

# AS TABERNAS DO VALE PROFUNDO

## OS MÓDULOS

Se já jogou apenas com o Módulo 1, ou se procura um desafio maior, pode tornar o jogo mais interessante e variado ao adicionar os 4 módulos seguintes.

**Importante!** Cada módulo é baseado no imediatamente anterior. Por isso, se quiser jogar com o Módulo 4, também vai ter que usar os Módulos 1, 2 e 3!

## MÓDULO 2

### “Aguardente – Essa foi a sua Última Palavra...”

*Dobrões e Cerveja? Bah! Álcool a sério é o que faz o mundo andar à volta! E também pode levar a bonificações especiais!*

## COMPONENTES: MÓDULO 2

- 20 Fichas de Aguardente
- 12 Peças de Artista com dois lados (4 de cada 3 Artistas diferentes)
- 3 Peças de Aguardente (para o Tabuleiro do Mosteiro)



## PREPARAÇÃO

Coloque na mesa o **Tabuleiro do Mosteiro** com o lado do **Inverno** (com a neve) para cima. Coloque as **Peças de Aguardente** nos 3 entalhes do Tabuleiro do Mosteiro de modo a que a aguardente fique visível. As Peças que mostram 2 Aguardentes são colocadas entre as Rondas 2 e 3 e entre as Rondas 5 e 6. A que mostra apenas uma Aguardente é colocada entre as Rondas 4 e 5. Prepare o resto do jogo como explicado para o Módulo 1. A seguir, coloque as 20 Fichas de Aguardente ao pé do Tabuleiro do Mosteiro. Também coloque 1 conjunto de 3 diferentes Peças de Artista por jogador junto ao Tabuleiro de Mosteiro. Guarde as Peças de Artista por usar na caixa.



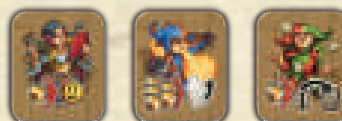
## ALTERAÇÕES AO CURSO DO JOGO

### O Contador de Rondas

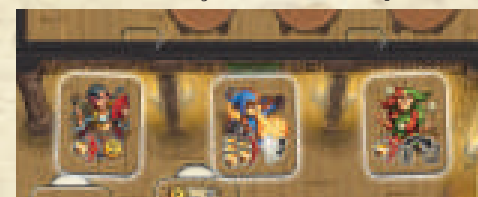
O lado de Inverno do Tabuleiro do Mosteiro apresenta algumas novas bonificações no Contador de Rondas, que se descrevem a seguir:



**Aguardente:** quando o Marcador de Rondas (Lua) passa por um símbolo de Aguardente, cada jogador recebe imediatamente 1 (nas Rondas 2, 5 e 8) ou 2 (nas Rondas 3 e 6) Fichas de Aguardente da provisão geral. Estas são colocadas em cima do Balcão no Tabuleiro de Taberna.



Nas **Rondas 2, 3 e 5**, Artistas sedentos irão visitar a sua Taberna para entreter os seus Visitantes. Cada jogador tira a Peça de Artista ilustrada e **escolhe 1 dos 2 lados**. Ele coloca a peça na sua Taberna com o lado escolhido para cima. No entanto, isto não vale uma ação imediata! Ela pode ser ativada mais tarde ao usar Fichas de Aguardente. **Nota:** As Peças de Artista não podem ser viradas para o lado oposto depois de colocadas na sua Taberna, por isso escolha com sabedoria!



### Executar uma Ação de Aguardente

Se tiver Aguardente suficiente, pode oferecê-la aos Artistas, que agradecem dando-lhe uma ação adicional. Devolva o número requerido de Fichas de Aguardente, ilustrado na Peça de Artista, à provisão geral e, a seguir, execute a ação ilustrada. Todas as ações (com a exceção de 1 dos lados do Malabarista, ver abaixo) podem ser executadas as vezes que quiser, desde que possua as Fichas de Aguardente para pagar por elas.

### Ações de Aguardente:



**F** Durante a fase de ação, devolva 1 Ficha de Aguardente à provisão geral e receba 2 Dobrões.

**O**



**F** Durante a fase de ação, devolva 2 Fichas de Aguardente à provisão geral e receba 3 Cervejas.





Durante a fase de ação, devolva 5 Fichas de Aguardente à provisão geral e aperfeiçoe

imediatamente 1 área da sua Taberna gratuitamente. **Ainda** recebe uma carta de Nobre por aperfeiçoar desta maneira.

**F**

Durante a fase de ação, devolva 2 Fichas de Aguardente à provisão geral e remova

imediatamente do jogo 1 carta de “Habitual”, ou de Visitante, sentado numa das suas Mesas. Só pode remover um Visitante que não tenha um Dado nele.

**F****O  
U**

Durante a fase “É Hora de Fechar!”, devolva 1 Ficha de Aguardente à provisão geral. Antes de descartar as cartas

jogadas na sua pilha de descarte, pode colocar 1 delas, virada para baixo, no topo do seu baralho de jogador. Esta ação só pode ser executada **1 vez por Ronda**.

**G**

Durante a fase de preparação das ações, devolva 1 Ficha de Aguardente à provisão geral e

**vire 1 dos seus Dados para qualquer dos lados** antes de o colocar num espaço de ação.

**E****O  
U**

**Atenção:** cada jogador não pode ter mais do que 4 Fichas de Aguardente no fim do seu turno. As fichas a mais devem ser devolvidas à provisão geral.

## FIM DO JOGO




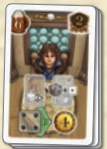

Cada Ficha de Aguardente restante vale 1 Ponto de Vitória quando o jogo acaba.

## MÓDULO 3

### “A sua reputação precede-o...”



*Uma boa reputação é essencial para uma Taberna prosperar. Se ela for gerida sabiamente e com equilíbrio, o caminho para o sucesso está praticamente garantido!*

## COMPONENTES: MÓDULO 3

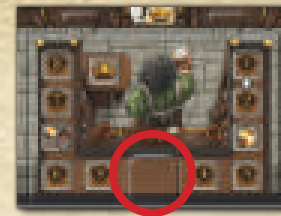
- 4 Marcadores de Reputação (A) 
- 16 Cartas de Bardo (B) 
- 10 Novas Cartas de Visitante com o símbolo  (C) 
- Lado oposto da peça do Taberneiro com o Contador de Reputação (D) 

**B****C****D**

## PREPARAÇÃO

 Embaralhe as 10 Cartas de Visitante com símbolo do Dado Branco na parte superior com a pilha de Cartas de Visitante do Módulo 1. Coloque na mesa o **Tabuleiro do Mosteiro** com o lado do **Inverno** (com a neve) para cima. Coloque as **Peças de Aguardente** nos 3 entalhes do Tabuleiro do Mosteiro de modo a que a aguardente **não fique visível**. Coloque as 16 Cartas de Bardo viradas para cima 

numa pilha ao lado dos Vendedores de Cerveja na apresentação geral. Vire a peça do Taberneiro no seu Tabuleiro de Taberna de maneira a que o lado que mostra o Contador de Reputação fique virado para cima (ver à direita). O pequeno recorte no fundo do Contador de Reputação é virado para que a assinatura **não seja visível**. Cada jogador recebe um Marcador de Reputação, que é colocado no Taberneiro. Os Marcadores não utilizados são guardados na caixa. Prepare o resto do jogo como explicado para os Módulos 1 e 2.



## ALTERAÇÕES AO CURSO DO JOGO

### O Contador de Reputação

O Contador de Reputação consiste em 11 casas (ou 12 quando se usar o Módulo 5). Sempre que a sua Reputação aumenta, avance o seu Marcador de Reputação no Contador pelo sentido horário. Assim que chegar à casa da Coroa, retorne o seu Marcador à casa com “1” Ponto de Vitória e continue a partir daí. No fim da partida, irá ganhar Pontos de Vitória consoante a casa onde o seu Marcador estiver (ver a secção Fim do Jogo). Se o seu Marcador parar ou passar por uma das seguintes casas, receberá imediatamente a bonificação especificada:



Tire 1 Ficha de Aguardente



Tire 1 Ficha de Aguardente ou remova 1 Visitante da sua Taberna (ver a página 11 no manual de regras do Módulo 1).



Tire 1 Carta de Nobre e coloque-a, virada para baixo, no topo do seu baralho de jogador.

### A Fase de Reputação

Depois de ter colocado todos os seus Dados durante a Fase **(E)**, e antes de executar a sua primeira ação na Fase **(F)**, complete agora uma subfase adicional: A Fase de Reputação.

Primeiro, verifique quantos Dobrões irá ganhar pela colocação dos Dados. Isso será a soma dos:

- Dobrões que recebe das Cartas de Visitante (que tiverem um Dado colocado nelas).
- 1 ou 3 Dobrões que recebe da Caixa Registradora (se colocou lá um Dado).

Depois, verifique quantas Cervejas irá ganhar. Isso será a soma das:

- Cervejas que recebe do seu Fornecedor de Cerveja: por cada Dado colocado lá, recebe 1 Cerveja (ou 2, se o aperfeiçoou) mais 1 Cerveja por cada carta de Fornecedor de Cerveja colocada ao lado.
- 1 ou 2 Cervejas que recebe do Barril (se colocou lá um Dado).
- 1 Cerveja por cada Fornecedor de Cerveja colocado ao lado do seu Armazém de Cerveja.

Agora, avance o seu Marcador de Reputação no Contador correspondente por uma quantidade igual ao **menor destes 2 totais**.

**Importante!** Quando calcular a contagem da produção dos seu Dobrões e Cerveja, conte **apenas os espaços de ação com Dados, assim como os Vendedores de Cerveja**. Todos os Dobrões e Cerveja ganhos por outros métodos não contam. Sendo assim, não conte os Dobrões guardados no Cofre



nem a Cerveja armazenada no Armazém de Cerveja ou os que recebe através dos Artistas, das bonificações do Contador de Mosteiro ou das bonificações imediatas dos Visitantes. Mesmo se aperfeiçoar uma área durante a Fase **F**, que resultaria numa maior produção de Dobrões ou Cerveja, essa produção não é contabilizada visto que a Fase de Reputação é feita antes da Fase **F**.

**Importante:** quando o jogador corrente acaba a sua Fase de Reputação, ele continua imediatamente com a Fase **F**. Só depois de ele terminar a Fase **F** é que o jogador seguinte executa a sua Fase de Reputação.

**Atenção:** se reorganizar os seus Dados durante a Fase **F**, isso causa um efeito retroativo no seu Contador de Reputação. Lembre-se de ajustar o seu Marcador de Reputação se decidir mudar os seus planos!



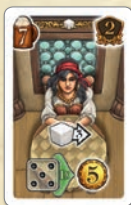
### Os Bardos

Os Bardos são artistas que pode contratar para atuar na sua Taberna. Durante a fase de ação, pode contratar um Bardo pelo custo de 1 Dobrão. Assim como todas as outras Cartas de Taberna, os Bardos são colocados virados para baixo no topo do seu baralho de jogador quando são contratados.

Se obtiver um Bardo quando está a preencher a sua Taberna na Fase **B**, coloque-o à direita do seu Armazém de Cerveja (na mesma fila onde os Vendedores de Cerveja são colocados).

### A Serenada do Bardo

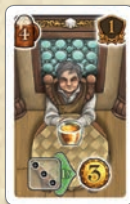
Por cada Bardo obtido durante a Fase **B**, pode avançar o seu Marcador de Reputação 1 casa no Contador de Reputação durante a Fase **F**.



### Novos Visitantes

Se obtiver uma Carta de Visitante que mostra um símbolo de Marcador de Reputação, avance imediatamente o seu Marcador no Contador de Reputação pelo número de casas indicado na carta.

Se obtiver uma Carta de Visitante que mostra um símbolo de Aguardente, receba imediatamente 1 Ficha de Aguardente.



Para estes Visitantes especiais, a bonificação não será ativada outra vez se colocar qualquer um deles numa das suas Mesas num turno posterior.

## FIM DO JOGO

Além dos Pontos de Vitória obtidos nos Módulos anteriores, também ganha Pontos de Vitória pela sua Reputação quando o jogo termina. Estes dependem do progresso do seu Marcador de Reputação. Receberá o número de Pontos de Vitória indicados na casa onde o seu Marcador estiver no Contador de Reputação ou na casa de maior valor que tenha ultrapassado, se o seu Marcador estiver numa das 2 casas de Aguardente

. Se o seu Marcador estiver na casa da Coroa , não receberá nenhum Ponto de Vitória adicional (uma vez que ganha 10 Pontos de Vitória quando obtém a Carta de Nobre).

*Exemplo: o Marcador de Reputação do Rui está na casa "6" quando o jogo acaba. Por isso, ele recebe 5 Pontos de Vitória.*



## MÓDULO 4

### "Começar é Sempre Difícil..."

Qualquer um pode abrir uma simples Taberna – só precisa de uma Empregada de Mesa, um Fornecedor de Cerveja e de uma Mesa. Mas isso não quer dizer que não haja por aí modelos de negócio com mais sucesso!

## COMPONENTES: MÓDULO 4

- 7 Cartas de Início



## PREPARAÇÃO

A única alteração à preparação do jogo com este Módulo é que cada jogador não adiciona automaticamente 1 Empregada de Mesa (Garçonete), 1 Mesa e 1 Fornecedor de Cerveja ao seu baralho inicial. Em vez disso, cada um vai usar uma Carta de Início.

Embaralhe as 7 Cartas de Início e revele, aleatoriamente, 3 delas. Cada jogador escolhe 1 das cartas reveladas e obtém os objetos iniciais ilustrados nela. Vários ou até todos os jogadores podem escolher a mesma Carta de Início.



Tire 1 Empregada de Mesa, 1 Mesa e 1 Fornecedor de Cerveja (como nas regras do Módulo 1).



Tire 1 Bardo, 1 Vendedor de Cerveja, 1 Fornecedor de Cerveja e 1 Empregada de Mesa.



Avance o seu Marcador de Mosteiro 3 casas no Contador do Mosteiro (receberá imediatamente 1 Vendedor de Cerveja devido a este movimento). Porém, também vai ter que remover 2 "Habituais" do seu baralho de jogador. Estas cartas são guardadas na caixa.



Tire 1 Aguardente. Além disso, aperfeiçoe, gratuita e imediatamente, a área das Mesas da sua Taberna. **Não** recebe uma Carta de Nobre por este aperfeiçoamento.



Tire 1 Bardo e 1 Mesa. Além disso, aperfeiçoe, gratuita e imediatamente, a área do Armazém de Cerveja da sua Taberna. **Não** recebe uma Carta de Nobre por este aperfeiçoamento. **ATENÇÃO:** coloque imediatamente o seu Marcador do Armazém de Cerveja no 5. Começará a partida com 5 Cervejas.





Tire 1 carta de Empregada de Mesa. Além disso, contrate, gratuita e imediatamente, uma Empregada de Mesa permanente, virando a peça do Cachorro para o lado oposto. **Não** recebe uma Carta de Nobre por este aperfeiçoamento.



Tire uma carta de Lavador de Louça. No entanto, também deve remover 1 “Habitual” do seu baralho de jogador. Esta carta é guardada na caixa. Além disso, aperfeiçoe, gratuita e imediatamente, a área da Caixa Registradora da sua Taberna. **Não** recebe uma Carta de Nobre por este aperfeiçoamento.

Não se esqueça de embaralhar o seu baralho de jogador antes da primeira Ronda!

Todas as regras dos Módulos 1, 2 e 3 permanecem as mesmas.

## MÓDULO 5

### “Quanto mais tarde for a hora, mais simpáticos são os visitantes...”

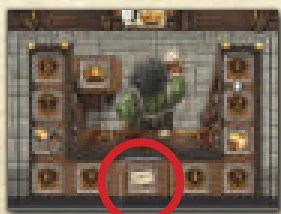
*A sua reputação pode precedê-lo, mas será que pode apresentar como prova um livro de visitas cheio de assinaturas? Se espera impressionar aqueles Nobres indecisos, é bem que o faça!*

## COMPONENTES: MÓDULO 5

- 4 Livros de Visitas
- 40 Fichas de Assinatura



## PREPARAÇÃO




Prepare o jogo como descrito para os Módulos de 1 a 4. No entanto, com este Módulo, vire o pequeno recorte no fundo do Contador de Reputação para que o lado da assinatura fique virado para cima. Cada jogador recebe um Livro de Visitas e o coloca acima do seu Tabuleiro de Taberna. Os Livros de Visita que não forem usados são guardados na caixa. Faça uma provisão geral com as Fichas de Assinatura e coloque-a junto à apresentação de Cartas de Visitante.

Coloque 1 Ficha de Assinatura em cada uma das 4 Cartas de Visitante viradas para cima na apresentação geral e 1 na carta superior da pilha de “3 Cervejas”.

## ALTERAÇÕES AO CURSO DO JOGO

### O Livro de Visitas

O seu Livro de Visitas consiste em 4 colunas que vai preencher com Fichas de Assinatura, de cima para baixo. Há 2 maneiras de o fazer:

- Sempre que usar Cerveja para convidar um Visitante, tire a Ficha de Assinatura colocada na Carta de Visitante e coloque-a no seu Livro de Visitas (o/a Visitante escreve o seu nome no Livro de Visitas). Coloque a ficha na coluna que corresponde ao valor do Visitante que acabou de convidar (3/4 Cervejas, 5 Cervejas, 6 Cervejas ou 7/8 Cervejas). Quando tira uma carta do baralho para renovar a fila de Visitantes, receba imediatamente uma Ficha de Assinatura da provisão geral e coloque-a na Carta de Visitante que acabou de tirar. Também, quando convidar um Visitante “3 Cervejas”, coloque uma nova Ficha de Assinatura em cima do Visitante “3 Cervejas” seguinte, na pilha.
- Se o seu Marcador de Reputação parar ou passar por o símbolo de Assinatura  no Contador de Reputação, tire uma Ficha de Assinatura da provisão geral e coloque-a em qualquer coluna do seu Livro de Visitas (lembre-se de a preencher de cima para baixo!).

Se colocar uma Ficha de Assinatura num espaço com uma bonificação, recebe essa bonificação imediatamente. Se for colocar uma Ficha de Assinatura numa coluna já preenchida com Fichas, a Ficha não é obtida e não recebe nada.

Recebe as seguintes bonificações imediatamente depois de colocar uma Ficha de Assinatura no espaço correspondente:



Tire 1 Cerveja e coloque-a, virada para baixo, no topo do seu baralho de jogador.



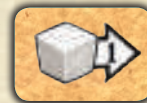
Tire 1 Lavador de Louça e coloque-o, virado para baixo, no topo do seu baralho de jogador.



Tire 1 Empregada de Mesa e coloque-a, virada para baixo, no topo do seu baralho de jogador.



Tire 1 Mesa e coloque-a, virada para baixo, no topo do seu baralho de jogador.



Avance o seu Marcador de Reputação 1 ou 3 casas.



Tire 1 Nobre e coloque-o, virado para baixo, no topo do seu baralho de jogador.



Tire 1 Aguardente da provisão geral.

Se colocar uma Ficha de Assinatura no último espaço vazio de uma fila horizontal no seu Livro de Visitas, receba imediatamente 1 Nobre e coloque-o, virado para baixo, no topo do seu baralho de jogador.

O número de Fichas de Assinatura é limitado. No caso raro em que convida um Visitante sem uma Ficha de Assinatura nele, não vai poder introduzir a assinatura correspondente no seu Livro de Visitas.

Lembre-se que, mesmo quando jogar com o Módulo 5, só pode convidar 1 novo Visitante por Ronda.

Todas as regras dos Módulos 1 a 4 permanecem as mesmas.