

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

O CALENDÁRIO MAIA

O tabuleiro de jogo ilustra um calendário Maia representado por uma engrenagem Tzolk'in com 26 dentes conectada a 5 engrenagens menores que representam 5 locais onde a civilização Maia se desenvolveu (Palenque, Uxmal, Tikal, Yaxchilan e Chichen Itza). Os jogadores assumem os papéis de tribos Maias.

O tabuleiro tem várias ações que podem beneficiar a sua tribo. No seu turno, poderá colocar trabalhadores nas engrenagens ou recolher trabalhadores que foram colocados num turno anterior. Os trabalhadores efetuam as ações quando o jogador os recolhe. Depois de todos efetuarem os seus turnos, a engrenagem Tzolk'in avança um dia, fazendo com que todos os trabalhadores em todas as engrenagens se movam uma posição adiante, o que muda as ações que eles podem efetuar.

O milho é o produto básico, que serve como comida para seu povo e como moeda. As ações lhe permitem produzir comida, extrair recursos, construir edifícios e desenvolver tecnologias. Algumas ações agradam aos deuses, outras desagradam. O jogador avalia a sua reputação com os deuses (Quetzalcoatl, Kukulcan e Chaac) em três templos no tabuleiro. As tribos mais devotas recebem as melhores recompensas.

Os deuses concedem pontos de vitória duas vezes durante a partida. Você também pode ganhar pontos de vitória ao construir certos edifícios ou ao carregar caveiras de cristal para Chichen Itza. O jogo termina depois de uma revolução da engrenagem Tzolk'in. Os seus recursos restantes são convertidos em pontos de vitória e você ganha também pontos por certos monumentos. Quem tiver a maior quantidade de pontos vence a partida.



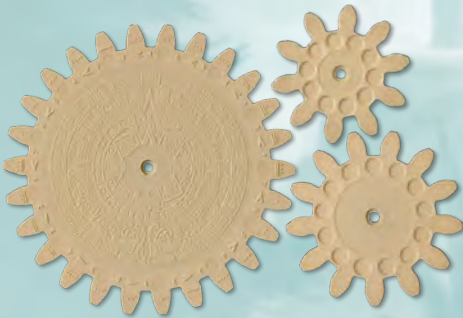
COMPONENTES

TABULEIRO DE JOGO

composto por 6 peças interligadas



6 ENGRENAGENS DE VÁRIOS TAMANHOS



1 FOLHA COM AUTO-COLANTES



6 FIXADORES DE PLÁSTICO



24 TRABALHADORES EM 4 CORES

(6 trabalhadores por jogador)



28 MARCADORES EM 4 CORES

(7 marcadores por jogador)



4 MARCADORES DE PONTUAÇÃO EM 4 CORES

(1 para cada jogador)



65 BLOCOS DE MADEIRA

representando recursos (madeira, pedra e ouro)



13 CAVEIRAS DE CRISTAL



65 MARCADORES DE MILHO COM VALORES 1 OU 5



28 FICHAS DE COLHEITA

(16 Fichas de Colheita de Milho e 12 Fichas de Coleta de Madeira)



21 FICHAS INICIAIS DE RIQUEZA



13 MONUMENTOS



32 EDIFÍCIOS DIVIDIDOS EM 2 ERAS



4 TABULEIROS DE JOGADOR EM 4 CORES (COM DOIS LADOS)

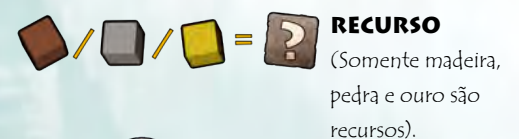


1 MARCADOR DE JOGADOR INICIAL



MATERIAIS

Alguns componentes que representam certos materiais são retratados por ícones:



Há exatamente 13 caveiras de cristal na partida e não mais do que isso. Quando a 13ª caveira de cristal for retirada do banco, não haverá mais como ganhar caveiras.

Em casos raros, outras peças podem se esgotar. Se isso acontecer, use qualquer substituto adequado.

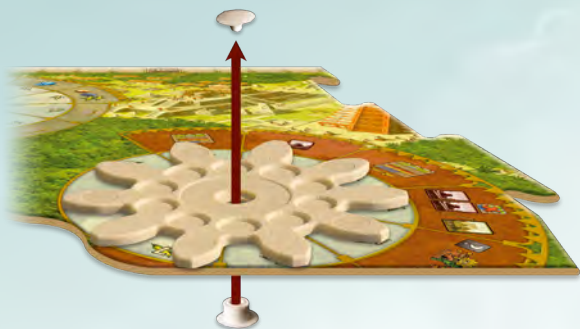
ANTES DA PRIMEIRA PARTIDA

PEÇAS DE PAPELÃO

Retire cuidadosamente as peças de papelão das cartelas.

TABULEIRO DE JOGO

Encaixe todas as engrenagens ao tabuleiro de jogo usando os fixadores de plástico. Procure encaixar as engrenagens nas posições corretas, como indica a imagem de preparação. Há 3 tamanhos diferentes de engrenagens.



AUTO-COLANTES

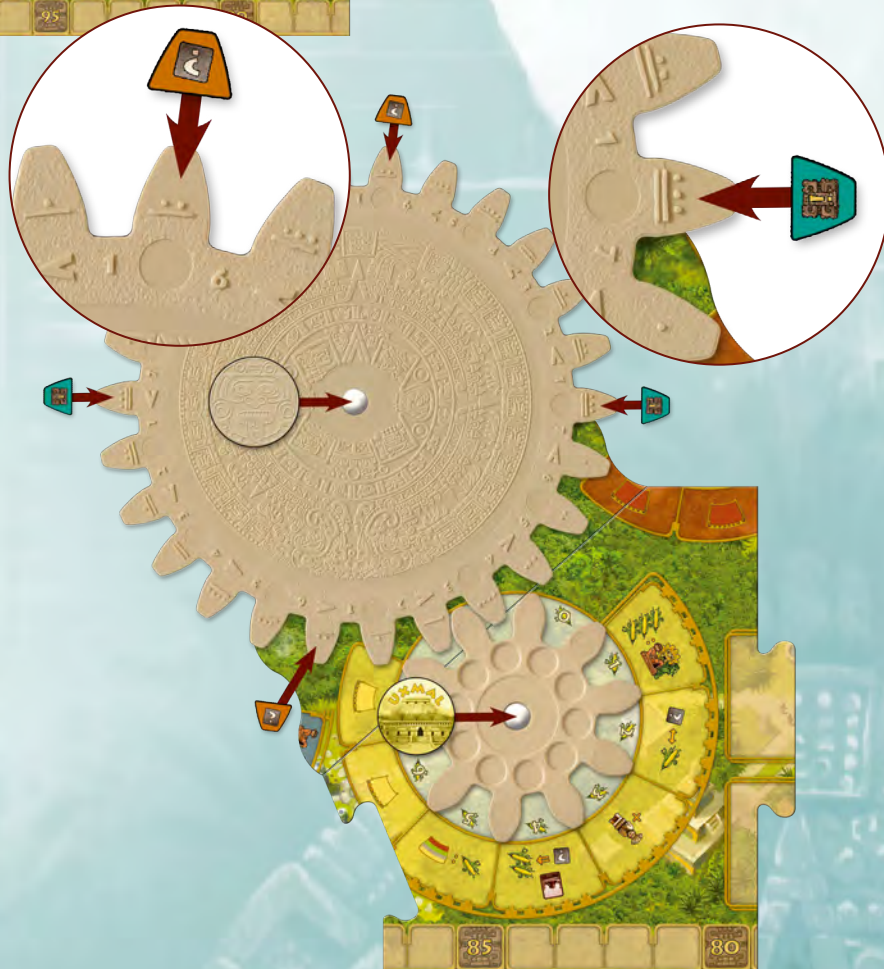
Depois de encaixar as engrenagens, coloque os auto-colantes nelas.

Cole os 4 auto-colantes que representam os Dias de Alimentação nos dentes correspondentes da engrenagem Tzolkin, como indicamos.

Nota: o tabuleiro de jogo foi desenhado para que você não tenha que remover as engrenagens depois de jogar. As peças caberão na caixa e o tabuleiro de jogo pode ser montado com as engrenagens ainda encaixadas. Os auto-colantes e os fixadores devem ficar em seus lugares.

MONTANDO O TABULEIRO DE JOGO

Depois de encaixar as engrenagens e colocar os auto-colantes, MONTE O TABULEIRO DE JOGO NESTA ORDEM PARA EVITAR DANIFICÁ-LO.



PREPARANDO A PARTIDA

Coloque o tabuleiro de jogo preparado no meio da mesa. Deixe o resto dos componentes sobre o tabuleiro ou à volta dele, como mostramos. A ilustração mostra a preparação de uma partida para 4 jogadores. Para saber as diferenças em relação às partidas com 2 ou 3 jogadores, consulte a coluna na página seguinte.

SELVA

Associados à engrenagem de Palenque, temos grupos de quatro espaços que representam campos na selva que podem ser limpos e cultivados. Coloque uma Ficha de Colheita de Milho em cada campo.

O grupo de campos que corresponde à ação 2 de Palenque (a ação ao lado do número 2 sobre o símbolo de milho) só pode produzir milho, mas os outros três grupos produzem madeira também. Coloque uma Ficha de Coleta de Madeira no topo de cada Ficha de Colheita de Milho, nos grupos correspondentes às ações 3, 4 e 5.

CALENDÁRIO

Gire a engrenagem Tzolk'in até que a seta aponte para um dos dois dentes que representa um Dia de Alimentação do fim da era (os dentes marcados com auto-colantes azul-verde).

JOGADOR INICIAL

Dê o Marcador de Jogador Inicial para o jogador que sacrificou alguma coisa recentemente. Em caso de empate, dê o Marcador de Jogador Inicial para o jogador que se voluntariar para o próximo sacrifício.

O Marcador de Jogador Inicial não gira. Pode apanhá-lo ao colocar um trabalhador num Espaço de Jogador Inicial, como explicaremos mais adiante.



BANCO

Coloque todas as madeiras, pedras, ouros, caveiras de cristal e trabalhadores não usados num banco, ao alcance de todos os jogadores. O banco de milho é colocado no meio da engrenagem Tzolk'in.



CONTADOR DE PONTUAÇÃO

Cada jogador coloca o seu contador de pontuação no espaço O da trilha de pontuação.



PREPARAÇÃO DO JOGADOR

Cada jogador escolhe uma cor e recebe, dessa cor:

1 TABULEIRO DE JOGADOR

Cada jogador começa a partida com o lado mais claro do seu tabuleiro virado para cima.

3 TRABALHADORES

FICHAS INICIAIS DE RIQUEZA

Depois de preparar a partida (incluindo revelar edifícios e monumentos) misture as Fichas Iniciais de Riqueza e distribua 4 fichas, secretamente, para cada jogador. Cada jogador escolhe 2 fichas e descarta as outras 2. Quando todos escolherem 2 fichas, os jogadores revelam as suas escolhas e dê os itens ilustrados nas fichas aos jogadores. (Ver página 16 para um resumo detalhado de tais efeitos). Os jogadores ficam com as suas Fichas Iniciais de Riqueza à sua frente. Algumas têm um efeito que pode ser usado durante a partida.

MARCADOR DE JOGADOR

Cada jogador coloca 7 marcadores da sua cor:

- 1 no degrau branco de cada um dos 3 templos,
- 1 no espaço mais à esquerda de cada uma das 4 trilhas de tecnologia.

EDIFÍCIOS & MONUMENTOS

Separe os edifícios e os monumentos em 3 pilhas (viradas para baixo) de acordo com os seus versos – Edifícios da 1ª Era, Edifícios da 2ª Era e monumentos. Embaralhe cada pilha separadamente.

ESPAÇOS DE MONUMENTO



Distribua 6 monumentos, virados para cima, nos espaços de monumento do tabuleiro de jogo. Coloque o resto dos monumentos na caixa. Não precisará mais deles.



ESPAÇOS DE CONSTRUÇÃO

Distribua seis edifícios da 1ª Era, virados para cima, nos espaços de construção. Coloque as pilhas de edifícios da 1ª Era e da 2ª Era, virados para baixo, perto do tabuleiro de jogo.

PARTIDA COM 2 OU 3 JOGADORES



A preparação é diferente se houver menos de 4 jogadores. Estes símbolos no tabuleiro de jogo ajudam-o a lembrar das regras.

MONUMENTOS

Menos jogadores significa menos Monumentos:

- ♦ Distribua 5 monumentos numa partida com 3 jogadores;
- ♦ Distribua 4 monumentos numa partida com 2 jogadores.

SELVA

Menos jogadores significa que cada grupo de campos tem menos Fichas de Colheita. Em vez de usar todos os 4 campos em cada grupo, use apenas:

- ♦ 3 numa partida com 3 jogadores;
- ♦ 2 numa partida com 2 jogadores.

TRABALHADORES EXTRAS

Depois de distribuir as Fichas Iniciais de Riqueza para cada jogador, mas antes deles escolherem as 2 fichas que querem guardar, use os trabalhadores das cores não usadas para bloquear espaços de ação nas engrenagens, conforme as seguintes regras:

1. Misture as Fichas Iniciais de Riqueza restantes e compre-as aleatoriamente, uma de cada vez.
2. Cada Ficha Inicial de Riqueza ilustra um espaço de ação específico numa das 5 engrenagens. Coloque um trabalhador extra nesse espaço de ação.
3. Se este for o primeiro trabalhador colocado em tal engrenagem, coloque também um segundo trabalhador não usado por jogadores, no espaço de ação oposto da mesma engrenagem (mesmo se não tiver número). Exceção: esta regra não se aplica na engrenagem de Chichen Itza.
4. Continue comprando Fichas Iniciais de Riqueza até colocar todos os trabalhadores não usados por jogadores: 6 trabalhadores numa partida com três jogadores ou 12 numa partida com dois jogadores.

Os trabalhadores extras ficam nas engrenagens até o final da partida. Você também poderá usar os marcadores de jogador para distinguir facilmente as peças dos jogadores das peças não usadas por jogadores.

Exemplo:



Esta ficha indica que deve colocar um trabalhador extra no espaço de ação 5 de Palenque. Se este for o primeiro trabalhador extra colocado na engrenagem Palenque, você também coloca um trabalhador extra no espaço de ação 0 de Palenque (assumindo, é claro, que você tenha um trabalhador extra restante).

DESENROLAR DA PARTIDA

Cada rodada (ronda) tem 2 ou 3 fases:

1. **OS JOGADORES REALIZAM OS SEUS TURNOS.** Começando com o jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador realiza o seu turno.
2. **EM UM DIA DE ALIMENTAÇÃO, ALIMENTE OS TRABALHADORES E COLETE RECOMPENSAS.** Há apenas 4 Dias de Alimentação por partida. Na maior parte do tempo, o jogador saltará esta fase.
3. **AVANCE O CALENDÁRIO.** Avance a engrenagem central Tzolk'in – geralmente apenas um dia. Se um trabalhador estiver no Espaço de Jogador Inicial, o Marcador de Jogador Inicial vai para o outro jogador neste momento.

Todas essas regras são explicadas em detalhe abaixo.

A partida termina depois da segunda era, o que corresponde a uma revolução da engrenagem central Tzolk'in. Quem tiver a maior quantidade de pontos de vitória é o vencedor.

TURNOS DOS JOGADORES

Comece pelo jogador inicial e siga em sentido horário. No seu turno, você deve fazer uma das seguintes coisas:

- ♦ Colocar qualquer número de trabalhadores e pagar a quantidade de milho correspondente,
- ♦ ou: recolher qualquer número de trabalhadores das engrenagens e efetuar ações.

O jogador deve colocar ou recolher trabalhadores. Não pode passar o seu turno. Não pode colocar alguns trabalhadores e recolher outros.

Nota: o seu primeiro turno da partida será sempre um turno de colocação porque não tem trabalhadores nas engrenagens para recolher.

MENDIGAR MILHO

No começo do seu turno, se tiver 2 ou menos milhos, você pode mendigar milho. Para fazer isto, descarte todo o seu milho e tire 3 do banco (isto é, tire milho do banco até ter exatamente 3). A sua tolice enfurece os deuses e vai ter que descer um degrau em um dos três templos. Ver a seção sobre Templos (página 10) para mais detalhes.

Se não tiver milho suficiente para colocar um trabalhador e não tem trabalhadores nas engrenagens, então vai ter que mendigar milho.

COLOCANDO TRABALHADORES

Você começa a partida com três trabalhadores e pode adquirir mais trabalhadores durante a partida. Para colocar trabalhadores, você deve ter ao menos um disponível (que não esteja numa engrenagem e não esteja ainda no banco).

Se escolher colocar (em vez de recolher), você deverá colocar um ou mais dos seus trabalhadores disponíveis nas engrenagens. Você pode colocar vários trabalhadores durante o seu turno e até pode colocar todos eles.

Para colocar um trabalhador, escolha uma engrenagem e coloque um dos seus trabalhadores disponíveis no

espaço de ação desocupado de menor número. (O espaço de ação de menor número é 0).

Exemplo:



O Vermelho colocou um trabalhador na engrenagem Palenque no turno anterior. O trabalhador está agora no espaço de ação 1. Agora, o Verde quer colocar trabalhadores na engrenagem Palenque. O primeiro trabalhador do Verde deve ir para o espaço 0, porque se trata do espaço de ação desocupado de menor número. O segundo trabalhador deve ir para o espaço de ação 2, porque o espaço de ação 1 está ocupado. O Verde quer colocar o seu terceiro trabalhador em Yaxchilan. O trabalhador deverá ir para o espaço de ação 0.

Colocar trabalhadores custa milho:

- ♦ O jogador paga uma quantidade de milho igual ao número do espaço de ação.



- ♦ O jogador também paga pelo número de trabalhadores colocados, como indica o seu tabuleiro de jogador. Nota: o número em negrito é o custo total. O número entre parênteses é o custo de adicionar um trabalhador em particular.

0	(+0)
1	(+1)
3	(+2)
6	(+3)
10	(+4)
15	(+5)

Exemplo:

No exemplo acima, o Verde deve pagar 5 milhos:

- ♦ 2 milhos por colocar trabalhadores nos espaços de ação 0, 0 e 2.
- ♦ 3 milhos por colocar 3 trabalhadores.

O Verde tem um quarto trabalhador disponível, mas ele não pode colocá-lo. Colocar um quarto trabalhador custaria, pelo menos, mais 3 milhos, e o Verde não consegue pagar tal quantia.

Exemplo 2:



Quando o Vermelho coloca dois trabalhadores na engrenagem Palenque, ele terá de ocupar os espaços de ação 3 e 4. O primeiro trabalhador custa 3 milhos (3 + (+0)).

e o segundo custa 5 milhos (4 + (+1)), num total de 8.

O Vermelho poderia pagar para colocar um terceiro trabalhador, mas não tem mais trabalhadores disponíveis.

Não pode colocar mais trabalhadores do que pode pagar. Não pode escolher colocar zero trabalhadores.

Se deve colocar trabalhadores (porque não tem nenhum trabalhador nas engrenagens) e não pode pagar para isso, então deve mendigar milho, como descrevemos acima.

Nota: há também um espaço de ação entre as engrenagens Palenque e Chichen Itza – o Espaço de Jogador Inicial. Você pode colocar um trabalhador nesse espaço se não estiver ocupado, do mesmo modo como colocaria um trabalhador num espaço de ação 0. Ver a seção do Espaço de Jogador Inicial (página 10).

RECOLHENDO OS TRABALHADORES

Se tem pelo menos um trabalhador numa das engrenagens, pode recolher os trabalhadores em vez de colocá-los. Ao recolher trabalhadores, o jogador retira um ou mais trabalhadores das engrenagens. Você pode recolher um, alguns, ou todos os seus trabalhadores colocados.

Para cada trabalhador que recolhe, faça uma das ações seguintes:

- ♦ Use a ação onde o seu trabalhador estava.
- ♦ Use uma ação de menor número na mesma engrenagem ao pagar 1 milho por cada degrau que recuar. (Pode fazer isso mesmo se outro trabalhador estiver a ocupar tal espaço de ação de menor número).
- ♦ Fazer nada (exceto recolher o trabalhador).

O jogador efetua as suas ações escolhidas em sequência. Você pode escolher a ordem.

Exemplo:



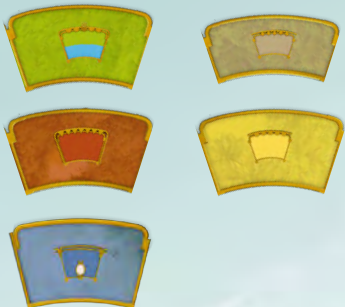
O Vermelho não tem trabalhadores disponíveis, por isso deve recolher alguns. Ele decide recolher o trabalhador no espaço de ação 2, pelo qual recebe 1 pedra e 1 milho. O Vermelho gostaria de ter outra pedra, e agora ele tem uma maneira de obter uma. Ele retira o seu trabalhador do espaço de ação 3 e paga 1 milho para usar a ação 2, recebendo 1 pedra e 1 milho novamente. Ele não quer madeira, por isso deixa o seu terceiro trabalhador na engrenagem (para que possa avançar no final da rodada). O Vermelho termina com 2 pedras e 1 milho. (Ele recebeu 2 milhos, mas usou o primeiro).

Repare que a ordem é importante. Se o Vermelho não tivesse milho quando recolheu o seu trabalhador no espaço de ação 3, ele não seria capaz de pagar o custo para

usar tal trabalhador para efetuar a ação 2. Ele teria sido forçado a usar a ação 3 (ou nenhuma ação).

AÇÃO LIVRE

Os espaços de ação de maior número são ações livres. São as ações 6 e 7 na maioria das engrenagens e a ação 10 em Chichen Itza. Ao recolher um trabalhador de um espaço de ação livre, você pode efetuar qualquer ação dessa engrenagem sem nenhum custo adicional.



Cada engrenagem representa um local diferente onde a civilização Maia se desenvolveu. As engrenagens oferecem ações e cada ação tem um número.

Quando recolhe um trabalhador de uma engrenagem, vai poder efetuar a ação indicada no espaço de ação onde o seu trabalhador estava. Você também poderá efetuar uma ação de menor número ao pagar 1 milho por cada degrau que recuar. Ou pode escolher não efetuar uma ação. Em geral, as ações de maior número são as mais valiosas e os seus trabalhadores avançam para posições mais favoráveis com cada avanço da engrenagem Tzolk'in.

MATERIAIS

Ao efetuar ações, os jogadores podem ganhar ou perder alguns materiais. Quando ganha um material, retire a peça indicada do banco, e coloque-a à sua frente. Algumas ações têm custos. Quando paga o custo, devolva as peças indicadas para o banco. Se não pagar o custo, não pode efetuar a ação. Madeira, pedra e ouro são chamados de "recursos". São representados pelos blocos de madeira.

LISTA DE MATERIAIS:



indica um milho.



indica uma madeira.



indica uma pedra.



indica um ouro.



indica um bloco de recurso. Somente a madeira, pedra e o ouro são recursos. O milho e as caveiras de cristal não são.



indica uma caveira de cristal.

AVANÇAR O CALENDÁRIO

Depois de todos os jogadores realizarem os seus turnos, a engrenagem do calendário Tzolk'in gira por 1 dia em sentido anti-horário. Isto faz avançar todos os trabalhadores 1 espaço de ação.

Um trabalhador que estiver num espaço de ação de maior número (7 na maior parte das engrenagens, e 10 em Chichen Itza) será empurrado para fora da engrenagem. Devolva esses trabalhadores aos seus donos. Os jogadores não conseguem efetuar ações por ter trabalhadores devolvidos dessa forma.

Nota: você deve usar o seu trabalhador antes de ele ser empurrado para fora da engrenagem.

Nota: trabalhadores extras não são empurrados para fora. Eles ficam nas engrenagens durante toda a partida. Isso significa que, às vezes, vão "bloquear" um espaço de ação sem número.

Se, neste turno, nenhum trabalhador foi colocado no Espaço de Jogador Inicial, pegue 1 milho do banco e coloque-o no dente atual da engrenagem Tzolk'in. Por outro lado, se houver um trabalhador no Espaço de Jogador Inicial, as regras para avançar o calendário são diferentes. Veja a seção sobre o Espaço de Jogador Inicial na página 10.



AÇÕES

TECNOLOGIAS

As tecnologias dão benefícios aplicáveis sempre que o jogador efetua uma ação específica. Esses benefícios são descritos em detalhe na seção sobre Tecnologias (página 12). A tabela de tecnologia no tabuleiro de jogo tem 4 trilhas de tecnologia diferentes, cada uma com 5 espaços. Quando progride em tecnologia, o jogador escolhe uma dessas trilhas para avançar.



Para avançar a partir do espaço inicial até o nível 1, você deve pagar 1 bloco (madeira, pedra ou ouro).



Para avançar a partir do nível 1 para o nível 2, você deve pagar 2 blocos (que podem ser do mesmo tipo de recurso ou 2 tipos diferentes).



Para avançar a partir do nível 2 para o nível 3, você deve pagar 3 blocos. O nível 3 é o nível

máximo, mas ainda pode usar uma ação de avanço de tecnologia para ganhar um bônus único.



Quando "avança" a partir do nível 3, você deve pagar 1 bloco. Recebe imediatamente o bônus indicado. O seu marcador fica no espaço do nível 3, e essa opção fica aberta sempre que usar uma ação de avanço de tecnologia.

EDIFÍCIOS & MONUMENTOS

Algumas ações lhe permitem construir edifícios e monumentos. Cada edifício ou monumento tem um custo indicado no canto superior esquerdo. Se quiser construir o edifício ou o monumento, vai ter que pagar o exato custo indicado. Se não tiver os recursos necessários, você não vai poder construir.

Quando constroi um edifício ou monumento, pague o custo, retire a ficha do tabuleiro de jogo, e coloque-a à sua frente.

Exemplo:



Para construir este edifício, um jogador deve efetuar uma ação de construção e pagar 1 bloco de pedra e 1 bloco de ouro.

Todos os monumentos disponíveis estão visíveis desde o começo da partida. Quando um jogador toma um monumento, ele não é substituído.

No entanto, os edifícios são renovados entre os turnos dos jogadores. No final de seu turno, se construiu algum edifício, deve adicionar novos edifícios aos espaços que esvaziou.

Na primeira metade da partida, somente os edifícios da 1ª Era estarão disponíveis. No meio da partida, todos os edifícios da 1ª Era restantes no tabuleiro de jogo são descartados e os edifícios da 2ª Era são distribuídos na fileira de construção. Na segunda metade da partida, somente os edifícios da 2ª Era ficam disponíveis.

Veja a seção sobre Edifícios & Monumentos, na página 11, para mais detalhes.



PALENQUE

Palenque lhe permite colher alimento ou coletar madeira da selva. As ações 2, 3, 4 e 5 correspondem às Fichas de Colheita colocadas sobre o tabuleiro durante a preparação. O espaço de ação 2 tem apenas Fichas de Colheita de Milho, enquanto que as ações 3, 4 e 5 começam com as Fichas de Coleta de Madeira em cima das Fichas de Colheita de Milho.

Quando usa uma destas ações de colheita, escolha um dos quatro espaços desse grupo e remova a Ficha de Colheita do topo. Se você removeu uma Ficha de Madeira, recolha a quantidade de madeira indicada na ação. Se removeu uma Ficha de Milho, recolha a quantidade indicada de milho. Se todas as Fichas de Colheita desse grupo já foram recolhidas, então você não pode usar a ação (a menos que tenha a tecnologia de agricultura de nível 2 que lhe permite colher milho quando não há Fichas de Colheita de Milho disponíveis).

Nas ações 3, 4 e 5, você vai ter que passar pelas madeiras para chegar ao milho. O primeiro jogador a usar a ação só vai ver Fichas de Madeira disponíveis. Quando um jogador recolhe uma Ficha de Madeira, a Ficha de Milho fica disponível para o próximo jogador que escolher tal ação.

Também pode chegar ao milho ao queimar a floresta: descarte a Ficha de Coleta de Madeira do topo. (Devolva-a para a caixa). Recolha a Ficha de Colheita de Milho descoberta e ganhe a quantidade de milho indicada. Agora, se mova um degrau para baixo num dos templos, porque você enfureceu os deuses. (Ver página 11, para detalhes).

Se a ação tem Fichas de Madeira e de Milho disponíveis, você pode escolher entre elas.

Nota: certos monumentos podem lhe dar pontos por suas Fichas de Colheita, por isso, mantenha elas à sua frente até o final da partida. (E lembre-se: quando queima uma floresta, você descarta a Ficha de Madeira e mantém a Ficha de Milho).



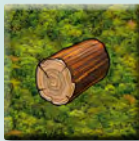
Pescar. Recolha 3 milhos. (O jogo não tem marcadores de peixe, por isso use o milho para representar o alimento conseguido através da pesca). Esta ação não tem fichas, por isso não pode ser esgotada.



Recolha uma Ficha de Colheita de Milho para obter 4 milhos.



Recolha uma Ficha de Colheita de Milho para obter 5 milhos, ou recolha uma Ficha de Coleta de Madeira para obter 2 madeiras.



Recolha uma Ficha de Colheita de Milho para obter 7 milhos, ou recolha uma Ficha de Coleta de Madeira para obter 3 madeiras.



Recolha uma Ficha de Colheita de Milho para obter 9 milhos, ou recolha uma Ficha de Coleta de Madeira para obter 4 madeiras.



Efetue qualquer uma ação na engrenagem Palenque. (Você não tem que pagar a mais para usar uma ação de menor número).

Exemplo:



O Vermelho decidiu recolher os seus trabalhadores. Ele deixa o trabalhador no espaço de ação 1 porque quer que ele avance para uma ação mais valiosa. Ele recolhe o trabalhador do espaço de ação 3 para obter uma Ficha de Coleta de Madeira e ganhar 2 madeiras. O Vermelho quer milho, por isso ele usa o trabalhador do espaço de ação 4 para queimar a floresta e colher 7 milhos. Ele move o seu marcador para baixo um degrau num dos templos.

Suponha que o Vermelho queria usar esses mesmos dois trabalhadores para ganhar milho, sem enfurecer os deuses. Quando o trabalhador no espaço de ação 3 toma a Ficha de Coleta de Madeira, uma Ficha de Colheita de Milho fica disponível. O Vermelho pode pagar 1 milho para permitir que o trabalhador no espaço 4 efetue a ação 3 e colha 5 milhos sem enfurecer os deuses. Como o Vermelho paga 1 e ganha 5, ele acaba com 4 a mais do que tinha antes. Note, no entanto, que ele deve pagar antes de colher, por isso não o conseguirá fazer se não tiver, pelo menos, 1 milho.



YAXCHILAN

As montanhas de Yaxchilan oferecem uma variedade de recursos valiosos: madeira da floresta, pedra da pedreira, ouro da mina, e caveiras de cristal escondidas debaixo

das quedas de água. Esses recursos são obtidos do banco quando o jogador efetua a ação.



Obtenha 1 madeira.



Obtenha 1 pedra e 1 milho.



Obtenha 1 ouro e 2 milhos.



Obtenha 1 caveira de cristal.



Obtenha 1 ouro, 1 pedra e 2 milhos.



Efetue qualquer uma ação na engrenagem Yaxchilan. (Você não precisa pagar a mais para usar uma ação de menor número).

Como foi mencionado na seção de Componentes, há apenas 13 caveiras de cristal no jogo. Depois de a 13ª caveira ser tomada, a ação 4 não tem mais efeito. No entanto, madeira, pedra, ouro e milho são ilimitados. Se acabarem as peças de um tipo, procure um substituto adequado para representar este produto.



TIKAL

Tikal é o centro de desenvolvimento arquitetônico e tecnológico. Essas ações lhe permitem construir

edifícios ou avançar numa trilha de tecnologia. Os desenvolvimentos têm um custo que deve ser pago em madeira, pedra ou ouro.



Avance um nível numa tecnologia e pague o número de blocos apropriado. (Ver página 7).



Construa um edifício e pague o custo apropriado.



Avance 1 ou 2 níveis de tecnologia. (No 2 pode ser uma vez em duas trilhas ou duas vezes numa trilha). Pague a quantidade apropriada por cada avanço.



Construa um ou dois edifícios ou um monumento e pague o custo apropriado. Se construir dois edifícios, pode aplicar a suas tecnologias de arquitetura no primeiro ou no segundo, mas um deve ser construído sem tecnologias de arquitetura. (Tecnologias de arquitetura nunca se aplicam a monumentos. Ver página 12). Se o primeiro edifício lhe der uma nova tecnologia de arquitetura, pode aplicar esse efeito (e qualquer outro) no segundo edifício, desde que não tenha aplicado nenhum efeito no primeiro edifício. Se o primeiro edifício lhe der um recurso, pode usar tal recurso na construção do segundo edifício. Se o primeiro edifício lhe der uma ação, efetue tal ação antes de construir o segundo edifício.



Suba 1 degrau em dois templos diferentes. Isto custa 1 bloco. Veja a seção sobre Templos para mais detalhes.



Efetue qualquer uma ação na engrenagem Tikal. (Você não precisa pagar a mais para usar uma ação de menor número).

Exemplo:



O Amarelo tem um pouco de madeira para gastar, por isso decide recolher ambos os trabalhadores na engrenagem Tikal. Ele usa a ação 3 para avançar 2 tecnologias para o primeiro nível, pagando 1 madeira por cada. Depois ele usa a ação 4 para construir os dois edifícios os quais ele pode arcar. Quando termina o seu turno, ele compra dois edifícios da pilha da 1ª Era para substituir os dois que ele recolheu.

Nota: o Amarelo poderia ter avançado por 2 níveis numa tecnologia, mas ele não teria a madeira suficiente para construir os edifícios.



UXMAL

Uxmal é o centro comercial. Aqui, o jogador pode fazer oferendas para os deuses e participar de vários negócios comerciais no mercado.

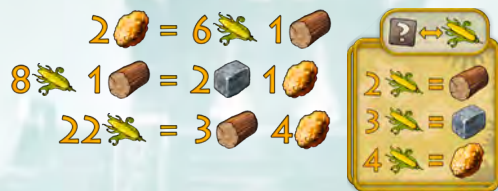


Suba 1 degrau num templo. Isso custa 3 milhos. Ver a seção sobre os Templos (página 10) para mais detalhes.



Troque milho e recursos quantas vezes quiser. O câmbio é indicado na tabela de troca de recursos (ao lado da trilha de tecnologia inferior).

Alguns exemplos para trocas possíveis:



Retire do banco um trabalhador da sua cor e coloque-o à sua frente. Essa ação não tem efeito quando tiver todos os 6 trabalhadores em jogo.



Construa um edifício e pague com milho. Isto funciona quase como construir na engrenagem Tikal, com a exceção de que em vez de pagar com blocos de recursos, o jogador paga 2 milhos por recurso necessário.

Você só pode pagar com milho. Não pode pagar qualquer parte do custo com recursos.

Não pode usar esta ação para construir um monumento.

Exemplo:



Para construir qualquer um destes edifícios, pague 4 milhos.



Efetue uma ação em Palenque, Yaxchilan, Tikal ou em Uxmal. Isso custa 1 milho (além dos custos da ação escolhida). Note que as ações em Chichen Itza não estão disponíveis aqui.



Efetue qualquer uma ação na engrenagem Uxmal. (Você não precisa pagar a mais para usar uma ação de menor número. No entanto, se escolher a ação 5, ainda tem de pagar 1 milho indicado pela ação).



CHICHEN ITZA

Chichen Itza é um lugar sagrado. Aqui você vai poder deixar as suas caveiras de cristal e conquistar o apreço

dos deuses. Cada ação tem um lugar para uma caveira de cristal. Quando efetua uma ação nesta engrenagem, você deve colocar uma caveira de cristal dentro do espaço oval correspondente a tal ação. Você não pode efetuar a ação se outra pessoa colocou uma caveira em tal lugar. Em outras palavras, cada ação só pode ser usada uma vez por partida.

Quando efetuar a ação, coloque a caveira e receba recompensas imediatas:



um número específico de pontos de vitória,



subir um degrau num templo específico,



e às vezes um bloco de recurso de sua escolha (madeira, pedra ou ouro).

Cada ação agrada a um deus específico:



Chaac possui o templo marrom à esquerda.



Quetzalcoatl possui o templo amarelo no meio.



Kukulcan possui o templo verde à direita.

Exemplo:



O Vermelho quer colocar uma caveira de cristal em Chichen Itza. Ele recolhe o seu trabalhador do espaço de ação 7. Ele precisa de ouro para os seus outros planos, por isso paga 1 milho para usar a ação 6. Ele coloca uma caveira de cristal no espaço oval e recebe 8 pontos de vitória. Ele move o seu marcador no templo verde um degrau acima e obtém 1 bloco de recurso de sua escolha – ouro.

Como as outras engrenagens, Chichen Itza tem um espaço de ação (10) que lhe permite efetuar qualquer ação na engrenagem sem pagar mais em milho.

ESPAÇO DE JOGADOR INICIAL



O Espaço de Jogador Inicial fica entre Palenque e Chichen Itza. Se não estiver ocupado, ele é um espaço de ação que você escolhe ao colocar os seus trabalhadores. Como de costume, você paga pelo número de trabalhadores colocados e paga o custo de cada espaço de ação escolhido. O Espaço de Jogador Inicial tem o custo 0.

Quando joga aqui, você obtém vários benefícios. Três desses benefícios surgem durante a fase de Avançar o Calendário, mas o primeiro benefício surge logo que termina o seu turno:

RECOLHER O MILHO ACUMULADO

Em qualquer rodada na qual ninguém escolheu esta ação, 1 milho é colocado num dente da engrenagem Tzolk'in. Se jogar aqui, você obtém todos os milhos que estão acumulados no dente. Recolha o milho assim que o seu turno terminar. (Isto significa que não pode usar este milho para pagar pela colocação de trabalhadores nesta rodada, mas pode usá-lo para alimentar trabalhadores se esta rodada for um Dia de Alimentação).

As seguintes coisas acontecem no final da rodada, durante a fase de Avançar o Calendário:

RECOLHER O SEU TRABALHADOR

Você não espera por um turno para recolher o seu trabalhador. O seu trabalhador volta automaticamente no final da rodada.

Nota: Isto é parecido à devolução de um trabalhador empurrado para fora da engrenagem. Estes são os 2 únicos modos de conseguir o trabalhador de volta sem usar um turno para isso.

MOVER O MARCADOR DO JOGADOR INICIAL

O Marcador de Jogador Inicial sempre muda de mãos se você escolher esta ação. Se já está com o Marcador de Jogador Inicial, passe-o para o jogador à sua esquerda (o que significa que você será o último jogador até que alguém escolha esta ação novamente). Caso contrário, pegue o Marcador de Jogador Inicial e se torna o jogador inicial até que alguém escolha esta ação novamente. Esta é a única maneira de fazer o Marcador de Jogador Inicial trocar de mãos.

AVANÇAR O CALENDÁRIO

Normalmente, o calendário avança 1 dia, mas você pode escolher avançar o calendário por 2 dias. Esse privilégio tem suas limitações:

- ♦ Não pode usar este privilégio se o seu tabuleiro estiver com o lado mais escuro virado para cima. Quando você usa este privilégio, deve virar o seu tabuleiro para o lado escuro, mostrando que já o usou. (Se alcançar o último degrau de um templo, você pode virar o tabuleiro de volta. Veja como virar o tabuleiro na próxima seção sobre "Templos").
- ♦ Não pode usar este privilégio para empurrar para fora um trabalhador que normalmente não seria empurrado. Em outras palavras, não pode usar este privilégio se houver um trabalhador no espaço de ação 6 de uma das quatro engrenagens menores ou no espaço de ação 9 da engrenagem Chichen Itza.

Mesmo se não puder usar o privilégio de avançar o tempo, você ainda obtém todos os outros benefícios por escolher o Espaço de Jogador Inicial.

Não é possível usar este privilégio para evitar os Dias de Alimentação. Se o próximo dia na engrenagem Tzolk'in for um Dia de Alimentação, você ainda pode avançar 2 dias, mas a nova rodada será o Dia de Alimentação que foi saltado.

Exemplo:



O Verde colocou um trabalhador no Espaço de Jogador Inicial e agora é o turno do Vermelho. O Vermelho decide recolher trabalhadores. Se ele recolher o trabalhador do espaço de ação 6, o Verde poderá avançar o calendário por 2 dias. (O trabalhador no espaço de ação 7 não pode evitar isso porque será empurrado para fora). O Vermelho escolhe deixar o trabalhador no espaço de ação 6, para evitar que o Verde acelere o calendário. Ele recolhe o seu trabalhador do espaço de ação 7 porque não quer que ele seja empurrado para fora.

Nota: se esta for a rodada final da partida, acelerar a engrenagem Tzolk'in e mover o Marcador de Jogador Inicial não lhe dará qualquer vantagem. Mas ainda pode usar o Espaço de Jogador Inicial para coletar o milho acumulado, o qual você pode usar para alimentar os seus trabalhadores. Qualquer milho que sobrar lhe dará pontos na pontuação final.

TEMPLOS

O jogador pode subir um degrau num templo ao:

- ♦ Escolher uma ficha inicial que lhe dê como bônus subir um degrau no começo da partida.
- ♦ Deixar uma caveira de cristal em Chichen Itza.
- ♦ Pagar 3 milhos no espaço de ação 1 em Uxmal.
- ♦ Pagar 1 bloco de recurso no espaço de ação 5 em Tikal.
- ♦ Construir um edifício que lhe dê esse privilégio.
- ♦ Aplicar uma tecnologia que lhe dê esse privilégio.

Se você receber o privilégio de subir um degrau num templo que não tem mais degraus, esse privilégio é desperdiçado.

Nota: a ação 1 em Uxmal lhe permite subir um degrau num templo. A ação 5 em Tikal lhe permite subir um degrau em dois templos diferentes. Em ambos os casos, você só pode usar a ação se pagar o custo (3 milhos em

Uxmal ou 1 bloco em Tikal). Nenhuma das ações lhe dá a opção de pagar a mais para subir espaços adicionais.

Em cada templo, o último degrau só pode ser ocupado por um jogador. Quando um jogador alcança o último degrau, ninguém mais pode subir nesse degrau (a menos que o jogador que conseguiu subir enfureça os deuses e desça). Todos os outros degraus no templo podem ser compartilhados.

Quando alcançar o último degrau de um templo, vire imediatamente o seu tabuleiro para o lado mais claro. Isso lhe permite usar a habilidade de acelerar a engrenagem Tzolk'in mais de uma vez na partida. (Se o seu tabuleiro já estiver com o lado claro virado para cima, esse benefício é desperdiçado).



Cada um dos três deuses tem um templo no tabuleiro de jogo. Cada templo tem uma altura diferente.

O último degrau de cada templo tem o formato do deus. O símbolo do deus marca o degrau branco no qual os jogadores começam a partida.

ENFURECENDO OS DEUSES

Certas ações enfurecem os deuses mas, às vezes, é necessário efetuá-las de qualquer maneira porque precisa de milho. Quando enfurece os deuses, o jogador escolhe um templo e desce 1 degrau. Não pode escolher um templo no qual o seu marcador já está no degrau mais baixo.

QUEIMAR A FLORESTA

Nos espaços de ação 3, 4 e 5 em Palenque, você pode queimar a floresta ao descartar uma Ficha de Coleta de Madeira e recolher a Ficha de Colheita de Milho que

está embaixo. Isso enfurece os deuses e você deve descer 1 degrau num templo. Se já estiver no degrau mais baixo em todos os templos, não pode queimar a floresta.

MENDIGAR MILHO

Se você tem 2 ou menos milhos no começo do seu turno, pode mendigar milho ao descartar todo o seu milho e obter 3 do banco. Isso enfurece os deuses e você deve descer 1 degrau num templo. Se já estiver no degrau mais baixo em todos os templos, você não pode mendigar milho.

Caso Especial: no começo do seu turno, se não tiver trabalhadores nas engrenagens, você precisa colocar

trabalhadores. E se não tem milho suficiente para colocar um trabalhador, então precisa mendigar milho. Mas se já estiver no degrau mais baixo de todos os templos, você não pode mendigar milho. Não se preocupe. Nessa situação, os deuses terão pena de si e permitem que você coloque exatamente 1 trabalhador. Você coloca o trabalhador num espaço de ação de menor custo possível e dá todo o seu milho para o banco.

EDIFÍCIOS E MONUMENTOS

Quando constrói um edifício ou monumento, coloque-o à sua frente na mesa.

EDIFÍCIOS

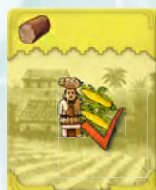
Ao construir um edifício, você deve distribuir um novo edifício para o substituir, no final de seu turno. O novo edifício é da era atual. Se todos os edifícios da era atual já foram distribuídos, então o espaço é deixado vazio.

No final da 1ª Era (no meio da partida), depois de todos os jogadores terem alimentado os seus trabalhadores, retire todas os edifícios da 1ª Era que restaram na fileira de construção e distribua 6 novos edifícios da pilha da 2ª Era. Essa pilha será usada na segunda metade da partida.

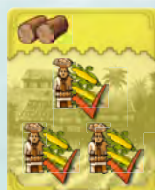
Alguns edifícios lhe fornecem um bônus imediato e único. Outros, chamados de fazendas, lhe dão um benefício cada vez que alimenta os seus trabalhadores.

FAZENDAS

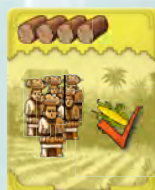
Uma fazenda fornece um benefício que pode ser usado na hora de alimentar os seus trabalhadores.



Um de seus trabalhadores não precisa de milho.

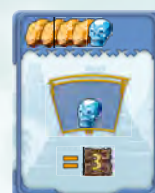


Três de seus trabalhadores não precisam de milho.



Cada um dos seus trabalhadores precisa de 1 milho a menos. Se tem dois desses edifícios, então alimentar os seus trabalhadores não custa nada.

MONUMENTOS



Monumentos são distribuídos apenas no início da partida. Se construir um monumento, você não distribui um novo monumento para substituir o primeiro.

Os monumentos têm efeitos que se aplicam somente no final da partida. Esses efeitos estão indicados na ficha. O Apêndice explica o que os símbolos significam.

Você pode construir mais do que um monumento.

Note que apenas você pode construir um monumento com a ação 4 em Tikal e o bônus de arquitetura não se aplica.

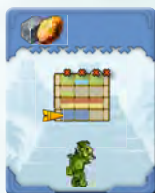
EDIFÍCIOS DE USO ÚNICO



EDIFÍCIOS PÚBLICOS



TUMBAS



SANTUÁRIO

Quando constrói um desses edifícios, você ganha imediatamente todos os bônus indicados. O Apêndice explica o que os símbolos significam.

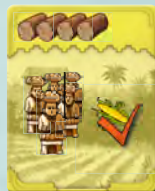
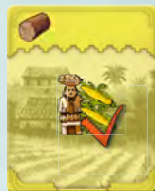
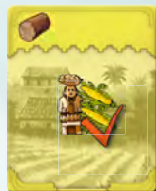
Exemplo:



Quando constrói este edifício, você sobe imediatamente 1 degrau em cada templo e ganha 3 pontos de vitória.

Não é possível que um trabalhador precise de menos de 0 milho.

Exemplo:



Quando alimenta os seus trabalhadores, esse jogador paga 3 milhos. Dois de seus trabalhadores precisam de 0 milho, e os outros precisam somente de 1 milho cada.

TECNOLOGIAS

As tecnologias tornam certas ações mais valiosas durante o resto da partida.

Há quatro trilhas de tecnologia. Cada trilha tem um espaço inicial, três níveis de tecnologia, e um espaço bônus.

Se já alcançou o terceiro nível de uma dada tecnologia, você não pode avançar mais. Sempre que efetuar

uma ação que o faria avançar na trilha, você ganha um bônus em vez disso. Você pode ganhar esse bônus por diversas vezes. Se uma ação o permite avançar duas vezes, você pode ganhar o bônus duas vezes. Ver também "Tecnologias" na página 7 e "Tikal" nas páginas 8 e 9.

Uma tecnologia afeta certas ações. A cor de fundo do

nível de tecnologia corresponde à cor das ações afetadas. Se o seu marcador estiver numa tecnologia de nível mais alto, você também obtém todos os benefícios das tecnologias de menor nível nessa trilha.

AGRICULTURA

Recolha 1 milho a mais cada vez que colher milho da selva (Ações 2, 3, 4 ou 5 em Palenque; mas não ação 1).

Recolha 2 milhos a mais cada vez que colher milho da selva (Ações 2, 3, 4 ou 5 em Palenque).



Se não vê nenhuma Ficha de Colheita de Milho no espaço de ação, em Palenque, que está a usar (i.e. elas estão escondidas embaixo das Fichas de Coleta de Madeira ou não há mais), você ainda pode usar o espaço de ação para obter milho (mas não obtém uma Ficha de Colheita de Milho).

Suba imediatamente 1 degrau no templo de sua escolha.

Recolha 1 milho a mais cada vez que pescar (Ação 1 em Palenque).

Nota: como os bônus são cumulativos, um jogador com a tecnologia de agricultura de nível 3 obterá 3 milhos adicionais quando colher milho da selva. Ele pode colher milho mesmo sem ter uma Ficha de Colheita de Milho disponível em tal ação. E ele recolhe 1 milho a mais quando pesca.

EXTRAÇÃO DE RECURSO

Recolha 1 madeira a mais cada vez que recolher madeira de Yaxchilan (ação 1) ou Palenque (ações 3, 4 ou 5).

Recolha 1 ouro a mais cada vez que recolher ouro de Yaxchilan (ações 3 ou 5).



Recolha 1 pedra a mais cada vez que recolher pedra de Yaxchilan (ações 2 ou 5).

Recolha imediatamente dois blocos de recurso de sua escolha.

Nota: você obtém o recurso adicional somente quando adquire um recurso do mesmo tipo. Você não consegue madeira de graça quando colhe milho em Palenque ou usa a ação 2 em Yaxchilan.

Nota: estas tecnologias se aplicam somente a Yaxchilan e Palenque. Elas não dão recursos a mais quando adquire recursos de outras maneiras (isto é, de edifícios, dos deuses, de ações de Chichen Itza, ou do mercado).

ARQUITETURA

Recolha 1 milho cada vez que construir um edifício (ações 2 ou 4 em Tikal, e ação 4 em Uxmal).

Quando construir um edifício em Tikal (ações 2 ou 4), você pode pagar sem 1 dos blocos de recursos indicados no custo (o jogador escolhe qual bloco). Ao construir um edifício em Uxmal (ação 4), você pode pagar 2 milhos a menos.



Ganhe 2 pontos de vitória cada vez que construir um edifício (ações 2 ou 4 em Tikal, ação 4 em Uxmal).

Ganhe imediatamente 3 pontos de vitória.

Nota: quando efetuar a ação 4 em Tikal, estes níveis de tecnologia se aplicam a apenas um dos edifícios construídos. O outro edifício (se decidir construí-lo) custa o preço inteiro e não lhe dá milho ou pontos de vitória. Estas tecnologias não se aplicam na construção de monumentos.

TEOLOGIA

Na engrenagem Chichen Itza, quando recolhe o seu trabalhador, você pode escolher efetuar a ação que está 1 espaço adjacente. Não precisa de pagar milho adicional para escolher essa ação. Essa ação é efetuada em vez de qualquer outra ação que o trabalhador poderia efetuar.

Recolha 1 caveira de cristal a mais cada vez que recolher uma caveira de cristal de Yaxchilan (ação 4). (Note que isso não se aplica a caveiras de cristal adquiridas de outra maneira).



Depois de efetuar uma ação na engrenagem Chichen Itza, você pode usar imediatamente 1 bloco de recurso para subir 1 degrau num templo à sua escolha. (Se ganhou um bloco de recurso da sua ação em Chichen Itza, ele fica disponível para ser usado dessa forma).

Retire imediatamente 1 caveira de cristal do banco.

DIAS DE ALIMENTAÇÃO



Um Dia de Alimentação é uma rodada na qual deve alimentar os seus trabalhadores. Há 4 Dias de Alimentação por partida. Quatro dentes na engrenagem Tzolk'in estão marcados como Dias de Alimentação. Quando a engrenagem gira e a flecha aponta para um Dia de Alimentação (ou quando um jogador usa o privilégio do Espaço de Jogador Inicial para saltar um Dia de Alimentação), a nova rodada é um Dia de Alimentação. Os números na engrenagem Tzolk'in lhe mostram quantos dias tem até o próximo Dia de Alimentação.

Nota: a primeira rodada da partida não é um Dia de Alimentação, mesmo se a partida começa com a flecha a apontar para um Dia de Alimentação. O dente representa o Dia de Alimentação final. Este dia acontece quando a engrenagem Tzolk'in completou uma revolução.

Um Dia de Alimentação é jogado como uma rodada normal, exceto que depois de todos os jogadores realizarem seus turnos (e antes de avançar a engrenagem Tzolk'in), eles devem seguir os seguintes passos (veja o tabuleiro de jogador para referência):

ALIMENTAR OS TRABALHADORES



Para alimentar os seus trabalhadores, você deve pagar 2 milhos por cada trabalhador que estiver em jogo. Um trabalhador está em jogo se estiver à sua frente ou numa das engrenagens. Os únicos

trabalhadores que não estão em jogo são aqueles que estão no banco.

O jogador deve alimentar o máximo de trabalhadores que puder. Se fracassar em alimentar todos, perde 3 pontos de vitória por cada trabalhador não alimentado.

Não é possível alimentar pela metade um trabalhador. Por exemplo, se você tem três trabalhadores e 5 milhos, então deve gastar 4 milhos para alimentar 2 dos seus trabalhadores. Não vai conseguir alimentar o terceiro trabalhador, e com isso fica com 1 milho e perde 3 pontos de vitória. Os pontos de vitória podem ficar negativos.

Certos edifícios, chamados de "fazendas" lhe permitem pagar menos milho para alimentar os seus trabalhadores. Veja a página 11 para mais detalhes.

MUDAR OS EDIFÍCIOS OFERECIDOS



Os edifícios mudam na passagem da 1ª para a 2ª Era, no meio da partida.

No segundo Dia de Alimentação, depois de alimentar os trabalhadores, retire todos os edifícios da 1ª Era restantes no tabuleiro e distribua seis edifícios da 2ª Era na fileira de construção. Os monumentos não são afetados. Os edifícios que já foram construídos não são afetados.

RECEBA RECOMPENSAS



Depois de todos alimentarem os seus trabalhadores, os deuses dos templos dão recompensas para os devotos. As recompensas podem ser produtos ou pontos de vitória, dependendo da localização do Dia de Alimentação (no meio ou no fim da era).

Os itens recebidos dependem da sua posição nos templos. Por cada templo, você obtém o recurso ou caveira de cristal indicado no seu degrau atual, como também todos os recursos e caveiras de cristal nos degraus inferiores do mesmo templo.

RECOMPENSAS DE MEIO DE ERA



Os Dias de Alimentação marrom e laranja ocorrem no meio de uma era. Eles ocorrem nas marcas de um quarto e de três quartos da

partida. Os jogadores são recompensados com recursos e caveiras de cristal.

Nota: se o banco não tiver caveiras de cristal suficientes para recompensar todos os jogadores que as deveriam receber, então ninguém obtém uma caveira de cristal.

Exemplo:



O Vermelho recebe 1 pedra, 2 madeiras e 1 caveira de cristal. O Azul recebe 2 pedras e 2 madeiras. O Amarelo recebe 2 pedras.

RECOMPENSAS DE FIM DE ERA



Os Dias de Alimentação Azul e Verde ocorrem no fim de uma era. Isso acontece no meio e no final da partida. Os jogadores recebem pontos de vitória.

- Em cada templo, o jogador ganha apenas os pontos de vitória indicados no seu degrau atual. Note que se estiver no degrau mais baixo, perderá pontos de vitória. Pontos de vitória podem ser negativos.
- O jogador que estiver mais alto em cada templo recebe pontos de vitória bônus. Os números sobre cada templo indicam a quantidade do bônus. O número inferior da esquerda é o bônus do final da primeira era. O número superior da direita é o bônus do final da partida. Se vários jogadores empatarem nos degraus superiores, todos os jogadores empatados recebem metade do bônus.

Exemplo: se a situação do exemplo anterior fosse no final da 1ª Era, os jogadores receberiam o seguinte:

Vermelho: 16 pontos de vitória (2+0+9 pelos degraus do templo, 4 por ser o mais alto no templo verde, e 1 por estar empatado no templo amarelo).

Azul: 15 pontos de vitória (6+0+5 pelos degraus do templo, 3 por estar empatado no templo marrom, e 1 por estar empatado no templo amarelo).

Amarelo: 7 pontos de vitória (6+0+3 pelos degraus do templo, 3 por estar empatado no templo marrom, e 1 por estar empatado no templo amarelo).

Se fosse o final da 2ª Era, os jogadores receberiam o seguinte:

Vermelho: 18 pontos de vitória (2+0+9 pelos degraus do templo, 4 por ser o mais alto no templo verde, e 3 por estar empatado no templo amarelo).

Azul: 15 pontos de vitória (6+0+5 pelos degraus do templo, 1 por estar empatado no templo marrom e 3 por estar empatado no templo amarelo).

Amarelo: 7 pontos de vitória (6+0+3 pelos degraus do templo, 1 por estar empatado no templo marrom e 3 por estar empatado no templo amarelo).

FINAL DA PARTIDA

A partida termina depois do quarto Dia de Alimentação. A engrenagem Tzolk'in completou uma revolução inteira. Os jogadores convertem todos os seus produtos em pontos de vitória e pontuam pelos monumentos. Então, o jogador com a maior quantidade de pontos vence.

Em caso de empate, quem tiver mais trabalhadores nas engrenagens ganha. Se o empate persistir, todos os jogadores empatados ganham. Nota esotérica: tecnicamente, a engrenagem Tzolk'in avança mais um dia depois da pontuação do final da 2ª Era e antes da pontuação final. Isto pode empurrar trabalhadores para fora das engrenagens, o que pode afetar a mecânica de desempate.

PONTUAÇÃO FINAL

Para calcular os seus pontos de vitória, faça o seguinte:

1. Converta todos os recursos para milho, usando o valor de troca no mercado.
2. Some 1/4 de pontos de vitória por cada milho.
3. Some 3 pontos de vitória por cada caveira de cristal que ainda tem.
4. Some os pontos de vitória dos seus monumentos.



RESUMO DETALHADO DA RODADA

1. **TURNOS DOS JOGADORES.** Comece com o jogador inicial e siga em sentido horário. O seu turno se realiza na seguinte ordem:

a. Mendigue milho: se tem 2 ou menos milhos, você pode reabastecer para 3 milhos. Isso enfurece os deuses.

b. Você deve escolher uma das duas opções:

I. Colocar qualquer número de trabalhadores. Um trabalhador é sempre colocado no espaço de ação desocupado de menor número na engrenagem. A quantidade paga por cada trabalhador colocado depende de:

1. O número de trabalhadores colocados, de acordo com a tabela nos tabuleiros de jogador;
2. Os espaços de ação onde os trabalhadores são colocados.

II. Ou Recolher qualquer número de trabalhadores, um por um. Por cada trabalhador recolhido, faça uma das seguintes:

1. Efetuar a ação indicada no espaço de ação do trabalhador.
2. Ou efetuar uma ação de menor número na mesma engrenagem, pagando 1 milho por cada degrau que recuar.
3. Ou não efetuar uma ação.

c. Se construiu algum edifício, distribua novos edifícios da era atual nos espaços vazios.

d. Se colocou um trabalhador no Espaço de Jogador Inicial, recolha todo o milho acumulado nos dentes da engrenagem Tzolk'in.

2. **ALIMENTAR TRABALHADORES E RECEBER RECOMPENSAS.** Esta fase da rodada somente ocorre nos Dias de Alimentação.

a. Você deve pagar 2 milhos por cada trabalhador que estiver em jogo. Você perde 3 pontos de vitória por cada trabalhador que não foi alimentado.

b. Se o Dia de Alimentação for o final da 1ª Era, todos os edifícios são descartados do tabuleiro e os edifícios da 2ª Era são distribuídos.

c. Em cada templo, os jogadores recebem recompensas do deus do templo. Cada templo é resolvido separadamente.

I. No meio de uma era (Dias de Alimentação marrom e laranja), os jogadores obtêm os recursos ou caveiras de cristal indicados no lado esquerdo dos degraus. Ganham a recompensa do seu degrau atual e de todos os degraus abaixo.

II. No final de uma era (Dias de Alimentação azul e verde), os jogadores obtêm pontos de vitória.

1. Você ganha os pontos de vitória indicados no lado direito do seu degrau atual (mas não pelos degraus inferiores).

2. O jogador mais alto ganha um bônus, como é indicado em cima do templo. O número inferior da esquerda é a recompensa do final da 1ª Era. O número superior da direita é a recompensa do final da 2ª Era. Se os jogadores ficarem empatados, todos os jogadores empatados ganham metade do bônus.

3. **AVANÇAR O CALENDÁRIO TZOLK'IN:**

a. Se nenhum trabalhador estiver no Espaço de Jogador Inicial, faça o seguinte:

I. Coloque 1 milho no dente atual da engrenagem Tzolk'in.

II. Avance a engrenagem Tzolk'in em 1 dia. Qualquer trabalhador empurrado para fora volta para o seu dono.

b. Se o seu trabalhador estiver no Espaço de Jogador Inicial, faça o seguinte:

I. Recolha o seu trabalhador da engrenagem Tzolk'in.

II. Pegue o Marçador de Jogador Inicial de outro jogador ou, se já estiver com o Marçador de Jogador Inicial, passe-o para a sua esquerda.

III. Avance o calendário em 1 dia. Se o seu tabuleiro de jogador estiver com o lado mais claro virado para cima, você pode avançar o calendário em 2 dias, desde que o dia adicional não empurre nenhum trabalhador para fora das engrenagens. Vire o seu tabuleiro de jogador para o lado escuro, se usar esse privilégio. Qualquer trabalhador empurrado para fora das engrenagens é devolvido ao seu dono.

EXEMPLO: AS DUAS PRIMEIRAS RODADAS

Trata-se da primeira rodada da partida, e o Verde é o jogador inicial. Ele está pensando em colocar um trabalhador no espaço de ação O em Tikal e um trabalhador no espaço de ação O em Yaxchilan, neste turno, e recolhê-los no próximo turno. Ele vê que colocar o seu terceiro trabalhador no espaço de ação O em Palenque custa apenas 2 milhos a mais. Ele poderia recolher o trabalhador no próximo turno e ganhar 3 milhos. Por isso, ele coloca três trabalhadores, todos nos espaços de ação O de diferentes engrenagens, pagando 3 milhos.

A seguir, é o turno do Azul. Ele coloca dois trabalhadores nos espaços de ação 1 e 2 em Palenque, o que lhe custa 4 milhos. Ele gostaria de colocar o seu terceiro trabalhador em Palenque também, mas não tem milho suficiente, por isso ele coloca apenas dois. No turno do Vermelho, ele coloca dois trabalhadores nos espaços de ação 1 e 2 em Yaxchilan e o terceiro no espaço de ação 1 em Tikal. Isso custa-lhe 7 milhos. Por último, o Amarelo coloca um trabalhador no espaço de ação 2 em Tikal e outro no Espaço de Jogador Inicial. Isso lhe custa 3 milhos.

No final da primeira rodada, o Amarelo recebe o marcador de Jogador Inicial e pode escolher avançar as engrenagens em um ou dois dias. Ele tem apenas 1 trabalhador nas engrenagens, por isso decide avançar apenas 1 dia.

O Amarelo é o novo jogador inicial. Ele coloca os seus dois trabalhadores nos espaços de ação O e 4 em Palenque, pagando 5 milhos. O Verde tem todos os seus trabalhadores nas engrenagens, por isso ele tem que recolher alguns trabalhadores. Ele decide recolher apenas dois deles. Primeiro, o trabalhador no espaço de ação 1 em Yaxchilan, o que lhe dá 1 madeira, depois o trabalhador no espaço de ação 1 em Tikal, para avançar em tecnologia de agricultura. Se ele recolhesse agora o trabalhador que está em Palenque, teria recebido 3 milhos, mas visto que conseguiu avançar na tecnologia de agricultura, ele decide tomar vantagem disso, deixando o trabalhador para um turno posterior.

Em vez de recolher alguns trabalhadores, o Azul decide colocar o seu último trabalhador no espaço de ação O em Tikal gratuitamente. O Vermelho tem que recolher alguns dos seus trabalhadores. Ele decide recolher apenas o que lhe dá 1 ouro e 2 milhos. No final desta rodada, um milho será adicionado ao dente de Tzolk'in porque nenhum jogador estava no Espaço de Jogador Inicial.



UM JOGO DE DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI

ILUSTRAÇÃO: MILAN VAVROŇ

DESIGN GRÁFICO: FILIP MURMAK

TRADUÇÃO:

RODRIGO SPONCHIADO UEMURA

**JOGADORES TESTE PRINCIPAIS:
PETR MURMAK, VÍT VODIČKA**

JOGADORES TESTE: Kreten, Vitek, Vlađa, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Flygon, Plema, Petr, Tomáš, Markéta, dilli, Miloš, Yuri, Jurri, David, Rumun, Monika, Filip Neduk, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini e os amigos de Tempio di Kurna, Tom Rosen, Jennifer Geske, Bryan Bowe, Curt Churchill e muitos outros de Gathering of Friends, Podmitrov e outros eventos de jogos.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS PARA: Antonio Petrelli, pelas ideias brilhantes no estágio inicial de desenvolvimento e Paul Grogan por seu apoio constante e entusiasmo.



Distribuído em Brasil
DEVIR LIVRARIA LTDA
Rua Chamatu, 197-A
Vila Formosa
CEP 01539-000
São Paulo SP, CNPJ
57.883.647/0001-26
www.devir.com.br
sac@devir.com.br
Tel: (11) 2924-6918
www.devir.com

© Czech Games Edition,
Outubre 2012
www.CzechGames.com

Distribuído em Portugal
DEVIR LIVRARIA LDA
Polo industrial, Brejos de
Carreiros, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 Palmela
www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440
www.devir.com



FICHAS INICIAIS DE RIQUEZA E EFEITOS DOS EDIFÍCIOS



Ganhe 6 milhos.



Ganhe 2 madeiras.



Ganhe 1 pedra.



Ganhe 1 ouro.



Ganhe 1 caveira de cristal.



Ganhe 2 pontos de vitória.



Retire um dos seus trabalhadores do banco e coloque-o à sua frente.



Avance 1 nível em tecnologia de agricultura sem pagar qualquer recurso.



Avance 1 nível em tecnologia de extração de recurso sem pagar qualquer recurso.



Avance 1 nível em tecnologia de agricultura sem pagar qualquer recurso.



Avance 1 nível em tecnologia de teologia sem pagar qualquer recurso.



Avance 1 nível numa tecnologia à sua escolha sem pagar qualquer recurso.



Avance 2 níveis em qualquer tecnologia ou 1 nível em quaisquer 2 tecnologias sem pagar qualquer recurso.



Suba 1 degrau no templo marrom.



Suba 1 degrau no templo amarelo.



Suba 1 degrau no templo verde.



Suba 1 degrau num templo à sua escolha.



Pode construir um edifício (como se estivesse a efetuar a ação 2 em Tikal).



Pode trocar no mercado (como se estivesse a efetuar a ação 2 em Uxmal).



Pague 1 milho e efetue imediatamente qualquer ação na engrenagem de Palenque, Yaxchilan, Tikal ou Uxmal.



Um de seus trabalhadores não precisa de milho.



Todos os seus trabalhadores precisam de 1 milho a menos. Se você tem dois desses efeitos, então a alimentação de todos os seus trabalhadores não custa nada.

EFEITOS DE MONUMENTO



Ganhe 4 pontos de vitória por cada tumba (borda cinza) edifício ou monumento que construiu. (Esse monumento conta também).



Ganhe 4 pontos de vitória por cada edifício público (borda verde) ou monumento que construiu. (Este monumento conta também).



Ganhe 4 pontos de vitória por cada santuário (borda azul) ou monumento que construiu. (Este monumento conta também).



Ganhe 2 pontos de vitória por cada edifício que construiu e ganhe 2 pontos de vitória por cada monumento que construiu.



Ganhe pontos de vitória conforme o número de trabalhadores que tem em jogo: 0 por três, 6 por quatro, 12 por cinco ou 18 por todos os seis. ("Em jogo" significa "que não está no banco").



Escolha um templo. Conte o número de degraus a partir do espaço inicial até onde está o seu marcador. Ganhe 3 pontos de vitória por cada degrau. (No exemplo mostrado no monumento, o jogador ganha 12 pontos).



Ganhe pontos de vitória por cada monumento construído durante a partida, não importando quem o construiu. (Este monumento conta também). A taxa é 6 pontos por monumento numa partida com 2 jogadores, 5 pontos numa partida com 3 jogadores e 4 pontos numa partida com 4 jogadores.



Ganhe 3 pontos de vitória por cada nível de tecnologia que tem. (Um marcador no espaço inicial conta como 0 níveis dessa tecnologia).



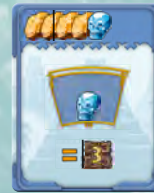
Em cada templo, ganhe os pontos de vitória indicados no seu degrau atual. (Ganha os pontos de final de era novamente, mas não ganha os pontos bônus por estar no degrau mais alto).



Ganhe 4 pontos de vitória por cada Ficha de Colheita de Milho que colheu.



Ganhe pontos de vitória por tecnologias nas quais atingiu o terceiro nível: 9 por uma, 20 por duas, 33 por três ou quatro.



Ganhe 3 pontos de vitória por cada caveira colocada em Chichen Itza. Não importa quem as colocou.