

Five Tribes

Os Gênios de Naqala



Atravessando a Terra das 1001 Noites, sua caravana chega ao fabuloso Sultanato de Naqala. O velho sultão acabou de morrer, e qualquer um pode se tornar o novo governante! O oráculo previu a chegada de estrangeiros que manipulariam as Cinco Tribos para ganhar o poder da lendária cidade-estado. Será que você cumprirá a profecia? Invoque os antigos Gênios, influencie as Tribos no momento certo e o Sultanato poderá ser seu!

Conteúdo

- 5 Fichas com um Resumo da Rodada e dos Gênios
- Uma Caderneta de Pontuação
- 2 conjuntos com 8 Camelos e 1 marcador de Turno
- 2 conjuntos com 11 Camelos e 2 marcadores de Turno
- 1 Indicador de Ordem de Oferta
- 1 Indicador de Ordem de Turno



Camelos

Marcador de Turno



Indicador de Ordem de Oferta

Indicador de Ordem de Turno

- 90 Meeples de Madeira representando as Tribos:



16 Vizires Amarelos



20 Anciões Brancos



18 Construtores Azuis



18 Comerciantes Verdes



18 Assassinos Vermelhos



- 1 saquinho para os Meeples
- 12 Palmeiras e 10 Palácios



12 Palmeiras



10 Palácios



1 Saquinho

- 30 Peças de Lugar (12 Lugares com pontuação em Azul: Vilarejos e Locais Sagrados – 18 Lugares com pontuação em Vermelho: Feiras, Mercados e Oásis)



- 22 cartas de Gênio
- 96 Moedas de Ouro (48 com valor "5" e 48 com valor "1")
- 54 cartas de Recurso: 36 Mercadorias e 18 Faquires



Marfim

Gemas

Ouro



Papiro

Especiarias

Seda



Peixes

Trigo

Cerâmica



Faquires

Preparação

Se for sua primeira partida, destaque todas as peças das cartelas de papelão. Em vez de jogar fora as cartelas vazias, coloque-as sob o organizador dentro da caixa do jogo. Isso fará com que a tampa se alinhe com o organizador, evitando que as peças saiam do lugar quando você guardar o jogo.

Em uma partida com 3 ou 4 jogadores, cada jogador pega 8 Camelos e 1 marcador de Turno da cor que preferir **1**. Os Camelos e marcadores de Turno extras Azul e Rosa não são usados. Em uma partida com 2 jogadores, um jogador pega todos os 11 Camelos e os 2 marcadores de Turno Rosa, e o outro pega todos os 11 Camelos e os 2 marcadores de Turno Azuis.

Observação: em uma partida com 2 jogadores, cada jogador usa dois marcadores de Turno. Isso significa que cada jogador terá dois Turnos por rodada (é possível jogar duas vezes seguidas, se seus marcadores estiverem um depois do outro).

Cada jogador recebe 50 Moedas de Ouro (9 moedas de valor "5" + 5 de valor "1") **2**. Os jogadores devem manter os valores de suas Moedas de Ouro voltados para baixo, de modo que o montante exato não seja visível aos demais jogadores, até o final do jogo.

Junte todas as 30 Peças de Lugar e as distribua aleatoriamente voltadas para cima, formando um retângulo de 5 X 6: Esse retângulo representa o Sultanato **3**.

Coloque todos os 90 Meebles de madeira dentro do saquinho. Em seguida, deposite conjuntos aleatórios de 3 em cada Lugar **4**.

Coloque os Indicadores de Ordem de Oferta e de Ordem de Turno próximos ao Sultanato. Pegue os marcadores de Turno dos jogadores e os distribua aleatoriamente no indicador de Ordem de Oferta **5**. Isso determina a ordem inicial em que os jogadores farão ofertas pela posição no Indicador de Ordem de Turno **6**.

Embaralhe todas as cartas de Recurso para formar um baralho voltado para baixo; em seguida, compre as 9 primeiras cartas e as disponha em fila voltadas para cima próximas ao baralho **7**.

Embaralhe todas as cartas de Gênio para formar um baralho voltado para baixo; em seguida, compre as 3 primeiras cartas e as disponha em fila voltadas para cima próximas ao baralho **8**.

Coloque as Palmeiras, os Palácios e todas as Moedas de Ouro restantes em um lugar reservado ao alcance de todos **9**.

A partida já pode começar!



Resumo do Jogo

Em **Five Tribes**, você está na pele de um estrangeiro que se aventura pela lendária cidade-estado de Naqala para manipular as Tribos locais, invocar os antigos Gênios e ganhar influência. No final da partida, o jogador com mais Pontos de Vitória é eleito O Grande Sultão e vence o jogo.

Pontos de Vitória

No final da partida, você ganha Pontos de Vitória (PVs) pelo seguinte:

- ◆ 1 PV para cada Moeda de Ouro (MO) que possuir
- ◆ 1 PV para cada Vizir (Meeple Amarelo) que possuir
+ 10 PVs para cada oponente que tiver menos Vizires que você
- ◆ 2 PVs por Ancião (Meeple Branco) que possuir
- ◆ Soma de PVs de todos os seus Gênios
- ◆ 3 PVs para cada Palmeira nas suas Peças de Lugar (aquelas em que você tem um de seus Camelos)
- ◆ 5 PVs para cada Palácio nas suas Peças de Lugar
- ◆ Soma de PVs de todas as suas Peças de Lugar
- ◆ Soma de PVs para cada conjunto de Mercadorias diferentes (mas não Faquires) que possuir

Rodada

No início do jogo e no início de cada rodada subsequente, todos os jogadores têm de fazer uma oferenda pela Ordem de Turno, para determinar a ordem em que eles vão jogar na rodada:

1. Oferendas Pela Ordem de Turno

O jogador cujo marcador de Turno estiver na primeira posição (espaço "1") no Indicador de Ordem de Oferenda é o primeiro a fazer sua oferenda, colocando seu marcador de Turno em qualquer espaço do Indicador de Ordem de Turno. Ele paga imediatamente ao banco o valor em Moedas de Ouro indicado no espaço escolhido.



Otávio quer jogar mais cedo na rodada, mas também não quer pagar muito: ele sabe que Moedas de Ouro valem Pontos de Vitória no final do jogo. Assim, ele opta pelo espaço "3", pagando 3 de Ouro para o banco e colocando seu marcador de Turno nesse espaço.

O jogador cujo marcador de Turno for o seguinte no Indicador de Ordem de Oferenda é o próximo, pagando pelo espaço de sua preferência, e assim por diante, até que todos os marcadores de Turno estejam no Indicador de Ordem de Turno. Com exceção do espaço 0, os jogadores não podem colocar seu marcador de Turno em um espaço do Indicador de Ordem de Turno já ocupado.



Samanta é a próxima: ela não pode escolher o espaço "3", pois o marcador de Turno de Otávio já está nesse espaço, e "5" parece ser um preço caro pelo privilégio de jogar antes de Otávio. Samanta opta por colocar seu marcador de Turno no espaço "1" do Indicador de Ordem de Turno.



Ana é a próxima: ela quer guardar seu ouro para o futuro e resolve fazer uma oferenda de 0. Ela não paga nada e coloca seu marcador de Turno no espaço "0" mais próximo da base do Indicador de Ordem de Turno.

Se um jogador decidir fazer uma oferenda de 0 e já houver um marcador de Turno ou mais no "0", ele empurra os marcadores para os outros espaços "0", abrindo espaço para o novo marcador de Turno. Desse modo, o último a fazer uma oferenda de 0 será o primeiro a jogar dentre os que estão no "0", e o primeiro a ofertar 0 será o último na Rodada!



Pedro é o último e percebe que, se ofertar 0, ele não pagará nada e ainda vai jogar antes de Ana, que será a última a jogar. Isso é exatamente o que ele faz.

Nunca pode haver mais do que 3 marcadores de Turno nos espaços "0"; então, se todos os espaços "0" já estiverem ocupados, o último jogador tem de fazer uma oferenda de pelo menos 1 (e será o primeiro a jogar na rodada!).

Os jogadores realizarão seus turnos com base na posição de seus marcadores no Indicador de Ordem de Turno, sendo que os marcadores em valores mais altos jogam primeiro.



Nesta rodada, Otávio jogará primeiro, seguido por Samanta, depois Pedro e, por último, Ana.

2. Ações do Jogador

Quando for a sua vez, cada jogador realiza todas as ações a seguir antes de passar a vez para o próximo jogador:

2.1 Mover o Marcador de Turno

Tire seu marcador de Turno do Indicador de Ordem de Turno e o coloque no primeiro espaço vazio do Indicador de Ordem de Oferta.

Observação: Se jogar primeiro, você também será o primeiro a fazer oferta na rodada seguinte; em tese, se você fizer ofertas altas o suficiente em cada rodada, você poderá jogar primeiro em todas as rodadas da partida, mas isso custará caro, e as Moedas de Ouro que você ofertar são Pontos de Vitória que lhe faltarão no final da partida – então, ser o primeiro a jogar sempre pode não ser uma estratégia vencedora!

2.2 Mover Meeples

Escolha um Lugar que ainda tenha Meeples (pelo menos 1!). Pegue na mão todos os Meeples do Lugar e os mova para Lugares adjacentes (isto é, cada Lugar tem de estar adjacente ao Lugar anterior pelo qual seus Meeples passaram), largando 1 Meeple em cada Lugar que passar, até os Meeples acabarem.

Existem 3 regras que devem ser respeitadas ao mover os Meeples:

- ◆ Regra da Cor do Último Meeple
- ◆ Regra das Diagonais Proibidas
- ◆ Regra de Nunca Fazer um Retorno Imediato

- ◆ **Regra da Cor do Último Meeple** - Você escolhe a ordem na qual larga os Meeples de sua mão ao passar de um Lugar para o outro, mas o último Meeple a ser largado tem de cair em um Lugar que já contenha pelo menos 1 Meeple da mesma cor!

A.

Percebendo uma jogada interessante, o jogador pega os 2 Meeples do Lugar à esquerda.

B.

1 Vizir é largado 2 Ancião é largado

Então, ele larga o Meeple Amarelo em um Lugar adjacente e o Meeple Branco no Lugar seguinte; a jogada é legal, pois o último Lugar já continha 1 Meeple Branco.

Observação: Nas suas jogadas, você pode passar por Lugares que não contenham Meeples, largando 1 Meeple em cada um deles ao passar, mas você **NUNCA** pode terminar sua jogada em um Lugar vazio, pois o Lugar final sempre deve conter pelo menos 1 Meeple da mesma cor que o último Meeple a ser largado!

- ◆ **Regra das Diagonais Proibidas** - Ao serem movidos, os Meeples devem passar de um Lugar para outro que esteja ortogonalmente adjacente, mas nunca na diagonal.

Este Meeple Verde não consegue chegar ao Oásis.

- ◆ **Regra de Nunca Fazer um Retorno Imediato** - Você nunca pode retornar para um Lugar do qual acabou de vir, mas você pode retornar a ele posteriormente na mesma jogada se tiver Meeples suficientes para completar uma volta.

O segundo Meeple Vermelho não pode ser largado na Peça de Feira, pois isso seria um retorno imediato.

A. - Como completar uma volta -

É preciso ter pelo menos 5 Meeples para completar uma volta.

B.



Pegando na mão todos os Meeples da Feira, o jogador larga um Meeple Verde no Oásis (1), um Meeple Azul no Mercado (2), um Meeple Vermelho no Local Sagrado (3), um Meeple Amarelo na Feira (4) e o último Meeple Verde no Oásis (5).

C.



Esta jogada permite ao jogador agrupar 3 Meeples Verdes no Oásis: ele agora pode usar os Comerciantes. Os outros Meeples foram largados nos outros Lugares ao longo da jogada.

Nas primeiras partidas, recomendamos que os Meeples largados sejam deitados nas Peças. Assim, você poderá planejar com mais cuidado sua jogada e, se necessário, voltar atrás. Mas lembre-se de levantar os Meeples quando a sua jogada acabar.

2.3 Verificação de Controle do Lugar

Ao terminar de largar os Meeples, pegue do último Lugar TODOS os Meeples da mesma cor que o último Meeple que você largou.

Agora você deve ter pelo menos 2 Meeples da mesma cor em sua mão: o que você largou por último e pelo menos 1 Meeple da mesma cor que já estava no Lugar; caso contrário, você não seguiu a regra da *Cor do Último Meeple*, na p. 4 – Tente outra vez!

Se, ao remover todos os Meeples da mesma cor do Lugar, ele tiver ficado vazio, você passa imediatamente a controlá-lo: coloque um de seus Camelos no Lugar para indicar sua posse. Ao final da partida, você ganhará os PVs associados aos Lugares onde estão os seus Camelos.



Ao terminar a jogada em um Lugar que tinha apenas 2 Meeples Brancos, você pega na mão os 3 Meeples Brancos e toma posse do Lugar; se você tivesse optado por terminar a jogada no Lugar com 3 Meeples Brancos e 1 Azul, você teria 4 Meeples Brancos na mão, mas não controlaria o Lugar.

Observação: Nas suas jogadas, você pode passar por Lugares controlados por outros jogadores ou por você mesmo (sempre largando 1 Meeple em cada um deles ao passar). Se você terminar sua jogada em um Lugar já controlado por um jogador e esvaziar os Meeples dele, o controle não muda, o Lugar permanece na posse do jogador que já o controlava. No momento em que um Camelo for posto em um Lugar, esse Lugar nunca mudará de dono.

2.4 Ação das Tribos

Agora realize a Ação da Tribo à qual pertencem os Meeples na sua mão. Essa Ação é realizada independentemente de você ter ou não controlado o Lugar.



Tribo Amarela de Vizires

Coloque diante de si todos os Meeples Amarelos que você acabou de pegar. Eles valerão alguns PVs no Final do Jogo.



Tribo Branca de Anciões

Coloque diante de si todos os Meeples Brancos. Se você ainda tiver alguns deles sobrando no Final do Jogo, eles valem PVs. Você também pode optar por “gastar” alguns dos Anciões durante a partida para ganhar Gênios e/ou invocar os poderes deles.



Tribo Verde de Comerciantes

Coloque os Meeples Verdes de volta no saquinho e pegue o mesmo número de cartas de Recurso dentre as que estão voltadas para cima, começando pelo início da fileira. Ainda não reponha as cartas de Recurso retiradas! (Consulte *Renovação*, p. 7.)



Tribo Azul de Construtores

Coloque os Meeples Azuis de volta no saquinho e receba Moedas de Ouro de acordo com o seguinte:

- ◆ Conte o número de Peças de Lugar com números Azuis na vizinhança, incluindo a Peça onde você acabou a jogada
- ◆ Multiplique esse número pelo número de Meeples Azuis que você devolveu ao saquinho.



BÔNUS: Você pode descartar quantas cartas de Faquir quiser de sua mão para aumentar o multiplicador em 1 para cada Faquir descartado.



Há 4 Lugares com números Azuis cercando o Lugar com número Vermelho onde você terminou sua jogada. Seu último Meeple era Azul e já havia mais 2 Meeples Azuis no Lugar, então você coloca de volta os 3 Meeples Azuis no saquinho. Além disso, você decide descartar 2 Faquires.

Você recebe imediatamente $4 \times (3+2) = 20$ Moedas de Ouro. Se o Lugar onde você terminou sua jogada também tivesse número Azul, então você teria recebido $5 \times (3+2) = 25$ Moedas de Ouro.



Tribo Vermelha de Assassinos

Coloque os Meeples Vermelhos de volta no saquinho. Mate UM outro Meeple: Remova-o e o coloque de volta no saquinho.

Esse Meeple pode ser:

- ◆ 1 Meeple da cor que você quiser, localizado em um Lugar que esteja a uma distância máxima igual ao número de Assassinos colocados de volta no saquinho. A contagem da distância segue linhas ortogonais, e não diagonais.
- ◆ Ou 1 Meeple Amarelo ou 1 Meeple Branco que esteja diante de um de seus Oponentes.



BÔNUS: Você pode descartar quantas cartas de Faquir quiser de sua mão para aumentar o alcance dos seus Assassinos em 1 Lugar a mais de distância para cada Faquir descartado.

IMPORTANTE: Se, como resultado da sua Ação com os Assassinos, você acabar com TODOS os Meeples de uma outra Peça de Lugar, você passa imediatamente a controlar esse Lugar! Coloque nele um dos seus Camelos, para marcar a sua posse.

Assim, é possível ganhar o controle de 2 Lugares no mesmo turno: um primeiro Lugar quando acabar a jogada em um Lugar que só tenha Assassinos, e um segundo Lugar ao realizar a Ação dos Assassinos, matando o único Meeple restante em um Lugar ao alcance dos seus Assassinos.



Em um único Turno, esses Assassinos deram ao jogador o controle não apenas de 1, mas de 2 Lugares!

Se acabarem os seus Camelos ao ganhar o controle de 2 Lugares dessa maneira, você não poderá controlar o Lugar no qual você assassinou um Meeple. Não é possível escolher qual dos Lugares você passa a controlar: você tem de controlar primeiro o Lugar onde terminou sua jogada.

2.5 Ação do Lugar

Quando terminar a Ação da Tribo, realize a Ação do Lugar onde terminou sua jogada, independentemente se tomou posse ou não do Lugar.

Se você tomou posse de dois Lugares no Turno, em virtude da Ação dos Assassinos, você não realiza a Ação do Lugar que foi alvo do assassinato, apenas do Lugar onde terminou sua jogada.

Cada Lugar tem um pequeno símbolo que indica o tipo de ação possível.

Quando o símbolo estiver marcado com uma seta Vermelha, a Ação do Lugar é **OBRIGATÓRIA**:



OÁSIS

Coloque mais 1 Palmeira no Lugar. Não há limite para o número de Palmeiras em um Lugar, a menos que as Palmeiras acabem, e, nesse caso, a ação é ignorada.



VILAREJO

Coloque mais 1 Palácio no Lugar. Não há limite para o número de Palácios em um Lugar, a menos que os Palácios acabem, e, nesse caso, a ação é ignorada.

Para todos os demais símbolos, a Ação do Lugar **NÃO** é obrigatória: Você pode realizar a ação se quiser, desde que tenha os meios e esteja disposto a executá-la, pagando o custo correspondente.



FEIRA

Pague 3 Moedas de Ouro e pegue uma carta de Recurso da sua escolha dentre as primeiras 3 visíveis (no início da fileira). Como sempre, ainda não reponha as cartas de Recurso retiradas!



MERCADO

Pague 6 Moedas de Ouro e pegue 2 cartas de Recurso da sua escolha dentre as primeiras 6 visíveis (no início da fileira). Na improvável situação em que reste apenas 1 carta de Recurso disponível para escolher, você ainda precisa pagar 6 Moedas de Ouro se quiser pegá-la com a Ação do Mercado. Como sempre, ainda não reponha as cartas de Recurso retiradas!



LOCAL SAGRADO

Pague 2 Anciões **OU** 1 Anciã + 1 Faquir para pegar o Gênio de sua escolha dentre os que estão visíveis (os Anciões voltam para o saquinho, e o Faquir é descartado). Ainda não reponha a carta de Gênio! (Consulte a Renovação.)



Os Gênios lhe concedem PVs no final do jogo e também têm poderes especiais muito úteis:

- ◆ Alguns poderes especiais têm um custo para serem usados e, nesse caso, eles só podem ser usados uma vez por Turno, no Turno do jogador que possui o Gênio.
- ◆ Você pode usar o poder especial de qualquer Gênio recém-adquirido, não é preciso esperar; porém, se houver um custo associado, você precisa pagar o custo.

Consulte o Resumo dos Gênios para uma descrição completa dos seus poderes.

2.6 Venda de Mercadorias (Opcional)

Antes de terminar as ações do seu Turno, após ter realizado suas Ações de Tribo e de Lugar, você pode, SE QUISER, vender Mercadorias (mas não Faquires) antes de terminar seu Turno. Para fazê-lo, descarte um ou mais conjuntos de cartas de Mercadoria (cada conjunto formado por cartas diferentes umas das outras) e imediatamente pegue do banco um número correspondente de Moedas de Ouro: 1 - 3 - 7 - 13 - 21 - 30 - 40 - 50 ou 60 dependendo de quantas Mercadorias diferentes você tem no conjunto.

Observação: Venda apenas se você estiver desesperado por Moedas de Ouro para fazer oferendas pela Ordem de Turno. Caso contrário, geralmente é melhor esperar para tentar vender um conjunto maior de Mercadorias no futuro. Mesmo que você não consiga acumular mais cartas de Mercadoria de outros tipos, você poderá pelo menos vender seu(s) conjunto(s) pelo mesmo valor na última Rodada!

cartas no seu conjunto

1 [#]	2 [#]	3 [#]	4 [#]	5 [#]	6 [#]	7 [#]	8 [#]	9 [#]
1	3	7	13	21	30	40	50	60

Moedas de Ouro recebidas

Conjunto #1

→ 5 5 5 5 5 5

Conjunto #2

→ 5 1 1

Querendo fazer uma oferenda alta nos próximos Turnos, a fim de garantir que você seja o primeiro a jogar até o fim da partida, você decide vender todas as suas Mercadorias agora.

Você coleta 30 Moedas de Ouro pelo seu primeiro conjunto de cartas de Recurso + 7 Moedas de Ouro pelos outros 3 Recursos que eram duplicatas.

Os Faquires não podem ser vendidos.

3. Renovação

Depois que todos os jogadores tiverem realizado seu Turno, jogando todas as Ações cabíveis, mas antes de passar para a próxima Rodada, o jogador mais próximo do baralho de Gênios e de Recursos deve:

◆ Repor a fileira de cartas de Recurso

Deslize todas as cartas de Recurso restantes para o início da fileira e compre novas cartas até ter 9 disponíveis voltadas para cima. Na situação rara de acabar o baralho de cartas de Recurso, embaralhe as que foram descartadas; se não houver cartas restantes, então nenhuma poderá ser pega.

◆ Repor a fileira de cartas de Gênio

Deslize todas as cartas de Gênio restantes para o início da fileira e compre novas cartas até ter 3 disponíveis voltadas para cima. Na situação rara de acabar o baralho de cartas de Gênio, embaralhe as que foram descartadas.

Agora você já pode dar início à Rodada seguinte, começando pelas oferendas que definem a Ordem de Turno.

Fim do Jogo

O jogo termina no final da Rodada em que uma destas 2 coisas acontecerem:

- ◆ Um jogador colocar seu último Camelo em uma Peça de Lugar

O jogador toma posse do Lugar, colocando seu último Camelo, e continua realizando suas Ações como de costume; o jogo termina no final da Rodada, após TODOS os jogadores terem realizado seu Turno. Ao final da Rodada, os jogadores contam seus pontos.

- ◆ Não é mais possível realizar jogadas com os Meebles.

O jogador da vez e todos os que vierem depois dele não conseguem mover Meebles; eles ainda podem, se quiserem, realizar outras ações, como invocar os Gênios que possuem, antes de passar a vez para o próximo jogador. Quando todos os jogadores tiverem realizado as Ações que puderem (ou tiverem passado), a Rodada acaba, terminando a partida e iniciando a contagem de pontos.

Observação : Fazer a oferta correta na última Rodada pode ser crucial. Um jogador imprudente pode ofertar várias Moedas de Ouro e perceber mais tarde que não há mais jogadas possíveis quando chegar o seu Turno, de modo que terá desperdiçado valiosos PVs.

Pontuação

Use a caderneta de pontuação para calcular os pontos de cada jogador (em caso de dúvida, consulte *Pontos de Vitória*, na p. 3).

O jogador com mais PVs vence a partida e se torna o novo Sultão de Naqala! No evento raro de dois (ou mais) jogadores empatarem, eles terão de aprender a dividir o poder como Sultões – ou jogar novamente!



Créditos

Design do Jogo: Bruno Cathala

Gostaria de agradecer ao meu time de playtesters favorito:

François Blanc, Sébastien Gaspard e Maël Cathala, e a todos que, com seu entusiasmo, me convenceram de que eu estava no caminho certo – com menção especial a todos os jogadores que conheci nos Encontros organizados por Alan Moon e Bruno Faidutti!

Ilustrações : Clément Masson
Design Gráfico: Cyrille Daujean

Tradução: Leonardo Zílio / Revisão: Priscilla Freitas
www.galapagosjogos.com.br

Days of Wonder, o logo Days of Wonder e o logo Five Tribes são marcas comerciais ou marcas registradas da Days of Wonder, Inc. © 2014-2018 Days of Wonder, Inc. Todos os direitos reservados.

Days of Wonder Online

Registre seu jogo



Convidamos você a se juntar à nossa comunidade de jogadores on-line na Days of Wonder Online, onde disponibilizamos várias versões digitais de nossos jogos. Para usar seu número Days of Wonder Online, acrescente-o à sua conta da Days of Wonder Online, ou crie uma nova conta em www.daysof wonder.com/five-tribes e clique no botão "New Player?" na página inicial. Depois disso, siga as instruções. Você também pode descobrir outros jogos da Days of Wonder ou nos visitar na página:

WWW.DAYSOFWONDER.COM