar, ele **adiciona** os pontos de desempenho atuais de todos os seus artesãos. Este valor é a soma inicial do ponto de apreciação para o jogador.

O jogador coloca seu marcador de construção no melhor local de construção desocupado. Se ele for o primeiro a construir um edifício nesse local, ele colocará no espaço -0; se ele for o segundo, no -2, se for o terceiro, no -4 e se for quarto, no -6.

Esses valores reduzem a soma inicial do valor de apreciação do jogador.



Exemplo: *Lena* está autorizada a construir um edifício no monastério porque ela ainda não tem nenhum prédio e os artesãos necessários estão a seu serviço.



Exemplo: *Lena* ganha 19 pontos de apreciação.



Exemplo: *Lena* é a segunda jogadora a construir um prédio aqui, então ela coloca seu marcador no espaço -2. Ela tem que deduzir esse valor do seu ponto de apreciação: $19 - 2 = 17$ pontos de apreciação total.

Dependendo do tipo de local onde o novo edifício foi construído, o **número de pontos de apreciação** que um jogador pode ganhar é **limitado**:

Tipo de local:	Aldeia	Monastério	Cidade
Máx. pts. de apreciação:	10	15	20

Mesmo que o total de um jogador seja maior que esse máximo, ele ganha apenas o **número máximo de pontos de apreciação** naquele local.

Ao construir um **edifício** em uma **cidade**, o jogador recebe um **bônus** como mostrado no bloco de demanda (veja a coluna da direita).

O jogador usa seus pontos de apreciação para **subir a trilha de apreciação**.

Cada passo acima da pista requer um número de pontos de avaliação igual ao valor do token de avaliação na próxima etapa. O jogador pode **avançar tantos passos** quanto **puder**, gastando seus **pontos de apreciação** para fazê-lo.

Quaisquer pontos de apreciação excedente são convertidos em títulos numa base de 1 : 1.

No entanto, o jogador pode abster-se de subir uma ou mais etapas possíveis na pista de avaliação e recolher o número apropriado de títulos.

Nota: Se não houver títulos suficientes disponíveis no suprimento geral, o jogador leva apenas os disponíveis.

Finalmente, o jogador deve **rodar todos** os seus artesãos no **sentido horário** em uma posição (como mostrado pela seta na cada ficha).

Importante: se a seta de saída de um artesão estiver anexada ao ícone de martelo antes de girar, em seguida, essa ficha não é girada, mas removido do jogo.



Exemplo: o total de **Lena** é de 17 pontos de apreciação. Porque ela construiu seu prédio em um monastério, ela ganha apenas o máximo de 15 pontos de apreciação.



Um bônus de 1/2/3 pontos de apreciação é somado ao total do jogador neste turno, até o máximo para esse local.



O jogador recebe 2/3/4 de tálers da suprimento geral.



O jogador pode executar a ação "Contratar" uma única vez. Mas não move sua figura de arquiteto na estrela de ação.



Exemplo: **Lena** tem 15 pontos de apreciação e pode subir dois degraus na trilha de apreciação. Ela ganha 3 títulos pelos seus pontos excedentes.

Em vez de dar o segundo passo, **Lena** poderia ter coletado 5 títulos ou não dar nenhum passo e coletar 15 títulos.



Fazer reparos

Um jogador pode fazer **reparos não importando onde sua carruagem atualmente está, qual tipo de bloco de demanda** está naquele local ou se ele contruiu um **edifício** naquele local.

O jogador **não** pode atribuir **mais de 3** de seus artesãos para os reparos, e estes artesãos devem ser de **diferentes guildas** (cores).

A apreciação que o jogador ganha é definida pela soma dos valores no pequeno pergaminho no **centro da ficha de cada artesão**.

O jogador adiciona os pontos de todos os seus artesãos atribuído a reparos; esta soma é igual à pontos de apreciação que ele ganha por este trabalho.

O jogador gasta esses pontos de apreciação da mesma forma explicada acima em "Construir um edifício". Ao fazer reparos em uma cidade, o jogador não recebe o bônus indicado pelo bloco de demanda.

Finalmente, o jogador **deve girar todos os artesanos que foram atribuídos** aos reparos no sentido horário em uma posição.

Importante: se a seta de saída de um artesão estiver anexada ao ícone do martelo antes de girar, esse bloco não será girado, mas removido do jogo.



Exemplo: Como **Leo tem apenas artesãos de duas guildas, ele pode atribuir apenas dois deles para os reparos. Ele ganha 5 pontos de apreciação.**



Exemplo: Leo gira os dois artesãos no sentido horário em uma posição cada.

End of the game

O jogo termina no final da rodada do jogo, durante o qual pelo menos um jogador contribuiu para a construção do palácio da rainha.

Um jogador está autorizado a contribuir para o palácio, desde que cumpra estas condições:

- *Ele deve ter alcançado o espaço final da trilha de apreciação (o espaço em frente ao palácio);*
- *Sua carruagem deve estar na capital;*
- *Seu arquiteto deve ocupar o espaço de ação “Construir” na estrela de ação do jogador; e*
- *A soma dos pontos de desempenho atuais de seus artesãos deve ser de pelo menos 15.*

*Nota: As fichas dos artesãos **não são girados** após a construção do palácio.*

Assim que pelo menos um jogador tiver contribuído para a construção do palácio da rainha, essa rodada será completada e o jogo terminará depois que o jogador à direita do primeiro jogador terminar o turno.

Vencedor do jogo:

- *Se apenas um jogador conseguiu contribuir para a construção do palácio da rainha, esse jogador ganha o jogo.*
 - *Se mais de um jogador conseguiu contribuir para a construção do palácio da rainha, entre estes jogadores o jogador com a maior soma de pontos de desempenho para os seus artesãos é o vencedor. Em caso de empate na maior soma, os jogadores empatados compartilham a vitória.*
- 