



Os Desejos do

# SULTÃO

LIVRO DE REGRAS

**D**e tempos em tempos, o grande e benevolente Sultão das Terras de Cockapoo organiza um festival para promover o seu novo Grão-vizir: Alguém de extrema confiança, capaz de influenciá-lo em importantes decisões pessoais e de todo o Sultanato.

Para alcançar esse título, os candidatos e seus ajudantes participarão de um divertido processo seletivo, no qual deverão demonstrar produtividade para realizar os desejos do Sultão e sabedoria para movimentar o Mercado Local de forma eficiente. Embora todos os candidatos sejam muito bem recompensados com Pedras Preciosas, apenas um deles se tornará o Grão-vizir do Sultão.



## COMPONENTES



► 1 Tabuleiro



► 28 Pedras Preciosas de Acrílico



► 1 Marcador de Primeiro Jogador



► 4 Marcadores de Pontos  
► 4 Encarregados



► 28 Ajudantes



► 10 Fichas de Humor do Sultão



► 4 Cartas de Guia Rápido



► 48 Cartas de Tarefa



► 2 Cartas de Guarda do Sultão



► 4 Cartas de Lâmpada Mágica



► 6 Cartas de Pontuação do Mercado



► 16 Cartas de Desejo Simples



► 14 Cartas de Desejo Final



► 45 Cartas de Mercadoria (15 Cartas por Mercador)



## PREPARAÇÃO

- 1 Abra o tabuleiro no centro da mesa.
- 2 Deixe todas as Pedras Preciosas em um canto do tabuleiro ao alcance de todos.
- 3 Embaralhe as Cartas de Desejo Simples e coloque-as com a face virada para baixo nos espaços indicados no tabuleiro, de acordo com a quantidade jogadores.
 



1 ou mais jogadores



3 ou 4 jogadores



4 jogadores

As cartas que restarem voltam para a caixa do jogo.
- 4 Embaralhe e separe 4 Cartas de Desejo Final e coloque-as com a face virada para baixo nos espaços indicados na parte superior do tabuleiro. As cartas que restarem voltam para a caixa do jogo.
- 5 Separe as 45 Cartas de Mercadoria em três pilhas de 15 cartas, sendo uma pilha de cada Mercador. Embaralhe cada pilha individualmente e coloque-as com a face virada para baixo sobre os espaços do Mercado indicados no tabuleiro. Revele a carta do topo de cada pilha.
- 6 Entregue 1 Carta de Lâmpada Mágica com a face “desativada” virada para cima para cada jogador.
- 7 Entregue 1 Carta de Guia Rápido para cada jogador.
- 8 Embaralhe e entregue 1 Carta de Pontuação do Mercado com a face virada para baixo para cada jogador. As cartas que restarem voltam para a caixa do jogo.
- 9 Embaralhe todas as Fichas de Humor do Sultão. Pegue 5 Fichas e forme uma pilha com a face virada para baixo no centro do tabuleiro. Deixe de lado as Fichas restantes, pois elas serão utilizadas no decorrer do jogo.
- 10 Cada jogador escolhe uma cor e então coloca seus 7 Ajudantes (Marcadores Pequenos) à sua frente, coloca o Marcador de Pontos no início da Trilha de Pontos do tabuleiro e o Encarregado ao lado do Painel de Tarefas Extras.
- 11 Embaralhe as 2 Cartas de Guarda junto com as Cartas de Tarefa, formando uma pilha única de compras. Deixe esta pilha de cartas próximo do tabuleiro com a face virada para baixo ao alcance de todos e entregue 3 Cartas de Tarefa para cada jogador. Reserve um espaço ao lado para a pilha de descarte.
- 12 Escolha o jogador inicial para receber o Marcador de Primeiro Jogador.
- 13 A partir do primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador deve revelar 1 Carta de Desejo Simples do tabuleiro.

## OBJETIVO DO JOGO

Durante a partida, os jogadores devem concluir os Desejos do Sultão e realizar Tarefas Extras para ganhar pontos, enquanto juntam Pedras Preciosas para adquirir as melhores Cartas de Mercadoria, que no final do jogo somarão ainda mais pontos. Vence o jogador com a maior pontuação no final da partida.



## COMO JOGAR

Os Desejos do Sultão é jogado no decorrer de uma série de rodadas.

### ♦ AS ETAPAS DA RODADA ♦

- ▶ Antes de jogar seu turno, o primeiro jogador da rodada deve sempre revelar 1 **Ficha de Humor do Sultão** do topo da pilha e conferir todas as informações descritas na ficha. Saiba mais em “Ficha de Humor do Sultão”.
- ▶ A partir do primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador deve fazer 1 **Ação Obrigatória** e em seguida pode fazer até 2 **Ações Opcionais**.
- ▶ Após realizar suas ações, o jogador deve finalizar seu turno repondo suas cartas na mão se necessário, totalizando sempre 3 Cartas de Tarefa.  
**IMPORTANTE:** Quando acabar as cartas da pilha de compras, o descarte deve ser reembaralhado formando uma nova pilha de compras.
- ▶ O jogo segue com cada jogador fazendo seus turnos, até que não haja mais Ficha de Humor do Sultão para ser revelada, finalizando a rodada.

### ♦ MANUTENÇÃO APÓS FIM DA RODADA ♦

- ▶ Ao término da rodada, devem ser reveladas as cartas da pilha de Tarefas Extras no tabuleiro, se houver. Os jogadores que colocaram seu Encarregado no Painel de Tarefas Extras devem pontuar, conforme a sua colocação.
- ▶ Após isso, descarte todas as cartas reveladas da pilha de Tarefas Extras, mova os Encarregados para a posição inicial ao lado do Painel de Tarefas Extras e os Ajudantes que estiverem na Trilha de Prioridade devem ser devolvidos para os jogadores.
- ▶ Todas as Cartas de Tarefa nos Desejos do Sultão permanecem exatamente como estão.
- ▶ Embaralhe todas as Fichas de Humor do Sultão e separe 5 delas para iniciar uma nova rodada.
- ▶ O Marcador de Primeiro Jogador deve ser passado para o próximo jogador à esquerda.



# FICHAS DE HUMOR DO SULTÃO

As Fichas de Humor do Sultão podem alterar as regras básicas do jogo. Essas fichas possuem várias informações que devem ser conferidas cuidadosamente pelo primeiro jogador seguindo a ordem abaixo, antes de dar início aos turnos dos jogadores. Conheça a estrutura dessas fichas:

**1<sup>a</sup>** ADICIONA 1 CARTA DE TAREFA DA PILHA DE COMPRAS COM A FACE VIRADA PARA BAIXO NA PILHA DE TAREFAS EXTRA NO TABULEIRO **A**

**2<sup>a</sup>** DESCRIÇÃO DO EFEITO

Coloque as cartas do topo do Mercado no fundo de cada pilha.

**3<sup>a</sup>** PONTO EXTRA AO CONCLUIR DESEJOS

**INDECISO**

Ao ser revelada, a Ficha de Humor do Sultão é ativada, afetando todos os jogadores. Seu efeito pode ser imediato ou pode durar até a próxima ficha ser revelada.

**IMPORTANTE:** Se o efeito da Ficha de Humor do Sultão exigir uma resolução imediata dos jogadores, deve ser respeitada a ordem do primeiro jogador, seguindo em sentido horário.

Caso a ficha apresente um “coração dourado” no lugar de alguma informação **B**, significa que aquela informação é inexistente na ficha e pode ser desconsiderada.



Os efeitos das Fichas de Humor do Sultão são:



## AMOROSO

Imediatamente e em sentido horário a partir do primeiro jogador, todos os jogadores podem descartar Cartas de Tarefa da mão e, em seguida, repor a mesma quantidade de Cartas de Tarefa da pilha de compras.



## BONDOSO

Neste turno, os jogadores que fizerem a Ação “Realizar um Desejo do Sultão” receberão 2 Pedras Preciosas em vez de apenas 1.



## ENJOADO

Neste turno, os jogadores não poderão fazer a Ação “Realizar um Desejo do Sultão”.



## EXIGENTE

Imediatamente, o primeiro jogador revela 1 Desejo Simples à sua escolha, se houver. Caso não haja, nada acontece.



## FAMINTO

Neste turno, os Desejos do Sultão são concluídos mais facilmente, sendo necessário -1 coração para os Desejos Simples e -1 Carta de Tarefa para os Desejos Finais.



## FELIZ

Imediatamente todos os jogadores recebem 1 Pedra Preciosa da reserva. Se o jogador já estiver com o limite máximo de 7 Pedras Preciosas, ele não receberá a Pedra Preciosa da reserva.



## INDECISO

Imediatamente, o primeiro jogador coloca cada Carta de Mercadoria revelada do Mercado no fundo das suas respectivas pilhas, revelando uma nova Carta de Mercadoria em cada pilha.



## MALDOSO

Imediatamente e em sentido horário a partir do primeiro jogador, todos os jogadores descartam 1 Carta de Tarefa da mão e jogam este turno com apenas 2 Cartas. Todos devem finalizar seu turno com 3 Cartas de Tarefa.



## MEDROSO

Neste turno, os jogadores não podem fazer a Ação “Utilizar os efeitos das Cartas de Tarefa”.



## TRISTE

Imediatamente, o primeiro jogador deve remover o Desejo Simples do Sultão revelado com a menor soma de corações das Cartas de Tarefa anexadas nele. Em caso de empate, o primeiro jogador decide qual Desejo Simples será removido. Caso não haja, nada acontece.

# AÇÃO OBRIGATÓRIA

Em seu turno, o jogador deve fazer apenas 1 das 4 Ações Obrigatórias. Para fazer essas ações, é importante conhecer a estrutura das Cartas de Tarefa:



## 1. REALIZAR UM DESEJO DO SULTÃO

Para fazer esta ação, a Carta de Tarefa da mão deve combinar com algum Desejo do Sultão revelado ao redor do tabuleiro.

O jogador deve anexar 1 Carta de Tarefa da mão logo abaixo do desejo correspondente **A**, e deve posicionar um Ajudante da sua cor no topo da carta **B**, sinalizando que ele pontuará a quantidade de corações da carta quando o desejo for concluído. Então o jogador recebe 1 Pedra Preciosa do Sultão como pagamento **C**. Saiba mais em “Concluindo um Desejo Simples do Sultão” e “Concluindo um Desejo Final do Sultão”.



LIMITE MÁXIMO DE  
7 PEDRAS PRECIOSAS POR JOGADOR

### EXEMPLO

Fábio escolheu a Carta de Tarefa “Abano” com 2 Corações para anexar abaixo do Desejo do Sultão “Abano” que está disponível no tabuleiro. Ele colocou um Ajudante da sua cor sobre a Carta de Tarefa baixada e recebeu 1 Pedra Preciosa da Reserva.



## 2. REALIZAR UMA TAREFA EXTRA

Para fazer esta ação, o jogador deve colocar 1 Carta de Tarefa da mão com a face virada para baixo na pilha de Tarefas Extras no tabuleiro **D**, como no exemplo abaixo:  
DICA: Lembre-se de sempre memorizar a Carta de Tarefa colocada na pilha.

### EXEMPLO

Bruno escolheu uma das Cartas de Tarefa de sua mão para baixar com a face virada para baixo na pilha de Tarefas Extras do tabuleiro. Agora, Bruno sabe que a tarefa que ele baixou já conta com 3 corações, podendo futuramente aumentar essa quantidade para garantir uma melhor colocação ao final da rodada, caso ele tenha adicionado seu Encarregado.



## 3. UTILIZAR UM EFEITO

Para fazer esta ação, o jogador deve colocar 1 Carta de Tarefa da mão na pilha de descarte e utilizar imediatamente seu efeito, simbolizado no lado direito da carta. Os efeitos são:



Olhe as 3 cartas do topo da pilha de Cartas de Tarefa. Fique com 1 delas e coloque as outras 2 na pilha de descarte.



Adquira 1 Carta de Mercadoria disponível no Mercado pagando 1 Pedra Preciosa a menos.



Olhe a Carta de Tarefa do topo da pilha de Tarefas Extras no tabuleiro. Devolva a Carta de Tarefa na mesma posição.



Troque sua Carta de Mercadoria por outra Carta de Mercadoria revelada no Mercado (em qualquer uma das 3 pilhas) e revele a carta do topo da pilha escolhida. Coloque a carta substituída com a face virada para baixo no fundo da pilha do mercador correspondente.



Adicione 1 Ajudante em qualquer Carta de Tarefa que esteja realizando um Desejo do Sultão, mesmo que você já tenha um Ajudante na carta (máximo de 2 Ajudantes por Carta de Tarefa, independentemente da cor). Este ajudante também pontuará a quantidade de corações da Carta de Tarefa quando o Desejo do Sultão for concluído.



Ganhe 1 Ponto de Vitória e 1 Pedra Preciosa.

## 4. MOVER O ENCARREGADO

Esta ação não utiliza Carta de Tarefa.

Para fazer esta ação, o jogador deve mover o Encarregado da sua cor para um espaço disponível (sem outro Encarregado) no Painel de Tarefas Extras. Em seguida, o jogador deve posicionar obrigatoriamente um Ajudante da sua cor na Trilha de Prioridade, conforme o exemplo abaixo.

Esta ação também pode ser feita para o jogador mover posteriormente o Encarregado da sua cor para outro espaço disponível no Painel de Tarefas Extras, mantendo a mesma posição do Ajudante na Trilha de Prioridade.

**IMPORTANTE:** É necessário fazer esta ação para pontuar nas Tarefas Extras. Saiba mais em “Pontuando Tarefas Extras”.

### EXEMPLO

Sueli moveu seu Encarregado para a Tarefa Extra “Música” no Painel de Tarefas Extras e, em seguida, posicionou seu Ajudante no próximo espaço vago na Trilha de Prioridade.



DICA: Para aumentar as chances de pontuar, combine esta ação com as Ações Obrigatórias 2. Realizar uma Tarefa Extra e/ou 3. Utilizar um Efeito (efeito ).

# AÇÃO OPCIONAL

Após fazer a Ação Obrigatória em seu turno, o jogador pode fazer 1 ou as 2 Ações Opcionais a seguir, na ordem que desejar.

## 1. ADQUIRIR 1 CARTA DE MERCADORIA

Para fazer esta ação, conheça a estrutura das Cartas de Mercadoria:



O jogador pode adquirir uma das Cartas de Mercadoria reveladas no Mercado pagando a quantidade de Pedras Preciosas mostrada na carta **A**. As Pedras Preciosas utilizadas na compra devem ser devolvidas para a Reserva. Por fim, revele a Carta de Mercadoria do topo da pilha.

**IMPORTANTE:** Mantenha as Cartas de Mercadoria adquiridas em segredo dos outros jogadores, pois elas serão pontuadas ao término da partida.

### EXEMPLO

Após utilizar a sua Ação Obrigatória, Ricardo decidiu pagar 4 Pedras Preciosas acumuladas **B** para adquirir a Carta de Mercadoria do topo da pilha central. **C** As Pedras utilizadas na compra foram devolvidas para Reserva e a Carta de Mercadoria do topo da pilha central foi revelada.



**DICA:** Para decidir qual Carta de Mercadoria adquirir, é importante ficar atento à sua Carta de Pontuação do Mercado, pois ela informa quais Mercadores, Mercadorias e Ícones pontuarão mais ao final da partida. Saiba mais em "Fim de Jogo".



## 2. UTILIZAR A LÂMPADA MÁGICA

Para fazer esta ação, a Carta de Lâmpada Mágica deve estar com a face "ativa" virada para cima, como no exemplo abaixo:



A Lâmpada Mágica estará pronta para uso toda vez em que o jogador passar pelo símbolo na trilha de pontos, presente nas pontuações 10, 25 e 40. Portanto, a Lâmpada Mágica poderá ser utilizada somente até 3 vezes durante a partida.

Para fazer essa ação, o jogador deve virar a Carta de Lâmpada Mágica com a face desativada para cima e então deve fazer mais uma vez, durante o seu turno, 1 entre as 4 Ações Obrigatórias imediatamente.

### EXEMPLO

Em seu turno, Sabrina utilizou a Ação Obrigatória "1. Realizar um Desejo do Sultão".



No mesmo turno, Sabrina utilizou sua Lâmpada Mágica, virando-a com a face desativada para cima e fez a Ação Obrigatória "2. Realizar uma Tarefa Extra".

**DICA:** Lembre-se de sempre utilizar sua Lâmpada Mágica antes de passar por outro ponto de ativação no tabuleiro, pois as ativações não são cumulativas.



## AJUDANTES OCUPADOS?

Caso o jogador necessite de 1 Ajudante, porém todos estejam ocupados, o jogador deve retirar um dos seus Ajudantes de uma Carta de Tarefa a sua escolha. Ao retirar seu único Ajudante de uma Carta de Tarefa, ele não pontuará mais com aquela carta quando o Desejo do Sultão for concluído. Saiba mais em “Concluindo um Desejo Simples do Sultão” e “Concluindo um Desejo Final do Sultão”.

### EXEMPLO

Edélcio não tinha Ajudantes disponíveis para fazer a Ação “1. Realizar um Desejo do Sultão” **A**, portanto, precisou retirar um dos seus Ajudantes de uma outra Carta de Tarefa baixada anteriormente **B**. A Carta de Tarefa sem Ajudante não pertence mais a Edélcio, consequentemente ele não pontuará mais com ela caso o Desejo do Sultão “Diversão” **C** seja concluído.



A Carta de Tarefa sem Ajudantes permanece realizando o Desejo do Sultão normalmente e pode ser ocupada futuramente por qualquer Ajudante se um jogador utilizar o efeito + da Carta de Tarefa.

### EXEMPLO

Em seu turno, Maria utilizou o efeito + para adicionar um Ajudante ao topo da Carta de Tarefa “Diversão” **E**, que estava sem Ajudante. Maria também poderia fazer esta Ação caso já tivesse 1 Ajudante na carta, respeitando o limite máximo de 2 Ajudantes por Carta de Tarefa.



## PONTUANDO TAREFAS EXTRAS

Esta pontuação está diretamente ligada às seguintes Ações Obrigatórias: “2. Realizar uma Tarefa Extra” e “4. Mover o Encarregado”.

Ao final de cada rodada, todas as Cartas de Tarefa que foram colocadas em segredo na pilha de Tarefas Extras devem ser reveladas **A**, pontuando os jogadores que moveram seus Encarregados **B** para as Tarefas reveladas com a maior quantidade de Corações, como no exemplo abaixo.

DICA: A tabela de pontuação também está presente no tabuleiro para facilitar a consulta ao término de cada rodada **C**.

Serão pontuados somente o 1º, 2º e 3º colocado. A pontuação é a seguinte:

1º **6**      2º **4**      3º **2**

6 Pontos + 1 Pedra Preciosa      4 Pontos      2 Pontos

Em caso de empate, vence quem estiver mais acima na Trilha de Prioridade **D**. O jogador sempre vencerá em caso de empate com uma Tarefa sem Encarregado. **IMPORTANTE:** Tarefas sem Encarregados com maior quantidade de corações, ocupam colocações à frente dos próprios jogadores.

### EXEMPLO

Ao término da rodada, a posição dos Encarregados no Painel de Tarefas Extras **B** e seus Ajudantes na Trilha de Prioridade ao lado **D**, somadas as Cartas de Tarefa reveladas da pilha de Tarefa Extra **A**, revelaram a colocação de cada jogador.



1º Lugar	2º Lugar	? 3º Lugar	4º Lugar	5º Lugar

Os jogadores Branco, Vermelho e a “Tarefa sem Encarregado” ficaram empatados com 4 corações cada. Sendo assim, de acordo com a Trilha de Prioridade **D**, o jogador Branco conquistou a 1ª colocação, o jogador Vermelho a 2ª colocação e a “Tarefa sem Encarregado” a 3ª colocação. Os jogadores Preto e Roxo não pontuaram.

## CONCLUINDO UM DESEJO SIMPLES DO SULTÃO

Um Desejo Simples do Sultão é concluído quando as Cartas de Tarefa anexadas a ele somarem a quantidade de corações igual ou maior que a quantidade exigida.



Ao concluir um Desejo Simples, siga os seguintes passos:

- ▶ Pontue todos os jogadores que estejam com seus Ajudantes nas Cartas de Tarefa de acordo com a quantidade de Corações contidas nessas cartas somados aos Pontos Extras contidos na Ficha de Humor do Sultão revelada.
- ▶ A Carta de Desejo Simples concluída deve ser removida de jogo.
- ▶ Todas as Cartas de Tarefa e a Carta de Guarda do Sultão (veja detalhes adiante) anexadas devem ser colocadas no descarte.
- ▶ Todos os Ajudantes devem ser devolvidos aos seus respectivos jogadores.

- ▶ O jogador que colocou a última Carta de Tarefa no desejo deve revelar uma nova Carta de Desejo Simples, apenas se a quantidade de desejos revelados for menor que a quantidade de jogadores.

**IMPORTANTE:** Caso a Ficha de Humor do Sultão tenha removido ou concluído o desejo, e a quantidade de desejos revelados for menor que a quantidade de jogadores, o primeiro jogador deve revelar um novo Desejo Simples.

- ▶ Se não houver mais Cartas de Desejo Simples para revelar, o jogador deve revelar 1 Carta de Desejo Final.

### EXEMPLO

O Desejo do Sultão “Chá” foi concluído após somar 8 corações nas Cartas de Tarefa anexadas, suprimindo os 7 corações exigidos. Somados aos 2 Pontos Extras da Ficha de Humor do Sultão, a pontuação de cada jogador será:

5 Pontos 6 Pontos  
5 Pontos 5 Pontos



## CONCLUINDO UM DESEJO FINAL DO SULTÃO

Um Desejo Final do Sultão é concluído quando as Cartas de Tarefa anexadas a ele igualarem a quantidade de cartas exigida. Porém, diferente dos Desejos Simples, que se baseiam somente nas Tarefas, os Desejos Finais podem ter diversos tipos de exigências diferentes, sendo:



Ao concluir um Desejo Final, siga exatamente os mesmos passos da conclusão de um Desejo Simples e, em seguida, revele 1 Carta de Desejo Final, se houver.

A conclusão de um Desejo Final desencadeia o Fim do Jogo, que durará até o término da rodada atual. Saiba mais em “Fim de Jogo”.

### EXEMPLO

O Desejo Final do Sultão foi concluído após somar 5 Cartas de Tarefa anexadas com a exigência de 3 corações. Somados aos 3 Pontos Extras da Ficha de Humor do Sultão, a pontuação de cada jogador será:

6 Pontos 9 Pontos  
12 Pontos 6 Pontos



# OS GUARDAS DO SULTÃO

O verso das duas Cartas de Guarda do Sultão são diferentes do verso das Cartas de Tarefa propositalmente **A** pois assim todos os jogadores saberão quando estas cartas entrarão em jogo.

Sempre que algum jogador pegar uma Carta de Guarda do Sultão da pilha de compras por qualquer motivo, ele deve anexá-la imediatamente ao Desejo do Sultão revelado e sem Cartas de Tarefa. Caso não haja, a Carta de Guarda do Sultão deve ser anexada à um desejo com a menor soma de corações das Cartas de Tarefa anexadas nele. Caso haja empate entre 1 ou mais desejos, o jogador deve escolher onde a Carta de Guarda do Sultão será anexada. Por fim, o jogador continua fazendo sua jogada normalmente, pegando uma nova carta da pilha de compras.



**IMPORTANTE:** É permitido apenas 1 Carta de Guarda do Sultão por Desejo.

## EXEMPLO



Felipe pegou uma Carta de Guarda do Sultão e imediatamente deve escolher entre os Desejos do Sultão "Chá" e "Comida" **B** para anexá-la, pois ambos estão sem Cartas de Tarefa anexadas.

A Carta de Guarda do Sultão equivale a 1 Coração se estiver em um Desejo Simples ou equivale a 1 Carta de Tarefa se estiver em um Desejo Final. **C**

Quando um Desejo do Sultão com um Guarda for concluído, todos os jogadores que pontuarem também ganham 1 Pedra Preciosa **D**, como no exemplo abaixo.



## EXEMPLO

O Desejo do Sultão "Sono" foi concluído assim que a Carta de Guarda foi anexada a ele.

Os jogadores Preto e Roxo recebem 1 Pedra Preciosa.

A Ficha de Humor do Sultão não contém Ponto Extra, portanto, a pontuação dos jogadores será:

3 Pontos +

4 Pontos +



## FIM DE JOGO

Ao concluir uma Carta de Desejo Final do Sultão, é desencadeado o final do jogo, que durará até o término da rodada atual, quando não houver mais Ficha de Humor do Sultão para ser revelada.

▶ Ao término da rodada, devem ser reveladas as cartas da pilha de Tarefas Extras no tabuleiro, se houver. Os jogadores que colocaram seu Encarregado no Painel de Tarefas Extras devem pontuar, conforme a sua colocação.

▶ Cada 2 Pedras Preciosas acumuladas equivalem a 1 Ponto.  = 1

▶ Cada jogador deve revelar a sua Carta de Pontuação do Mercado:

PONTUAÇÃO DOS  
MERCADORES

PONTUAÇÃO DAS  
MERCADORIAS

PONTUAÇÃO DAS  
MERCADORIAS VALIOSAS

PONTUAÇÃO PARA  
CADA DIA COMPLETO

PONTUAÇÃO NEGATIVA



▶ E então, contabilizar na Trilha de Pontos, cada Carta de Mercadoria que adquiriu durante a partida, como no exemplo abaixo:

### EXEMPLO

Carlos finalizou a partida com 3 Cartas de Mercadoria. De acordo com a sua Carta de Pontuação do Mercado ao lado **A**, a pontuação de Carlos foi:

1 Dia Completo = 5 Pontos



4 Pontos



1 Ponto



4 Pontos

Total 14 Pontos

▶ O jogador com a maior quantidade de pontos é declarado o vencedor da partida e Grão-vizir do Sultão!

▶ Se houver empate, vence o jogador empatado com a maior quantidade de Cartas de Mercadorias Valiosas. ✨

▶ Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória. O Sultão abre uma exceção e nomeia ambos os candidatos como seu Grão-vizir!

# MODO SOLO

Em uma partida Solo, você vai correr contra o tempo para provar para o Sultão que você merece ser o escolhido para ser o seu Grão-vizir.

## ♦ PREPARAÇÃO ♦

Siga todos os passos da preparação básica, com as seguintes modificações:

- ▶ Utilize apenas Cartas de Desejo Simples e Final com  no canto superior esquerdo.
- ▶ Embaralhe todas as Fichas de Humor do Sultão. Pegue 10 Fichas e forme uma pilha com a face virada para baixo no centro do tabuleiro.
- ▶ Para iniciar a partida, revele 2 Cartas de Desejo Simples. Esta também é a quantidade mínima de Desejos do Sultão que devem sempre estar revelados.

## ♦ FIM DO JOGO SOLO ♦

A partida termina ao completar a 3ª Rodada.

- ▶ Contabilize a pontuação das Tarefas Extras normalmente.
- ▶ Cada 2 Pedras Preciosas acumuladas equivalem a 1 Ponto.   = 1
- ▶ Contabilize os pontos de cada uma das suas Cartas de Mercadorias de acordo com a sua Carta de Pontuação do Mercado.
- ▶ Compare seus Pontos de vitória com a tabela ao lado e confira se você é digno de ser o Grão-vizir do Sultão!

*Ao término do festival, todos os candidatos e seus ajudantes se reuniram no pátio principal. As torcidas gritavam seus nomes em meio a uma enorme festa.*

*Foi então que, vindo do corredor principal, o benevolente Sultão surgiu em seu trono sendo carregado por seus guardas. Após um longo discurso de agradecimento por todo esforço e pelo sucesso do evento, o Sultão disse o nome de cada candidato em voz alta, fez suas considerações e, por fim, anunciou a sua escolha.*



0 a 50 Pontos

*Xiii, você vai precisar se esforçar mais no próximo festival.*



51 a 70 Pontos

*Foi por pouco, mas o meu novo Grão-vizir é aquele que as torcidas chamaram de "O Favorito".*



71 a 90 Pontos

*Parabéns! Você foi incrível neste festival e deixou todos surpresos! Mercedamente, você é o meu novo Grão-vizir.*



91 a ? Pontos

*AuUuUuUuU! Todo o Sultanato de Cockapoo está impressionado com a sua performance impecável e eu também! Você com certeza será o melhor Grão-vizir que eu poderia ter!*



## CRÉDITOS

Game Design: Fábio Arraes e Bruno Viana  
Ilustração e Design Gráfico: Fábio Arraes  
Revisão de Texto: Bianca Melina

## DÚVIDAS COM AS REGRAS?

Escaneie o QR Code ao lado e assista ao vídeo de regras do jogo ou acesse nosso FAQ: [faq.gamehives.com.br](http://faq.gamehives.com.br)



## SULTÃO,

Este jogo é pra você, meu amor. Você se foi e me deixou um vazio enorme, mas estará presente para sempre no meu coração. Com a sua benção, fizemos este jogo como uma maneira de te eternizar e levar alegria para a vida das pessoas, assim como foi a minha vida ao seu lado. Obrigado por existir na minha vida.

*Fábio Arraes.*



©2021 Gamehives. Todos os direitos reservados.

Gamehives Comércio de Brinquedos LTDA • CNPJ: 32.252.517/0001-64

Para informações adicionais ou suporte, visite nosso site: [www.gamehives.com.br](http://www.gamehives.com.br) • Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia.