

JEFFREY D. ALLERS  
BERND EISENSTEIN

# ALEA IACTA EST



CAESAR WURFEET NICHT!  
ODER DOCH?!

Ravensburger

Versão Portuguesa:

Paulo Santos

<http://dreamwithboardgames.blogspot.com>

## Ideia do Jogo

Cada jogador assume o papel de César e esforça-se por colecionar o maior número possível de Pontos de Fama. Isto consegue-se através do posicionamento inteligente dos seus oito dados, que cada jogador coloca gradualmente nos edifícios. Dai resulta que nova províncias possam ser conquistadas e serem ocupadas com os nobres apropriados. Mas também a diplomacia em forma de cartas do senado ou a sorte do templo da deusa Fortuna, contribui com a sua parte no sucesso. Uma vez que cada dado lançado oferece quase sempre várias possibilidades de posicionamento, o êxito da jogada não depende só da sorte do jogador, mas também das suas decisões correctas no momento oportuno. Quando todos os cubos forem jogados, eles são pontuados.

Quem posicionou as melhores combinações? Quem ganhará mais pontos e assim aumentar a sua fama? Ganha, quem possuir o maior número de ponto de fama.

## Material do Jogo

» 8 Cartões com:

- 5 Edifícios (Templum, Senatus, Castrum, Forum Romanum e Latrina)
- 19 Cartas do Senado (com "SPQR" nas costas)
- 25 Pequenas Cartas de Província (com os valores I, II, III e IV em seis cores, assim com um 0 – Joker)
- 36 Fichas de Nobres (três mulheres e homens em seis cores com os valores I, II e III)
- 30 Fichas Fortuna (com 8 x os valores I e II e 14 x II)
- 30 Fichas "Repete!" (pequenos hexágonos)
- 1 Marcador de Jogador Inicial (César)
- 40 Dados (8 cinzentos, 8 castanhos, 8 azuis, 8 verdes e 8 amarelos).

## Preparação do Jogo

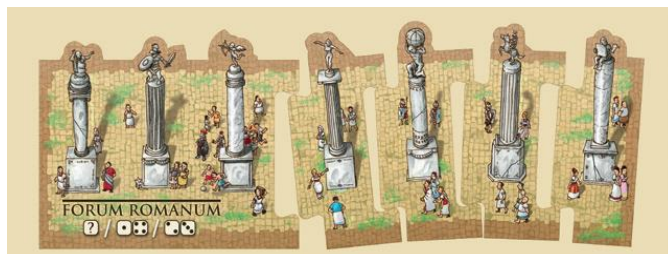
Os Cincos edifícios são deitados no meio da mesa de acordo com a grande ilustração em baixo.

**Nota:** com 2 ou 3 jogadores o Templum não é deitado, neste caso só se joga com quatro edifícios.

**O Fórum Ramanum** é deitado de acordo com o número de jogadores:

• Com dois jogadores só a parte da esquerda (a mais larga), assim como a parte fina, são juntas, de maneira a que um pequeno fórum com quatro colunas seja formado.

• Por cada jogador a mais, exactamente uma parte intermédia é inserida, de maneira a que com 3 jogadores 5 colunas possam ser vistas, com 4 jogadores seis colunas e com 5 jogadores todas as setes colunas.



**As 30 Fichas Fortuna** são misturadas e posicionadas umas sobre as outras, acomodadas por debaixo do Tempum (que fica vazio com 2 e 3 jogadores).

**As 19 Cartas do Senado** são misturadas e deitadas num monte com a face virada para baixo, por debaixo do Senatus (**Nota:** com 2 e 3 jogadores a Carta IV do Senado (Várias Fichas Fortuna) deve ser retirada do jogo).

**Das 25 Cartas pequenas de Províncias** são deitadas com a face virada para cima, por debaixo do Castrum, tantas cartas, quanto os jogadores participantes (com dois jogadores só duas cartas pequenas são deitadas, que podem ir a até 5 cartas pequenas com 5 jogadores). As restantes cartas pequenas de província são deitadas com a face para baixo ao lado do Castrum.

**Das 36 Fichas de Nobre** são deitadas com a face para cima por debaixo do Forum, tantas fichas quantas as colunas que estão visíveis, assim dependendo do número de jogadores podem ir de quatro a sete (de 2 a 5 jogadores). As restantes fichas de nobre são deitadas com a face virada para baixo ao lado do Forum.

**As 30 Fichas "Repete!"** são posicionadas de prontidão por de baixo da Latrina.

**Cada jogador recebe os 8 dados** de uma cor, os quais são posicionados à sua frente.

**O jogador mas novo é quem começa** a jogar, pelo que recebe o marcador de jogador inicial.



## Modo de Jogar

O jogo demora cinco rondas (com 4 e 5 jogadores) e/ou seis rondas (com 2 e 3 jogadores). Cada ronda consiste em varias, normalmente três a cinco jogadas. Cada jogada desenrola-se da mesma maneira: o jogador inicial começa e lança todos os seus dados. A seguir tem de posicionar um ou vários dos seus dados num (um) dos cinco edifícios (ver "Como posicionar um dado..."), onde permanece para o que resta da ronda. Subsequentemente, todos os outros jogadores, no sentido dos ponteiros do relógio, lançam os dados e posicionam, pelo menos, um dado. A próxima jogada começa: Começando, mais uma vez, com o Jogador Inicial, todos lançam os dados que lhe restam e posicionam de seguida, mais uma vez, pelo menos um deles, em qualquer edifício, e assim sucessivamente até que um jogador tenha posicionado o seu último dado num edifício, depois a jogada actual é jogada até que chegue a vez de jogar do jogador inicial. Nesse momento a ronda terminou e chegou a altura de avaliar os cinco edifícios (ver "Como posicionar um dado..."). Depois tem início a ronda seguinte. Depois de cinco e/ou seis rondas, o jogo termina e o vencedor é determinado (ver "Pontuação").

### -> Como posicionar um dado num edifício?

**I. Templum** (só com 4 e 5 jogadores em jogo!) Os deuses desempenharam durante vários séculos um papel substancial na vida dos Romanos. No templo eles podiam prestar-lhes homenagem, em frente á deusa da sorte, Fortuna. Os benefícios que os jogadores ganham aqui são fichas Fortuna, as quais valem entre 1 a 3 pontos de fama.

O primeiro jogador que deseje posicionar dados no templo, tem de posicionar um dos seus dados no templo (de qualquer valor), de seguida, tira uma Ficha Fortuna, olha para ela (sem que os outros jogadores vejam) e posiciona-a com a face virada para baixo à sua frente. O segundo jogador, a querer posicionar dados no templo, no seguimento da mesma ronda, tem agora de posicionar exactamente dois dos seus dados. Estes dois dados têm de ter uma soma maior do que o primeiro dado posicionado. De seguida o jogador tira duas fichas, olha para elas, e coloca-as, com a face para baixo, à sua frente. E assim sucessivamente, o terceiro jogador tem de posicionar três dados (com uma soma maior do que os dois anteriores), para tirar três fichas Fortuna; o quarto jogador, quatro dados para tirar quatro fichas Fortuna, etc.



Nota: Os jogadores que já estejam representados no templo podem, em jogadas mais tarde da mesma ronda, posicionar outra vez dados no templo. Contudo, têm de posicionar apenas a quantidade de dados necessários para fazer a quantidade correcta de número de dados, que são precisos nesse momento no templo. Mas também recebe apenas tantas fichas Fortuna quantos novos dados tenham colocado nessa nova jogada.

**Exemplo:** Antonius posiciona um dado "5" no templo e recebe uma ficha Fortuna da provisão. De seguida, Brutus posiciona dois dados (3+6=9 e por conseguinte maior do que 5) e tira duas fichas Fortuna. Na sua próxima vez de jogar, Antonius gostaria de posicionar, mais uma vez, dados no templo. Visto que agora são necessários três dados, Antonius tem de adicionar mais 2 dados ao seu primeiro dado (a soma terá de ser maior do que 9). Assim Antonius tira duas fichas da provisão (uma vez que só posicionou mais dois dados).

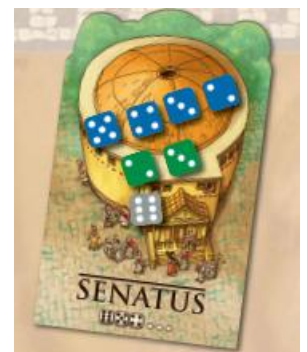
### II. Senatus

O senado foi o coração da Política Romana, aqui era decidido o destino do estado e dos seus habitantes. Quem for mais activo aqui e assegurar várias cartas do senado, esse jogador obtém numerosos pontos de fama e/ou deita a mão a outras vantagens.

No senado seis dados no máximo podem ser usados por cada jogador, se todos eles estiverem de forma sequencial de números. Também é permitido o posicionamento individual de um dado (embora, normalmente não traga nada de novo). Se uma sequência de números de um jogador, já tiver posicionada no senado, esta pode ser estendida, contudo mais nenhuma sequência de números começa, isto é, só o máximo de uma sequência de números pode estar no senado por jogador.

**Nota:** No senado nunca podem ser posicionadas sequências idênticas, isto é, todas as fileiras de dados têm de ser diferentes, em cada momento (ou seja, em número de dados e nos valores desses dados).

**Exemplo:** Claudius posiciona aqui 3,4 e 5. Outro jogador não pode agora posicionar 3-4-5, contudo pode posicionar 4-5-6 ou 3-4-5-6. Numa jogada mais tarde, desta ronda, Claudius poderia estender o seu conjunto por exemplo com um 2, mas obviamente só se, nesse momento, nenhuma outra sequência de 2-3-4-5 estivesse posicionada no senado.



### III. Cartum

Roma sem os seus assuntos militares? Não é concebível! No Castrum (mais conhecido por casernas) eram preparadas e executadas as conquistas de províncias estrangeiras. Estas novas províncias não só valem até 4 pontos de fama no final do jogo, mas elas também oferecem uma terra natal para os Nobres, os quais só pontuam nas mesmas cores das províncias.

Quando se inicia uma ronda, tantas fichas de províncias quanto o número de jogadores são expostas no Castrum.

Um jogador pode posicionar aqui, mais do que um conjunto de dados, durante uma ronda (mas somente um por jogada). Não é permitido que posicione um conjunto de dados que coincida exactamente com um conjunto de um oponente, que já tenha sido posicionado aqui. Também pode reforçar um conjunto que já tenha posicionado anteriormente, com mais dados do mesmo valor, desde que não coincida com qualquer outro conjunto.

**Nota:** No Castrum podem existir vários conjuntos de dados – de um ou mais jogadores – contudo todos eles têm de ser diferentes.

**Exemplo:** Darius lança 1-2-3-4-4-4-5 e decide posicionar três dos seus "4" no Castrum. De seguida, Antonius lança 1-1-2-2-3-4-4-5 e decide por de parte os dois "4" nos Castrum.

Mas tarde, Darius lança 4-4-5-5. Ele poderia agora posicionar um ou ambos "4" adicionando ao seu conjunto já posicionado ou os dois "5" num novo grupo (uma vez que até ao presente não existe nenhum conjunto com dois "5"). Contudo Darius não pode fazer ambos os posicionamentos ao mesmo tempo, assim como, não pode iniciar um novo conjunto de dois "4". Ele decide então posicionar os dois "5". Antonius lança e entre outras coisas obtém mais um 4, contudo, este não pode ser posicionado, porque iria provocar um empate com o grupo de "4" do Darius. No entanto, dois ou mais "4" poderiam ser colocados, uma vez que cobria o grupo de "4" do Darius.

**Outro exemplo:** se um oponente tem 5-5-5, tu podes posicionar 5-5 ou 5-5-5-5.



### IV Forum

(dependendo do número de jogadores temos quatro ou sete colunas).

Os romanos com condições mais elevadas encontram Nobres, em volta dos deuses.

No jogo os jogadores podem alistar Nobres no forum, a fim de os enviar como governadores – de forma ideal como um casal – para as suas províncias recentemente conquistadas.

São tiradas do monte 5-7 fichas de nobres em cada ronda (dependendo do número de jogadores). Cada uma vale entre 1-3 pontos e são homens ou mulheres.



No Forum um jogador, por jogada, pode posicionar um dado com um número qualquer ou exactamente dois dados, cuja soma seja 5 (por exemplo 1-4 ou 2-3).

Os valores mais baixos dos dados são mais valiosos no Forum. A ordem da colocação dos dados é da esquerda para a direita (do valor do dado mais baixo para o mais alto)

Um dado é sempre posicionado à esquerda de qualquer dado igual ou inferior, deslocado o outro dado para a direita.

Só existem tantos espaços para os dados, quanto a quantidade de Nobres (5-7), e quando um dado é deslocado para fora do tabuleiro, ele aterra no Latrina.

**Exemplo:** Brutis (castanho) lança os dados e obtém entre outras coisas um "2" e um "3" e posiciona-os no Forum:



A exposição dos dados no Forum antes do posicionamento.

O Forum depois do posicionamento (Brutus desliza o "3" verde para a Latrina).

## V. Latrina

A casa de banho (pública) foi para muitos Romanos um lugar de encontro e de troca. Aqui também com muita frequência, planos para o futuro eram forjados, no jogo isto é representado pelas fichas "Repete!". Com esta ajuda, alguém pode tentar agora alinhar o seu destino e depois mais uma vez...

Quem depois de lançar os dados e de acordo com as regras, não conseguir que nenhum dado seja possível de posicionar nos outros quatro edifícios (só em casos muito raros!), exactamente um desses dados tem de ser posicionado na Latrina. Para além disso, posiciona também aqui todos os dados que são expulsos do Forum e todos aqueles dados, que não tenham dado nada, durante a fase de avaliação (ver a seguir).



### Referências adicionais à regra geral e - explicações:

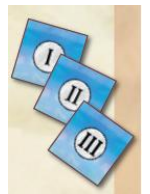
- Um jogador pode posicionar um conjunto de dados num só edifício por jogada e conjunto deve estar de acordo com os tipos de posicionamentos descritos para o edifício. Assim, por exemplo não pode se ao mesmo tempo posicionar dois conjuntos de dados diferentes no Castrum, ou no Forum um dado de qualquer valor e dois dados que somem cinco, ao mesmo tempo.
- Um jogador tem por isso de posicionar sempre, pelo menos um dos seus dados, de forma adequada (por exemplo um dado individual no Senado ou no Castrum). Contudo não é obrigado a ajustar todos os dados.
- No Forum só se pode posicionar dados nas colunas. Ninguém pode posicionar um na coluna completamente vazia e ao mesmo tempo 4 na Latrina (para terminar a ronda mais depressa).

### -> Para que se colocam os dados nos edifícios?

Depois de um jogador posicionar o seu último dado num edifício (normalmente depois de três ou cinco jogadas), faz com que a jogada actual seja a última da ronda, mas ainda desenrola-se de forma normal (até que o jogador à direita do jogador inicial faça a sua vez de jogar). Após isso, a ronda termina. Todos os jogadores, que ainda tenham dados à sua frente, têm de colocar esses dados na Latrina. De seguida, os edifícios são avaliados pela seguinte ordem:

### I. Templum (só com 4 ou 5 jogadores):

O jogador que tenha colocado mais dados no templo, pode guardar e virar com a face para cima, à sua frente, duas das suas Fichas de Fortuna colecionadas nessa Ronda. Todos os outros jogadores representados aqui podem guardar e virar com a face para cima, à sua frente, apenas uma das Fichas Fortuna que tenham colecionado. As outras fichas que foram colecionadas nessa ronda, os jogadores posicionam-nas de regresso ao lado do templo, com a face virada para cima (num monte). Estas fichas com a face virada para cima entram novamente em jogo, só no caso de, se as fichas por debaixo do templo se esgotarem. Nessa situação, voltas a baralhar as fichas e deita-as por debaixo do templo, com a face para baixo. De seguida os jogadores recolhem os seus dados, de regresso à sua provisão.



Nota: No caso de apenas um único dado tenha sido colocado no templo, esse jogador recebe ainda uma segunda ficha retirada do monte com a face virada para baixo.

### II. Senatus

No final da ronda, o jogador com mais dados numa sequência, posiciona esses dados de regresso à sua provisão. Depois tira as três primeiras cartas de Senado do monte, olha para elas, sem que os outros jogadores vejam, e escolhe uma para ficar com ela, e coloca-a à sua frente, com a face para baixo. De seguida, dá as restantes duas cartas do senado ao jogador com segundo maior número de dados numa sequência (se existir). Isto processa-se da mesma maneira (os dados regressam à provisão do jogador, olha para as cartas e escolhe uma carta das duas cartas que sobraram, posicionando-a à sua frente, com a face virada para baixo).



Contudo, a última carta de senado não é entregue, sendo colocada de volta, por debaixo do seu monte.

Assim, só dois jogadores recebem uma carta de senado.

Com a seguinte excepção: se só existirem dois jogadores com dados, apenas o primeiro fica com uma das três cartas, numa situação em que cinco jogadores têm dados, o terceiro classificado retira os seus dados para sua provisão e recebe a terceira carta do senado.

Se existir um empate para o número de dados, então o desempate é feito através do dado com o valor mais elevado na sequência (por exemplo 5-4-3-2 é melhor do que 4-3-2-1; 6-5-4 é melhor do que 5-4-3).

### Nota:

- As cartas do senado são explicadas no suplemento
- Se o Senado tiver apenas um dado, significa que o jogador guarda uma única das três cartas e coloca as restantes duas de regresso ao monte, colocando-as por debaixo do mesmo.

### III. Castrum

No final da ronda, o jogador que deitou aqui o conjunto com mais dados, primeiro posiciona de regresso à sua provisão os seus dados. Depois selecciona qualquer uma das pequenas cartas de província que estão expostas por debaixo do Castrum e posiciona-a à sua frente. De seguida, o jogador que detém o conjunto com o segundo maior número de dados (que pode ser outra vez o mesmo jogador), procede da mesma maneira (dados de regresso à provisão, depois selecciona uma das pequenas cartas de província e coloca-a à sua frente). Isto processa-se até que todas as pequenas cartas de província tenham sido seleccionadas ou todos os conjuntos de dados tenham sido avaliados.

Agora, se ainda existirem províncias expostas, estas são colocadas ao lado do Castrum.



Todos os jogadores que tenham dados, aos quais não foram atribuídas províncias, estes são posicionados na Latrina.

**Desempate:** Se vários conjuntos de dados tiverem o mesmo número de dados, o desempate é feito a favor do maior número do dado. Por exemplo 5-5-5 é melhor do que 3-3-3; 6-6 é melhor do que 5-5.

### IV. Forum

No final da ronda, o jogador com o dado mais distante para a esquerda, posiciona primeiro, este dado de regresso à sua provisão. A seguir selecciona qualquer uma das Fichas de Nobre, que estejam expostas por debaixo do Forum e posiciona-a à sua frente com a face para cima. Depois, o proprietário do dado mais à esquerda (que poderá ser novamente o mesmo jogador) procede exactamente da mesma maneira (dado de regresso à provisão, Ficha de Nobre seleccionada e posiciona-a à sua frente).

Isto processa-se até que todos os dados tenham sido retirados do forum.

Agora, se ainda existirem Fichas de Nobres expostas por debaixo do Forum, estas fichas são postas ao lado do Forum.



### V. Latrina

Agora, todos os jogadores posicionam todos os dados de regresso à sua provisão e recebem por cada um deles, uma Ficha "Repete!", as quais são colocadas à sua frente.

As Fichas "Repete!" podem ser usadas nas próximas Rondas da seguinte forma: Estas fichas permitem que um jogador volte a lançar qualquer número dos seus dados, quantas vezes quiser, durante uma jogada, ou podem ser conservadas para o final do jogo, onde duas fichas valem 1 ponto de prestígio, cada uma.



### A próxima Ronda

A próxima ronda começa depois de todos os cinco edifícios tenham sido avaliados e todos os dados tenham sido recuperados pelos jogadores. A preparação da nova ronda é feita da mesa forma que a anterior, novas pequenas cartas de província são colocadas (duas a cinco) e fichas de nobre também são colocadas (quatro a sete).

O jogador à esquerda do jogador inicial da Ronda anterior, torna-se no novo jogador inicial e recebe o marcador apropriado. Começa então a nova Ronda.

## Pontuação

O jogo termina depois da quinta (com 4 e 5 jogadores) e/ou sexta ronda (com 2 e 3 jogadores). Os jogadores ajustam agora as suas fichas de nobre nas suas pequenas cartas de províncias, revelam as suas cartas de senado, somam as suas Fichas Fortuna, contam as suas fichas "Repete!" e determinam o seu total de pontos de fama (ver a seguir). O jogador com o maior número de pontos de fama é o vencedor. Em caso de empate, o jogador de entre os empatados, que tenha o nobre não acomodado com o maior valor é o vencedor. Se o empate ainda prevalecer, então temos uma vitória partilhada.

### Províncias e Nobres:

Em cada província podem estar no máximo dois nobres, em cada caso com uma mulher e um homem (de forma aleatória e podendo valer entre 1 a 3). Ambos devem ter a mesma cor que a cor da província. Todos que estejam desta maneira são chamados de ficha nobre "Acomodada", e todas as situações que tenham, pelo menos, um nobre apropriado numa pequena carta de província, conta tantos pontos de fama, quantos os indicados (ficha e província).

### Cartas de Senado:

A quantidade de pontos que estas cartas de senado dão aos seus proprietários está descrita no suplemento.

### Fichas de Fortuna:

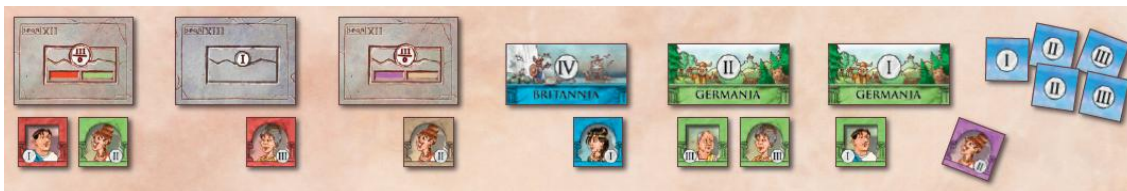
Estas fichas valem tantos pontos de fama, quantos os que estão impressos.

### Marcadores "Repete!":

Duas fichas valem um ponto de fama.

**Exemplo:** Antonius recebe os seguintes pontos de fama de acordo com o seu jogo:

<b>A</b> Províncias	$3 + 4 + 0 + 0 =$	7
<b>B</b> Nobres	$3 + 1 + 3 + 3 + 2 + 1 + 2 + 0 + 0 + 0 =$	15
<b>C</b> Cartas do Senado	$3 + 0 + 5 + 5 =$	13
<b>D</b> Fichas Fortuna	$3 + 2 + 1 =$	6
<b>E</b> Fichas "Repete!"	$5 : 2 =$	2
<b>Total de Pontos de Fama</b>		<b>43</b>



**Carta I "Várias Províncias" – 1 carta**

O proprietário desta carta recebe no final do jogo pela carta e por cada conjunto de duas províncias (ocupadas ou vazias) que detenha (contam também para este efeito as províncias identificadas ou províncias livres).

No exemplo, o jogador recebeu por esta carta 4 pontos de fama (1 pela carta + 3 pelas 6 províncias).



**Carta II "Vários Nobres" – 1 carta**

O proprietário desta carta recebe no final do jogo, por cada conjunto de dois nobres (que esteja acomodados em províncias) detidas pelo jogador, um ponto de fama adicional.

No exemplo, o jogador recebeu por esta carta 4 pontos de fama (8:2; a mulher roxa não conta!).



**Carta III "Várias cartas do senado" – 1 Carta**

O proprietário desta carta recebe no final do jogo, por esta carta e por todas as suas cartas do senado (inclusive mais uma vez a carta "várias cartas do senado") sempre um ponto de fama adicional.

No exemplo, o jogador recebeu por esta carta 5 pontos de fama (3 por pelas províncias identificadas e pela províncias livre + 2 pela carta "várias cartas do senado" (não incluída no exemplo!). Os dois pontos são ganhos da seguinte forma: 1 por ser uma carta do senado e 1 ponto por ser a carta "Várias cartas do senado").



**Carta IV "Várias Fichas Fortuna" – 1 carta**

O proprietário desta carta recebe no final do jogo, por esta carta um Ponto de Fama adicional e por cada conjunto de três das suas fichas Fortuna (independentemente do seu valor) dois pontos de fama adicional.

...

No exemplo, o jogador recebeu por esta carta 3 Pontos de Fama (1 pela Carta + 2 por 5 Fichas divididas por 3)



**Carta V "Vários Casais" – 1 carta**

O proprietário desta carta recebe no final do jogo por esta carta e por cada casal que detenha um ponto de fama adicional (= duas Fichas nobres numa província (para este feito contam também as províncias identificadas e províncias livres)).

No exemplo, o jogador recebeu por esta carta 3 Pontos de Fama (1 pela carta + 2 por dois casais)



**Carta VI "Vários Nobres Diferentes" – 1 carta**

O proprietário desta carta recebe no final do jogo, por cada ficha de nobre de cor diferente (acomodados nas províncias!) um ponto de fama adicional.

No Exemplo, o jogador recebeu por esta carta 4 pontos de fama (a mulher roxa não conta!).



**Carta VII "Várias Províncias Diferentes" – 1 Carta**

O proprietário desta carta recebe no final do jogo, por cada província de cor diferente (ocupada ou vazia) incluindo províncias identificadas ou províncias livres, um ponto de fama adicional.

As províncias identificadas contam para isto (quer estejam ocupadas ou não) para ambas as cores desenhadas. As províncias livres assumem a cor que o Nobre tem. Uma província livre vazia é válida como se fosse da cor cinzenta.

No exemplo, o jogador recebeu por esta carta 5 pontos (as províncias livres são consideradas aqui com vermelhas)



**Carta VIII "Várias Província ocupadas por cartas pequenas" – 1 carta**

O proprietário desta carta recebe no final do jogo, por todas as pequenas cartas de província, que estejam ocupadas, com pelo menos um nobre (aqui não se leva em conta, as cartas de senado de províncias identificadas e províncias livres!) um ponto de fama adicional.

No exemplo, o jogador recebeu por esta carta 3 pontos de fama.





**Carta IX "Várias Mulheres" – 1 carta**

O proprietário desta carta recebe no final do jogo, por todas as mulheres nobres (acomodadas), um ponto de fama adicional.

No exemplo alguém recebeu por esta carta 5 pontos de fama (a mulher roxa não conta!).



**Carta X "Vários Homens" – 1 carta**

O proprietário desta carta recebe no final do jogo, por todos os homens nobre (acomodados), um ponto de fama adicional.

No exemplo alguém recebeu por esta carta 3 pontos de fama.



**Carta XI "Nova geração" – 1 carta**

O proprietário desta carta pode combinar todos os seus casais (incluindo províncias identificadas e províncias livres!) e alojar outra Ficha colorida (homem ou mulher) e deste modo pontuar os seus pontos de fama pela acomodação.

As pessoas individuais não podem ser consideradas para a nova geração e não mais do que uma nova geração por casal é permitida.

No exemplo, o jogador poderia devido a esta carta, utilizar a ficha verde mais a ficha vermelha da primeira província, para obter uma outra ficha vermelha na primeira carta de província livre, e ainda poderia com base nesta carta, depositar uma ficha verde na primeira pequena carta de província verde do lado direito, utilizando o casal da outra pequena carta de província verde.



**Carta XII "Províncias Identificadas" – 6 cartas**

Cada província identificada exhibe uma combinação de duas províncias coloridas. Numa província identificada pode o seu proprietário posicionar um casal que coincida com essas cores. Só neste caso, a província identificada vale os três pontos de fama. Aqui, uma só ficha de nobre (coincidente com a cor desenhada da província) ou nada, no final vale o mesmo, ou seja 0 pontos de fama. As fichas de nobre, que não coincidam com uma das duas cores, não podem ser posicionadas aqui.



Correcto!  
Total: 7 (3 pela província identificada e 4 pelas duas fichas de nobre)



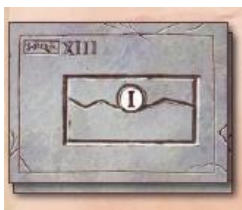
Correcto!  
Total: 2 (0 pela província identificada e 2 pelas ficha de nobre)



Parcialmente Proibido!  
Total: 3 (a ficha riscada tem se der removida)



Proibido!  
Total: 0 (a ficha tem ser removida)



**Carta XIII "Províncias Livres" – 2 Cartas**

Cada província livre pode acomodar até 2 fichas de nobre, se ambas as fichas de nobre tiverem a mesma cor (e naturalmente sexo diferente). As províncias livres valem sempre um ponto de fama, se pelo menos uma ficha estiver acomodada nela).



Correcto!  
Total: 5 (1 pela província livre e 4 pelas duas fichas de nobre).



Correcto!  
Total: 45 (1 pela província livre e 3 pela ficha de nobre).



Parcialmente Proibido!  
Total: 4 (1 pela província livre e 3 pela ficha nobre azul. A ficha verde tem de ser removida).