

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

O CALENDÁRIO MAIA

O tabuleiro de jogo consiste de um calendário maia representado pela engrenagem Tzolk'in de 26 pontas; esta, por sua vez, é conectada a 5 engrenagens menores que correspondem às 5 áreas onde a civilização maia se desenvolve (Palenque, Uxmal, Tikal, Yaxchilan e Chichen Itza). Os jogadores controlam tribos maias.

O tabuleiro apresenta várias ações que podem beneficiar a sua tribo. No seu turno, você irá posicionar peões nas engrenagens ou recolher peões posicionados em turnos anteriores. Os peões realizam as suas ações quando são recolhidos (não quando são posicionados).

Quando todos os jogadores houverem realizado um turno de ações, a engrenagem Tzolk'in avança um dia, dessa forma movendo os peões em todas as engrenagens uma posição à frente e assim alterando as ações que eles podem realizar.

Milho é o material mais básico do jogo, servindo como moeda e alimento para a sua população. Ações diferentes possibilitam ao jogador produzir alimento, extrair recursos, erguer construções e desenvolver tecnologias. Algumas ações agradam aos deuses e outras os irritam. Você mede o seu favor com os deuses (Quetzalcoatl, Kukulcan e Chaac) nos três templos representados no tabuleiro. As tribos mais devotas recebem as melhores recompensas.

Os deuses premiam pontos de vitória duas vezes durante o jogo. Você também pode ganhar pontos de vitória erguendo determinadas construções ou carregando caveiras de cristal para Chichen Itza.

O jogo termina após uma volta completa da engrenagem Tzolk'in. Os seus recursos restantes são convertidos em pontos de vitória - e você também recebe pontos por certos monumentos. Aquele que alcançar um total maior de pontos de vitória ao fim do jogo torna-se o vencedor.



COMPONENTES DO JOGO

TABULEIRO DE JOGO

consistindo de 6 peças interligadas



13 MONUMENTOS



32 CONSTRUÇÕES DIVIDIDAS EM 2 ERAS



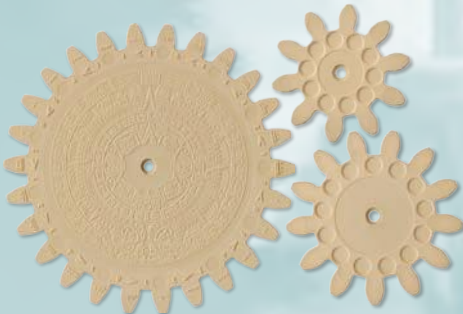
4 CARTÕES DE DOIS LADOS PARA JOGADORES EM 4 CORES DIFERENTES



1 MARCADOR DE JOGADOR INICIAL



6 ENGRENAGENS DE TAMANHOS VARIADOS



4 CONTADORES DE PONTOS EM 4 CORES

(1 por jogador)

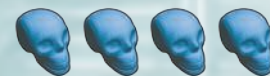


65 BLOCOS DE MADEIRA

representando recursos (madeira, pedra e ouro)



13 CAVEIRAS DE CRISTAL



65 MARCADORES DE MILHO EM VALORES 1 OU 5



28 FICHAS DE COLETA

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



21 CARTELAS DE TESOUREO INICIAL



1 FOLHA DE ADESIVOS



6 PEÇAS ENCAIXÁVEIS DE PLÁSTICO



24 PEÕES EM 4 CORES

(6 peões por jogador)



28 MARCADORES DE JOGADOR EM 4 CORES

(7 marcadores por jogador)



MATERIAIS

Os componentes que representam certos materiais contêm os seguintes ícones:



MILHO



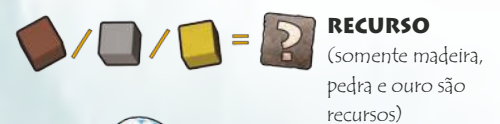
MADEIRA



PEDRA



OURO



RECURSO

(somente madeira, pedra e ouro são recursos)



CAVEIRA DE CRISTAL

Este jogo contém exatamente 13 caveiras de cristal. Quando a 13ª caveira de cristal for removida do banco, nenhum jogador pode adquirir caveiras adicionais.

Na rara ocasião em que um jogador receberia uma outra peça mas não há mais nenhuma no banco daquele tipo, use um substituto apropriado (pedaços de papel escritos com o nome da peça, marcadores de outros jogos, moedas ou até feijões!).

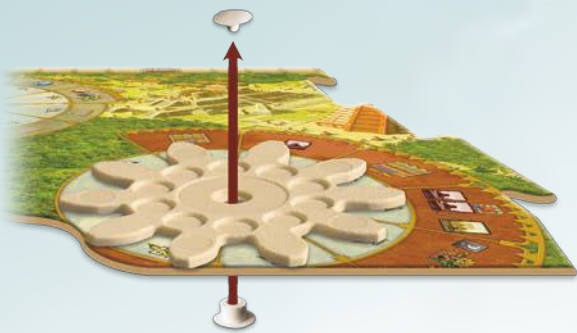
ANTES DO PRIMEIRO JOGO

PEÇAS DE PAPELÃO

Cuidadosamente empurre as peças de papelão de seus lugares..

TABULEIRO DE JOGO

Encaixe todas as engrenagens ao tabuleiro usando as peças encaixáveis de plástico. Garanta que as engrenagens estejam reguladas nas posições corretas como demonstrado na imagem de montagem. As engrenagens têm 3 tamanhos diferentes.



ADESIVOS

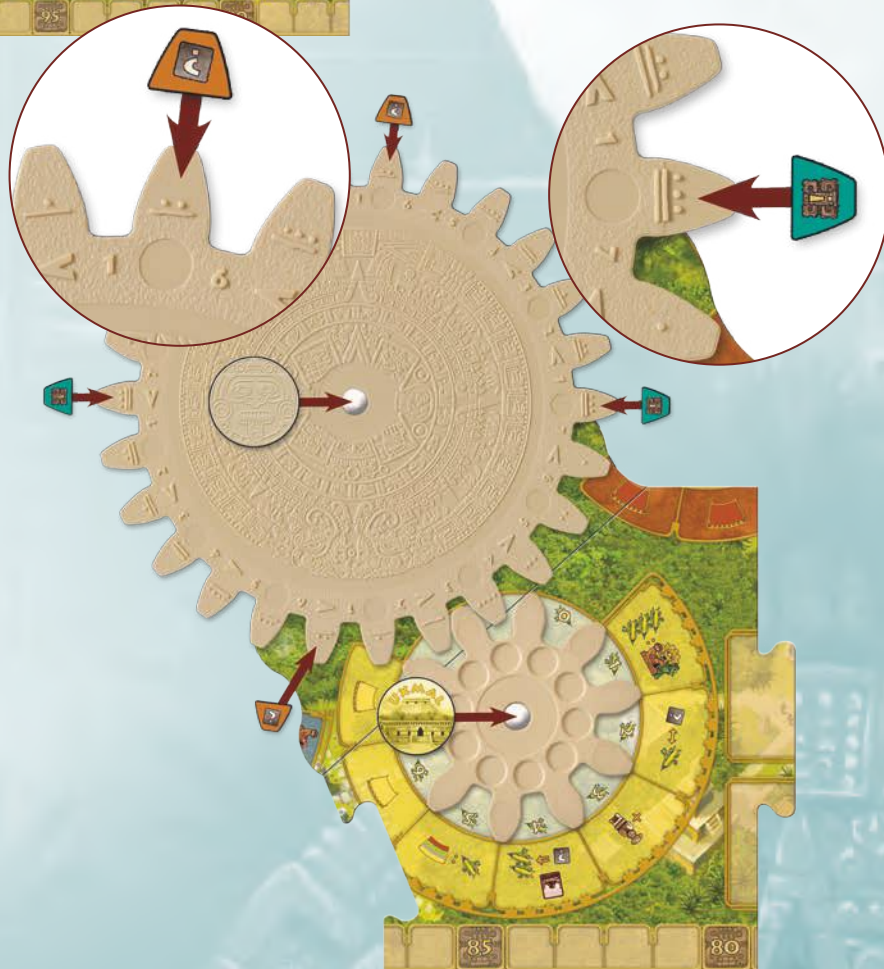
Após encaixar as engrenagens, aplique os adesivos apropriados nas suas pontas.

Aplique 4 adesivos representando Dias de Alimentação nas pontas correspondentes da engrenagem Tzolk'in como mostrado na figura.

Change for this: O tabuleiro de jogo é montado de forma que você não precise remover as engrenagens após o jogo. As peças de papelão que formam o tabuleiro podem ser desencaixadas e guardadas com as engrenagens ainda afixadas. Os adesivos e as peças encaixáveis de plástico devem permanecer afixadas.

MONTANDO O TABULEIRO

Após afixar as engrenagens e os adesivos, MONTE O TABULEIRO DE JOGO NA SEGUINTE ORDEM PARA EVITAR DANIFICÁ-LO.



PREPARANDO O JOGO

Posicione o tabuleiro de jogo no centro da mesa. Disponha o resto dos componentes no tabuleiro ou ao seu redor conforme demonstrado na imagem abaixo. Essa imagem demonstra a preparação de um jogo para 4 jogadores. A coluna na próxima página detalha as diferenças no caso de um jogo com 2 ou 3 jogadores.



BANCO

Coloque toda a madeira, pedra, ouro, caveiras de cristal e peões não utilizados em um banco onde cada jogador possa alcançá-los facilmente. O banco de milho é colocado no centro da engrenagem Tzolk'in.

SELVA

Na área associada à engrenagem de Palenque existem conjuntos de quatro espaços representando campos na selva que podem ser usados para a extração de madeira ou coleta de milho. Coloque uma Ficha de Coleta de Milho em cada campo.

O conjunto de campos correspondente à ação 2 de Palenque (a ação próxima ao número 2 escrito sobre o símbolo de milho) só produz milho, mas os outros três conjuntos também produzem madeira. Coloque uma Ficha de Coleta de Milho sobre cada Ficha de Coleta de Milho nos conjuntos correspondentes às ações 3, 4 e 5.

CALENDÁRIO

Gire a engrenagem Tzolk'in até que a ponta de flecha no tabuleiro aponte para uma das duas pontas da engrenagem que simbolizam o Dia de Alimentação ao fim de cada Era (a ponta que contenha um dos adesivos verde-azuis).

JOGADOR INICIAL

O Marcador de Jogador Inicial deve ser entregue para o jogador que tenha sacrificado algo mais recentemente. No caso de um empate, entregue o Marcador de Jogador Inicial para o jogador que se ofereça para o próximo sacrifício (brinadeira, escolham o primeiro jogador do jeito que acharem melhor).

O Marcador de Jogador Inicial não é passado em ordem horária como em alguns jogos - você pode conquistá-lo posicionando um peão na Área do Jogador Inicial, como explicado mais à frente.



CONTADOR DE PONTOS

Cada jogador posiciona o seu marcador na área O da trilha de pontos.



PREPARAÇÃO DO JOGADOR

Cada jogador escolhe uma cor e recebe as seguintes peças dessa cor:

1 CARTÃO DE JOGADOR DE DOIS LADOS

Cada jogador começa o jogo com o seu cartão de jogador posicionado à sua frente com o lado mais claro para cima.

3 PEÕES

CARTELAS DE TESOURO INICIAL

Após concluir a preparação do jogo (incluindo a revelação de construções e monumentos), misture as Cartelas de Tesouro Inicial e entregue 4, em segredo, a cada jogador. Cada jogador escolhe 2 para manter, descartando as outras 2. Após todos os jogadores terem feito a sua escolha, revele as 2 cartelas escolhidas e entregue a eles os itens descritos (veja na página 16 uma descrição detalhada de seus efeitos). Os jogadores mantêm as suas Cartelas de Tesouro Inicial à sua frente; algumas delas têm efeitos que podem ser usados durante o jogo.

MARCADORES DE JOGADOR

Cada jogador posiciona 7 marcadores de sua cor conforme descrito:

1 no passo branco de cada um dos 3 templos.

1 no espaço à esquerda de cada um dos 4 caminhos tecnológicos.

CONSTRUÇÕES E MONUMENTOS

Separe as construções e monumentos com suas faces voltadas para baixo em 3 pilhas de acordo com as suas costas - Construções da Primeira Era, construções da Segunda Era e monumentos. Embaralhe cada pilha separadamente.

ÁREAS DE MONUMENTO



Coloque 6 monumentos virados para cima nas áreas de monumento do tabuleiro de jogo. Guarde os outros monumentos na caixa do jogo - você não irá precisar mais deles.



ÁREAS DE CONSTRUÇÃO

Coloque 6 construções da Primeira Era viradas para cima nas áreas de construção do tabuleiro de jogo. Coloque as pilhas de construções da Primeira e Segunda Eras viradas para baixo perto do tabuleiro.

JOGOS DE 2 OU 3 PESSOAS



A preparação é diferente para jogos com menos de 4 jogadores. Esses símbolos no tabuleiro fazem referência a essas regras.

MONUMENTOS

Um número menor de jogadores significa menos Monumentos:

- ◇ Disponha 5 para um jogo de três jogadores;
- ◇ Disponha 4 para um jogo de dois jogadores.

SELVA

Um número menor de jogadores significa menos Fichas de Coleta. Ao invés de usar todos os 4 campos em cada conjunto, use somente:

- ◇ 3 em um jogo de três jogadores;
- ◇ 2 em um jogo de dois jogadores.

PEÕES OCIOSOS

Após entregar as Cartelas de Tesouro Inicial para cada jogador, mas antes que eles escolham as 2 que irão manter, use os peões ociosos de cores não utilizadas por nenhum jogador para bloquear ações nas engrenagens de acordo com as seguintes regras:

1. Misture as Cartelas de Tesouro Inicial restantes e puxe uma aleatoriamente de cada vez.
2. Cada uma das Cartelas de Tesouro Inicial demonstra uma ação específica em uma das 5 engrenagens. Posicione um peão não utilizado por nenhum jogador nessa ação.
3. Se este é o primeiro peão posicionado naquela engrenagem, adicione um segundo peão não utilizado na ação oposta na mesma engrenagem (mesmo que a área não seja marcada por nenhum número). Exceção: Essa regra não se aplica para a engrenagem de Chichen Itza (azul).
4. Continue puxando Cartelas de Tesouro Inicial até que você tenha posicionado todos os peões não utilizados por nenhum jogador: 6 em um jogo de 3 jogadores ou 12 em um jogo de dois jogadores.

Os peões ociosos ocupam as suas posições na engrenagem até o fim do jogo. Você pode optar por usar marcadores de jogador de cores não selecionadas ao invés dos peões para diferenciar melhor as peças dos jogadores das peças ociosas.

Exemplo:



Essa cartela indica que você deve posicionar um peão ocioso na ação número 5 em Palenque. Se este é o primeiro peão ocioso posicionado na engrenagem de Palenque, você também deve posicionar um peão ocioso na ação número 0 em Palenque (assumindo, claro, que ainda restam peões ociosos para serem posicionados).

DURANTE O JOGO

Cada rodada de jogo tem 2 ou 3 fases:

1. **OS JOGADORES REALIZAM SEUS TURNOS.** Começando a partir do jogador inicial e prosseguindo em sentido horário, cada jogador realiza o seu turno.
2. **EM UM DIA DE ALIMENTAÇÃO, ALIMENTE OS PEÕES E COLETE RECOMPENSAS.** Só existem 4 Dias de Alimentação por jogo, então durante a maioria das rodadas você irá pular esta fase.
3. **AVANCE O CALENDÁRIO.** Avance a engrenagem central Tzolk'in - normalmente apenas um dia. Se há algum peão posicionado na Área do Jogador Inicial, o Marçador de Jogador Inicial muda de mãos nesse momento.

Todas essas fases são explicadas detalhadamente abaixo.

O jogo termina após a segunda era, que corresponde a uma rotação inteira da engrenagem central Tzolk'in. Aquele que conseguir mais pontos de vitória é o vencedor.

TURNOS DOS JOGADORES

Comece com o jogador inicial e proceda em ordem horária. No seu turno você deve realizar uma das seguintes ações:

- ♦ Posicione qualquer número desejado de peões, pagando o valor apropriado de milho;
- ♦ Recolha qualquer número de peões das engrenagens e realize as ações apropriadas.

Você deve obrigatoriamente posicionar peões ou recolhê-los. Você não pode pular um turno. Você não pode posicionar alguns peões e recolher outros no mesmo turno.

Nota: O seu primeiro turno no jogo será sempre de posicionamento já que você não terá nenhum peão nas engrenagens apto a ser recolhido.

IMPLORAR POR MILHO

No início de seu turno, se você tiver 2 milhos ou menos, você pode implorar por mais milho. Para implorar por milho, descarte todo o seu milho restante e pegue 3 do banco (ou seja, pegue milhos adicionais do banco até o seu total ser exatamente 3). Porém, a sua tolice irrita os deuses e você deve recuar um degrau em um dos três templos. Veja a seção detalhando os Templos (página 10) para mais detalhes.

Se você não tiver milho suficiente para posicionar um peão e você não tiver nenhum peão já posicionado nas engrenagens, você deve obrigatoriamente implorar por milho.

POSICIONANDO PEÕES

Você começa o jogo com três peões e pode adquirir outros durante o jogo. Você deve ter ao menos um peão disponível (que não esteja já posicionado em uma engrenagem ou ainda no banco) para realizar um turno de posicionamento.

Se você decidir posicionar um peão (ao invés de recolher outro) você deve colocar um ou mais de seus peões disponíveis nas engrenagens. Você pode posicionar múltiplos peões no seu turno, podendo até posicionar todos eles.

Para posicionar um peão, escolha uma engrenagem e coloque um dos seus peões disponíveis na ação de menor número que não esteja ocupada (a menor ação é a marcada com o número 0).

Exemplo:



O jogador Vermelho posicionou um peão na engrenagem Palenque no turno anterior e agora este ocupa a ação 1. O jogador Verde deseja posicionar peões na mesma engrenagem. O seu primeiro peão deve ser posicionado na ação 0 porque esta é a ação desocupada de menor número. O segundo deve ser posicionado na ação 2 porque a ação 1 já está ocupada. Ele decide então posicionar o seu terceiro peão em outra engrenagem e escolhe Yaxchilan, que está vazia. Ele deve então posicionar o seu terceiro peão na ação 0.

Posicionar peões custa milho:

- ♦ Você deve pagar uma quantidade de milho igual ao número da ação.



- ♦ Você também deve pagar um adicional pela quantidade de peões posicionados nesse turno, seguindo o custo descrito no seu Cartão de Jogador. Nota: O primeiro número (à esquerda) representa o valor total. O número em parênteses (à direita) representa o custo de adicionar aquele peão específico.

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

Exemplo:

Seguindo o exemplo anterior, o jogador Verde deve pagar 5 milhos:

- ♦ 2 milhos por posicionar os seus peões nas ações 0, 0 e 2.
- ♦ 3 milhos por posicionar 3 peões.

3	(+2)
---	------

O jogador Verde tem um quarto peão disponível, mas não pode posicioná-lo. Posicionar um quarto peão custaria pelo menos 3 de milho a mais, e Verde não tem milho o bastante.

Exemplo 2:



Quando o jogador Vermelho posiciona dois peões na engrenagem de Palenque, ele deve posicioná-los nas ações 3 e 4. O primeiro peão custa 3 de milho (3 + (+0)) e o segundo custa 5 de milho (4 + (+1)), para um total de 8. Vermelho poderia posicionar

um terceiro peão, mas ele não possui mais nenhum disponível.

Você não pode posicionar mais peões do que você é capaz de pagar. Você não escolhe posicionar O peões em uma ação de posicionamento.

Se você deve posicionar peões (porque você não tem nenhum previamente posicionado para recolher) e não tem milho o suficiente para pagar por isso, você deve implorar por milho como descrito anteriormente.

Nota: Existe uma ação entre as engrenagens de Palenque e Chichen Itza - A Área do Jogador Inicial. Você pode posicionar um peão nessa área se ela estiver desocupada como se você estivesse posicionando um peão em uma ação O. Para mais detalhes, veja a descrição da Área de Jogador Inicial (página 10).

RECOLHENDO PEÕES

Se você tiver pelo menos um peão em uma das engrenagens, você pode recolher peões ao invés de posicioná-los. Em um turno onde você recolhe peões, você deve remover um ou mais dos seus peões das engrenagens. Você pode recolher qualquer número dos seus peões previamente colocados.

Para cada peão recolhido, você deve escolher uma das seguintes opções:

- ♦ Usar a ação onde o seu peão estava posicionado.
- ♦ Usar uma ação de número menor na mesma engrenagem pagando 1 milho para cada passo anterior (você pode fazer isso mesmo que exista um outro peão ocupando aquela ação).
- ♦ Fazer nada (exceto recolher o peão).

Você usa as suas ações escolhidas sequencialmente (uma após a outra). Você escolhe a ordem das ações.

Exemplo:

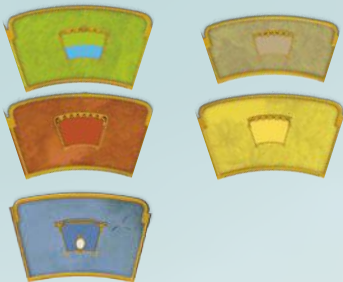


O jogador Vermelho não tem peões disponíveis então ele deve recolhê-los. Ele decide recolher o peão na ação 2, recebendo 1 pedra e 1 milho. O jogador Vermelho quer outra pedra, e agora ele tem uma forma de obtê-la. Ele recolhe o seu peão da ação 3 e paga 1 milho para usar a ação 2, recebendo 1 pedra e 1 milho novamente. Ele não quer madeira, então deixa o seu terceiro peão na engrenagem (de forma que ele avance uma ação no fim da rodada). Ele termina o seu turno ganhando 2 pedras e 1 milho (ele na verdade recebeu 2 milhos mas gastou o primeiro).

Observe que a ordem é importante. Se o jogador Vermelho não tivesse nenhum milho quando ele recolhesse o seu peão na ação 3, ele seria incapaz de pagar o custo necessário para que esse peão usasse a ação 2. Ele seria forçado a usar a ação 3 (ou então não usar nenhuma ação).

AÇÕES DE ESCOLHA LIVRE

As ações com os números mais altos são ações de escolha livre. Essas são as ações número 6 e 7 na maioria das engrenagens e ação 10 em Chichen Itza. Quando você recolhe um peão de uma ação livre, você pode usar qualquer uma (e apenas uma) das ações descritas naquela engrenagem sem qualquer pagamento adicional.



Cada engrenagem representa uma área diferente onde a civilização maia se desenvolve. A engrenagem oferece várias ações, e cada ação tem um número.

Quando você recolhe um peão de uma engrenagem, você pode usar a ação indicada pela área de ação onde o seu peão estava posicionado. Você também pode escolher usar uma ação de número menor pagando 1 de milho para cada passo de diferença. Você também pode escolher não usar nenhuma ação e somente retirar o peão.

Em geral, ações de números mais altos são mais recompensadoras e os seus peões avançam para posições mais favoráveis em cada movimento da engrenagem Tzolk'in.

MATERIAIS

Ao usar ações os jogadores podem ganhar ou perder materiais. Quando você ganha um material, pegue a peça indicada do banco e deposite à sua frente. Algumas ações têm custos associados. Quando você paga um custo, deposite as peças indicadas de volta ao banco. Se você não pode pagar o custo, você não pode usar a ação.

Madeira, pedra e ouro são chamados de "recursos". Eles são representados por blocos de madeira.

LISTA DE MATERIAIS:

- representa um milho.
- representa uma madeira.
- representa uma pedra.
- representa um ouro.
- representa um bloco de recurso. Somente madeira, pedra e ouro são recursos. Milho e caveiras de cristal não são.
- representa uma caveira de cristal.

AVANÇANDO O CALENDÁRIO

Após todos os jogadores terminarem os seus turnos, a engrenagem de calendário Tzolk'in é movida 1 dia no sentido anti-horário. Isso avança todos os peões posicionados em 1 ação.

Um peão que estiver na ação de número mais alto (7 na maioria das engrenagens e 10 em Chichen Itza) será empurrado para fora da engrenagem. Retorne esses peões para seus jogadores. Os jogadores não usam nenhuma ação para os peões retornados dessa forma.

Nota: Idealmente você deve usar o seu peão antes que ele seja empurrado para fora da engrenagem.

Nota: Os peões ociosos não são empurrados para fora da engrenagem. Eles permanecem nas engrenagens durante o jogo inteiro. Isso significa que em alguns momentos eles estarão "bloqueando" ações não numeradas.

Se nenhum peão foi posicionado na Área de Jogador Inicial neste turno, coloque 1 milho do banco na ponta da engrenagem Tzolk'in indicando o dia presente. Porém, se existe um peão posicionado na Área de Jogador Inicial, as regras para avançar o calendário são diferentes. Veja a seção da Área de Jogador Inicial (página 10) para mais detalhes.



AÇÕES

TECNOLOGIAS

Tecnologias oferecem benefícios que se aplicam sempre que você usa uma determinada ação. Esses benefícios são descritos detalhadamente na seção de Tecnologias (página 12). A tabela de tecnologia no tabuleiro tem 4 caminhos tecnológicos diferentes, cada um com cinco espaços. Quando você usa uma ação de avanço tecnológico, você escolhe um desses caminhos para avançar.



Para avançar da área inicial para o nível 1, você deve pagar 1 bloco de recursos (madeira, pedra ou ouro).



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



Para avançar do nível 2 para o nível 3, você deve pagar 3 blocos de recursos. O nível 3 é o maior nível que você pode alcançar,

mas você pode usar uma ação de avanço tecnológico para receber um bônus especial no momento da ação.



Quando você "avança" a partir do nível 3, você deve pagar 1 bloco de recurso. Você imediatamente recebe o bônus indicado. O seu marcador continua na área do nível 3, mas essa opção pode ser utilizada por você cada vez que você usar uma ação de avanço tecnológico.

CONSTRUÇÕES E MONUMENTOS

Algumas ações permitem ao jogador erguer construções e monumentos. Cada construção ou monumento tem um custo descrito no canto superior esquerdo da cartela. Se você deseja erguer aquela construção ou monumento, você deve pagar exatamente o seu custo.

Quando você erguer uma construção ou monumento, pague o custo, retire a cartela do tabuleiro e coloque-a à sua frente.

Exemplo:



Para erguer esta construção, um jogador deve usar uma ação de construção e pagar 1 bloco de pedra e 1 bloco de ouro.

Todos os monumentos disponíveis ficam visíveis desde o começo da partida. Quando um jogador toma um monumento para si, ele não é substituído no tabuleiro.

As construções, entretanto, são renovadas entre os turnos dos jogadores. No fim do seu turno, se você ergueu alguma construção, você deve sortear novas construções para ocupar as áreas que você esvaziou.

Na primeira metade do jogo, somente construções da Primeira Era estarão disponíveis. No meio do jogo, todas as construções da Primeira Era restantes no tabuleiro são descartadas e substituídas por construções da Segunda Era. Na segunda metade do jogo, apenas as construções da Segunda Era estarão disponíveis.

Veja a seção de Construções e Monumentos (página 11) para mais detalhes.



PALENQUE

Palenque permite a coleta de milho ou madeira a partir da selva. As ações 2, 3, 4 e 5 correspondem às Fichas de Coleta de Milho colocadas no tabuleiro durante a preparação. A ação 2 tem somente Fichas de Coleta de Milho, enquanto as ações 3, 4 e 5 começam com Fichas de Coleta de Madeira acima das Fichas de Coleta de Milho.

Quando você usa uma dessas ações de coleta, escolha um dos quatro campos nesse conjunto e colete a Ficha de Coleta em seu topo. Se você coletou uma Ficha de Madeira, receba a quantidade de madeira descrita na ação. Se você coletou uma Ficha de Milho receba a quantidade de milho descrita na ação. Se todas as Fichas de Coleta nesse conjunto já foram coletadas você não pode usar a ação (a não ser que você possua a tecnologia agrícola de nível 2 que permite a coleta de milho mesmo quando não há nenhuma Ficha de Coleta de Milho disponível).



Nas ações 3, 4 e 5, você deve coletar a madeira para chegar às Fichas de Coleta de Milho abaixo. O primeiro jogador que usar essa ação verá apenas Fichas de Madeira disponíveis. Quando um jogador coletar uma Ficha de Madeira, a Ficha de Milho abaixo ficará disponível para o próximo jogador que usar aquela ação.

Você também pode chegar ao milho queimando a floresta: Remova do jogo (guardando na caixa) a Ficha de Coleta de Madeira no topo da pilha. Pegue a ficha de Coleta de Milho recém-revelada e receba a quantidade de milho indicada na ação. Após isso, desça um degrau em um dos templos - você irritou os deuses com a sua pressa! Veja a página 11 para mais detalhes.

Se no conjunto relacionado à ação utilizada houverem Fichas de Milho e Fichas de Madeira disponíveis, você pode escolher qual deles coletar.

Nota: Alguns monumentos podem oferecer pontos pelas suas Fichas de Coleta, então mantenha-as à sua frente até o fim do jogo (e lembre-se, quando você queima uma floresta, você remove do jogo a Ficha de Madeira e coleta a Ficha de Milho abaixo).



Pesca. Receba 3 milhos (o milho representa o alimento que é obtido com a pesca). Essa ação não tem fichas, então ela não pode ser esgotada.



Colete uma Ficha de Coleta de Milho e 4 milhos.



Colete uma Ficha de Coleta de Milho e 5 milhos, ou colete uma Ficha de Coleta de Madeira e 2 madeiras.



Colete uma Ficha de Coleta de Milho e 7 milhos, ou colete uma Ficha de Coleta de Madeira e 3 madeiras.



Colete uma Ficha de Coleta de Milho e 9 milhos, ou colete uma Ficha de Coleta de Madeira e 4 madeiras.



Use uma ação qualquer na engrenagem de Palenque (você não precisa pagar nenhum custo adicional para usar uma ação de número menor).

Exemplo:



O jogador Vermelho decide recolher os seus peões. Ele deixa o peão na ação 1, pois quer que ele avance para uma ação mais recompensadora. Ele recolhe o peão na ação 3 para receber uma Ficha de Coleta de Madeira e 2 madeiras. Sabendo que irá precisar de milho no futuro, ele recolhe o peão na ação 4 e queima a floresta, removendo do jogo a Ficha de Madeira e recebendo 7 milhos. Ele recua seu marcador um degrau abaixo em um dos templos.

Vamos supor que o jogador Vermelho gostaria de usar os mesmos 2 peões para conseguir milho sem irritar os deuses. Quando o peão na ação 3 coleta a Ficha de Coleta de Madeira, ele revela uma Ficha de Milho, tornando-a disponível. O jogador Vermelho pode pagar 1 milho para fazer o peão na ação 4 usar a ação 3, recebendo 5 milhos sem irritar os deuses. Já que ele paga 1 milho e recebe 5, ele termina a ação com quatro milhos a mais. Porém, preste atenção que ele deve pagar o custo para usar a ação antes de receber a sua recompensa; dessa forma ele não pode fazer isso se não tiver ao menos 1 milho antes da ação.



YAXCHILAN

As montanhas de Yaxchilan oferecem uma grande variedade de bens valiosos: madeira da floresta, pedra das pedreiras, ouro das minas e caveiras de cristal escondidas nas cachoeiras. Esses itens são tomados do banco quando você usa a ação.



Receba 1 madeira.



Receba 1 pedra e 1 milho.



Receba 1 ouro e 2 milhos.



Receba 1 caveira de cristal.



Receba 1 ouro, 1 pedra e 2 milhos.



Use qualquer ação na engrenagem de Yaxchilan (você não precisa pagar nenhum custo adicional para usar uma ação de número menor).

Como mencionado na seção de Componentes, só existem 13 caveiras de cristal no jogo. Depois que a 13ª caveira for recebida, a ação 4 não tem mais efeito algum. A quantidade de madeira, pedra, ouro e milho, porém, é ilimitada - se todas as peças de um tipo estiverem em uso, procure algum substituto adequado para representar esse bem.



TIKAL

Tikal é o centro do desenvolvimento arquitetônico e tecnológico. Essas ações permitem a você erguer construções ou avançar em algum caminho tecnológico.

Os avanços têm um custo que deve ser pago em madeira, pedra ou ouro.



Avance um nível em um caminho tecnológico e pague a quantia apropriada de blocos (veja na página 7).



Erga uma construção e pague o custo apropriado.



Avance 1 ou 2 níveis de tecnologia (os 2 avanços podem ser de 1 nível em caminhos diferentes ou 2 níveis no mesmo caminho). Pague a quantia apropriada por cada avanço.



Erga uma ou duas construções ou um monumento e pague o custo apropriado. Se resolver erguer duas construções, você pode aplicar as suas tecnologias arquitetônicas apenas na primeira ou segunda (uma delas não vai contar com a melhoria). Tecnologias arquitetônicas nunca são aplicadas a monumentos (veja na página 12).

Se a primeira construção erguida oferece alguma tecnologia arquitetônica, você pode aplicar esse efeito à segunda construção, contanto que você não tenha aplicado nenhum efeito arquitetônico na primeira. Se a primeira construção erguida oferece algum recurso, você pode usar esse recurso para erguer a segunda construção. Se a primeira construção oferece uma ação, use aquela ação antes de erguer a segunda construção.

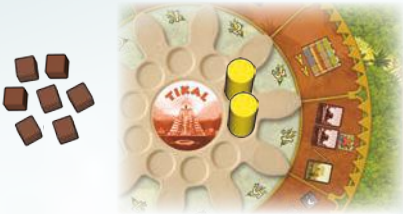


Suba 1 degrau em dois templos diferentes. Isso custa 1 bloco de recurso. Veja a seção descrevendo os Templos para mais detalhes.



Use qualquer ação na engrenagem Tikal (você não precisa pagar nenhum custo adicional para usar uma ação de número menor).

Exemplo:



O jogador Amarelo tem bastante madeira para gastar, então ele decide recolher ambos peões na engrenagem de Tikal. Ele usa a ação 3 para avançar 2 tecnologias para o primeiro nível, pagando 1 de madeira para cada. Então ele usa a ação 4 para erguer as duas construções que ele pode pagar. Quando ele termina o seu turno, ele puxa duas construções da pilha da Primeira Era para ocupar o lugar das que ele retirou.

Nota: O jogador amarelo poderia ter avançado dois níveis em uma tecnologia, mas aí ele não teria madeira o suficiente para erguer as duas construções.



UXMAL

Uxmal é o centro comercial. Aqui um jogador pode fazer oferendas aos deuses e realizar investimentos comerciais no mercado.

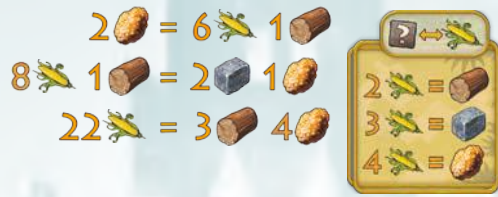


Suba 1 degrau em um dos templos. Essa ação custa 3 milhos. Veja a seção detalhando os Templos (página 10) para mais detalhes.



Troque milho e recursos quantas vezes quiser. A taxa de troca é descrita na tabela de troca de recursos (abaixo do último caminho tecnológico).

Alguns exemplos de trocas possíveis:



Pegue um peão de sua cor do banco e coloque-o à sua frente. Essa ação não tem nenhum efeito se você já tiver todos os 6 peões em jogo.



Erga uma construção e pague com milho. Essa ação funciona quase como as ações da engrenagem Tikal, mas, ao invés de pagar com blocos de recursos, você paga

2 milhos por recurso necessário para a construção. Você não pode pagar nenhuma parte do custo com recursos.

Você não pode usar essa ação para erguer um monumento.

Exemplo:



Para erguer qualquer uma dessas construções, pague 4 milhos.



Use uma ação na engrenagem de Palenque, Yaxchilan, Tikal ou Uxmal. Isso custa 1 de milho (em adição aos custos da ação selecionada). Note que as ações da engrenagem Chichen Itza não podem ser realizados desta maneira.



Use uma ação qualquer na engrenagem Uxmal (você não precisa pagar nenhum adicional para usar uma ação de número menor; porém, se você escolher a ação 5, você também tem que pagar o 1 de milho descrito nessa ação).



CHICHEN ITZA

Chichen Itza é um lugar sagrado. Aqui você pode deixar as suas caveiras de cristal e ganhar o favor dos deuses. Cada ação tem um espaço para uma caveira de cristal.

Quando você usa uma ação nessa engrenagem, você deve colocar uma caveira de cristal dentro da área oval correspondente àquela ação. Você não pode usar uma determinada ação se naquele espaço já houver uma caveira de cristal. Ou seja, cada ação só pode ser usada uma vez por jogo.

Quando você usar a ação, coloque a caveira de cristal no espaço associado e receba uma das recompensas imediatamente:



um número específico de pontos de vitória,



suba um degrau em um templo específico,



um bloco de recurso à sua escolha.

Cada ação agradece a um deus específico:



Chaac tem o templo marrom à esquerda.



Quetzalcoatl tem o templo amarelo no centro.



Kukulcan tem o templo verde à direita.

Exemplo:



O jogador Vermelho deseja posicionar uma caveira de cristal em Chichen Itza. Ele recolhe o seu peão de ação 7. Ele precisa de ouro para outros planos, então paga 1 de milho para usar a ação 6. Ele coloca uma caveira de cristal na área oval e recebe 8 pontos de vitória. Ele então move o seu marcador no templo verde um degrau acima e recebe 1 bloco de recurso à sua escolha – um ouro.

Como as outras engrenagens, Chichen Itza tem uma ação (a número 10) que permite a um jogador usar qualquer ação na engrenagem sem pagar nenhum milho adicional.

ÁREA DO JOGADOR INICIAL



A Área do Jogador Inicial fica entre Palenque e Chichen Itza. Se ela estiver desocupada, ela é uma das áreas onde você pode escolher posicionar os seus peões. Você paga normalmente pelo número de peões posicionados e o custo de cada ação escolhida. A Área do Jogador Inicial tem um custo 0.

Quando você posiciona um peão aqui, você tem vários benefícios. Três desses benefícios acontecem durante a fase de Calendário, mas o primeiro benefício acontece assim que você termina o seu turno:

PEGUE O MILHO ACUMULADO

Em cada rodada onde nenhum jogador escolher essa ação, 1 milho é colocado em cada ponta da engrenagem Tzolk'in. Se você usar essa ação, você pega todo o milho acumulado nas pontas. Pegue o milho assim que o seu turno acabar (isso significa que você não pode usar esse milho para pagar o posicionamento de peões este turno, mas pode usá-lo para alimentar peões se esta rodada é um Dia de Alimentação).

Os seguintes eventos acontecem ao fim da rodada, durante a fase de Avançar o Calendário:

RECOLHA O SEU PEÃO

Você não precisa usar uma ação de recolher para pegar o peão posicionado nesta área. O seu peão retorna a você automaticamente ao fim do seu turno.

Nota: Este evento é parecido com o retorno de um peão quando ele é empurrado para fora de uma engrenagem. Essas são as duas únicas formas de recuperar um peão sem usar uma ação para recolhê-lo.

MOVA O MARCADOR DO JOGADOR INICIAL

O Marcador do Jogador Inicial sempre troca de mãos se você escolhe esta ação. Se você já possuir o Marcador do Jogador Inicial, você o entrega ao jogador à sua esquerda (o que sig-

nifica que você será o último jogador até que alguém escolha essa ação novamente). Se você não já possuir o Marcador do Jogador Inicial, você o toma para si e se torna o jogador inicial até que alguém use essa ação novamente. Esta é a única maneira pela qual o Marcador do Jogador Inicial troca de mãos.

AVANCE O CALENDÁRIO

Normalmente o calendário avança 1 dia, mas você pode escolher avançá-lo 2 dias. Este benefício tem as suas limitações:

- ♦ Você não pode usá-lo se o seu cartão de jogador estiver virado com o lado escuro para cima. Quando você usa esse benefício, você deve virar o seu cartão de jogador para o lado escuro (demonstrando assim que você já usou esse benefício anteriormente). Se você alcançar o degrau mais alto de um templo, você pode virá-lo novamente para o lado claro, como demonstrado na próxima seção que detalha os "Templos".
- ♦ Você não pode usar esse benefício para empurrar um peão para fora de uma engrenagem se ele não já seria empurrado normalmente. Ou seja, você não pode usar esse benefício se houver algum peão na ação 6 de alguma das engrenagens menores ou ação 9 na engrenagem de Chichen Itza.

Mesmo se você não usar o benefício de acelerar a passagem do tempo, você ainda ganha todos os outros benefícios de escolher usar a Área do Jogador Inicial.

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

Exemplo:



O jogador Verde posicionou um peão na Área do Jogador Inicial e agora é o turno do jogador Vermelho. O Vermelho decide recolher peões. Se ele recolhe o peão na ação 6, o jogador Verde poderá avançar o calendário 2 dias (o peão na ação 7 não pode impedir isso pois ele já seria empurrado normalmente). O jogador Vermelho decide então deixar o peão na ação 6 para impedir o jogador Verde de acelerar o calendário. Ele recolhe o seu peão da ação 7 para evitar que ele seja empurrado para fora da engrenagem.

Nota: Durante a última rodada do jogo acelerar a engrenagem Tzolk'in e tomar o Marcador do Jogador Inicial não vai oferecer nenhuma vantagem ao jogador. Mas você ainda pode usar a Área do Jogador Inicial para pegar o milho acumulado, que você então pode usar para alimentar os seus peões. Qualquer milho que sobrar após você alimentar os seus peões valerá pontos ao final do jogo.

TEMPLOS

Você pode subir um degrau em algum templo das seguintes maneiras:

- ♦ Escolhendo uma Cartela de Tesouro Inicial que ofereça esse bônus no começo do jogo.
- ♦ Deixando uma caveira de cristal em Chichen Itza.
- ♦ Pagando 3 milhos na ação 1 de Uxmal.
- ♦ Pagando 1 bloco de recurso na ação 5 de Tikal.
- ♦ Erguendo uma construção que ofereça esse benefício.
- ♦ Aplicando uma tecnologia que ofereça esse benefício.

Se você receber o benefício de subir um degrau em um templo onde você não possa subir mais, o benefício é desperdiçado.

Nota: A ação 1 de Uxmal permite que você suba um degrau em um templo. A ação 5 de Tikal permite que você suba um degrau em dois templos diferentes. Em ambos casos, você só pode usar a ação se você puder pagar o custo (3 milhos em Uxmal ou 1 bloco de recurso em Tikal). Nenhuma dessas

ações oferece a opção de pagar algum adicional para subir mais degraus.

Em cada templo, o degrau do topo só pode ser ocupado por um único jogador. Após um jogador houver alcançado o degrau superior, nenhum outro pode subir até lá (a não ser que o jogador no degrau superior irrite os deuses e desça um degrau). Todos os outros degraus dos templos podem ser ocupados por mais de um jogador.

Quando você alcançar o degrau superior de templo, você imediatamente vira o seu cartão de jogador de forma que ele fique com o lado claro voltado para cima. Isso permite que você use a habilidade de acelerar a engrenagem Tzolk'in mais do que uma vez por jogo (se o seu cartão de jogador já estiver voltado com o lado claro para cima, esse benefício é desperdiçado).



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

O último degrau de cada templo tem a forma de seu deus. O símbolo do deus marca o degrau branco onde os marcadores dos jogadores iniciam o jogo.

IRRITANDO OS DEUSES

Algumas ações irritam os deuses, mas você pode se encontrar em situações onde você tem que fazê-las de qualquer forma. Quando você irritar os deuses, escolha um templo e mova o seu marcador 1 degrau abaixo. Você não pode escolher um templo onde o seu marcador já esteja no degrau mais baixo.

QUEIMAR A FLORESTA

Nas ações 3, 4 e 5 de Palenque, você pode queimar a floresta removendo do jogo uma Ficha de Coleta de Madeira e coletando a Ficha de Coleta de Milho abaixo dela. Isso irrita os deuses, então você deve descer 1 degrau em algum dos

templos. Você não pode queimar a floresta se já estiver no degrau inferior de todos os templos.

IMPLORAR POR MILHO

Se você tiver 2 ou menos milhos no começo do seu turno, você pode implorar por milho para os deuses, descartando todos os seus milhos e pegando 3 do banco. Isso, porém, irrita os deuses e você deve descer 1 degrau em um dos templos. Você não pode implorar por milho se já estiver no degrau inferior de todos os templos.

Caso Especial: No começo do seu turno, se você não tiver nenhum peão já posicionado nas engrenagens, você deve posicionar peões. Se você não possuir milho o suficiente para posicionar um peão você deve implorar por milho. Porém,

se você já estiver no degrau inferior de todos os templos, você não pode implorar por milho. Não se preocupe. Nesse caso, os deuses têm pena de você e permitem que você posicione exatamente 1 peão. Você deve posicionar o peão em uma ação com o menor custo possível e entregar todo o seu milho ao banco.

CONSTRUÇÕES E MONUMENTOS

Quando você ergue uma construção ou monumento, você coloca a cartela à sua frente.

CONSTRUÇÕES

Quando você ergue uma construção, ao fim do seu turno você deve puxar uma nova construção para ocupar o seu lugar no tabuleiro. Essa nova construção deve pertencer à pilha da era presente. Caso todas as construções da era presente já houverem sido usadas, o espaço é deixado vazio.

Ao fim da Primeira Era (na metade do jogo), após todos os jogadores alimentarem os seus peões, remova todas as construções da Primeira Era restantes e puxe 6 novas construções da pilha da Segunda Era. Essa pilha será usada pelo resto do jogo.

Algumas construções oferecem um bônus único e imediato. Outras, chamadas fazendas, oferecem um benefício toda vez que você alimentar os seus peões.

CONSTRUÇÕES DE USO ÚNICO



CONSTRUÇÕES CÍVICAS



TUMBAS



SANTUÁRIOS

Quando você ergue uma dessas construções, você recebe imediatamente todos os bônus descritos. O Apêndice explica o significado de todos os símbolos.

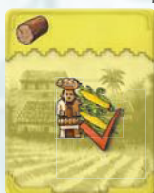
Exemplo:



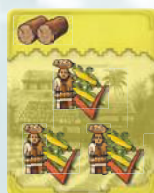
Quando você ergue essa construção, você imediatamente sobe 1 degrau em cada templo e recebe 3 pontos de vitória.

FAZENDAS

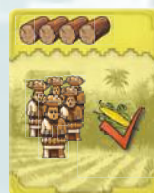
Uma fazenda oferece um benefício sempre que você precisa alimentar os seus peões.



Um dos seus peões não precisa ser alimentado.



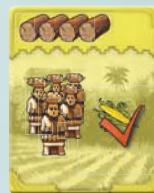
Três dos seus peões não precisam ser alimentados.



Cada um dos seus peões requer 1 milho a menos. Se você possuir duas construções dessas, o custo de alimentar todos os seus peões é 0.

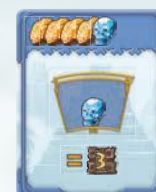
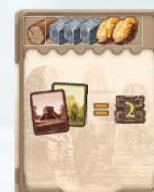
Nenhum peão pode ter um custo de alimentação abaixo de 0 de milho.

Exemplo:



Quando for alimentar seus peões, esse jogador pagará 3 milhos. Dois de seus peões requerem 0 milhos, e os outros só exigem 1 milho cada.

MONUMENTOS



Os monumentos são sorteados somente no início do jogo. Se você erguer um deles, você não puxa outro para ocupar o seu lugar no tabuleiro.

Os efeitos oferecidos pelos monumentos acontecem somente ao fim do jogo. Esses efeitos são descritos na cartela. O Apêndice detalha o significado dos símbolos.

Você pode construir mais que um monumento.

Note, porém, que você só pode construir um monumento com a ação 4 de Tikal e os bônus arquitetônicos não se aplicam a ele.

TECNOLOGIAS

As tecnologias tornam certas ações mais recompensadoras pelo resto do jogo.

Existem 4 caminhos tecnológicos. Cada caminho tem uma área inicial, três níveis tecnológicos e um espaço bônus.

Se você alcançou o terceiro nível em uma tecnologia, você não pode avançar mais nela. Porém, sempre que você usar

uma ação que avançaria você naquele caminho, você ganha um benefício ao invés do avanço. Você pode ganhar esse benefício várias vezes. Se uma ação permite que você avance duas vezes, você pode receber o benefício duas vezes. Veja também a seção sobre “Tecnologias” na página 7 e “Tikal” nas páginas 8 e 9.

Uma tecnologia afeta certas ações. A cor de fundo do nível tecnológico corresponde à cor das ações afetadas. Se o seu marcador está em um nível tecnológico mais alto, você também tem os benefícios de todas as tecnologias de nível mais baixo desse caminho.

AGRICULTURA

Receba 1 milho adicional sempre que você coletar milho da selva (ações 2, 3, 4 ou 5 de Palenque).

Receba 2 milhos adicionais sempre que você coletar milho da selva (ações 2, 3, 4 e 5 de Palenque).



Se não há nenhuma Ficha de Coleta de Milho disponível na ação de Palenque que você está usando (ou seja, elas estão cobertas por Fichas de Coleta de Madeira ou já foram coletadas), você ainda pode usar aquela ação para coletar milho (embora você não receba uma Ficha de Coleta de Milho).

Receba 1 milho adicional sempre que você pescar (ação 1 de Palenque).

Nota: Como bônus são cumulativos, o jogador que estiver no terceiro nível de tecnologia agrícola vai receber 3 milhos quando coletar milho da selva. Ele pode coletar milho mesmo que não haja uma Ficha de Coleta de Milho disponível para a ação. E ele recebe 1 milho a mais quando estiver pescando (primeira ação de Palenque).

Imediatamente suba 1 degrau em um templo à sua escolha.

EXTRAÇÃO DE RECURSOS

Receba 1 de madeira adicional sempre que receber madeira de Yaxchilan (ação 1) ou Palenque (ações 3, 4 ou 5).

Receba 1 de ouro adicional sempre que receber ouro de Yaxchilan (ação 3 ou 5).



Receba 1 de pedra adicional sempre que receber pedra de Yaxchilan (ação 2 ou 5).

Imediatamente receba 2 blocos de recurso à sua escolha.

Nota: Você recebe o recurso adicional somente quando coleta recursos daquele mesmo tipo. Você não recebe madeira adicional quando coleta milho em Palenque ou quando usa a ação 2 em Yaxchilan.

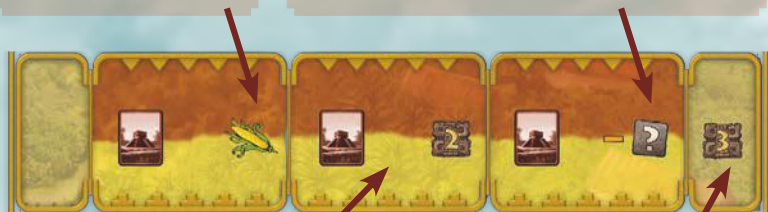
Nota: Essas tecnologias se aplicam somente a Yaxchilan e Palenque. Elas não dão recursos adicionais quando você coleta recursos de outras formas (de construções, dos deuses, de ações em Chichen Itza ou do mercado, por exemplo).

ARQUITETURA

Receba 1 milho sempre que você erguer uma construção (ações 2 e 4 de Tikal ou ação 4 de Uxmal).

Ao erguer uma construção em Tikal (ação 2 ou 4), você pode pagar 1 bloco de recurso a menos do seu custo (você escolhe qual bloco).

Ao erguer uma construção em Uxmal (ação 4), você paga 2 milhos a menos.



Receba 2 pontos de vitória sempre que erguer um prédio (ações 2 ou 4 de Tikal, ação 4 de Uxmal).

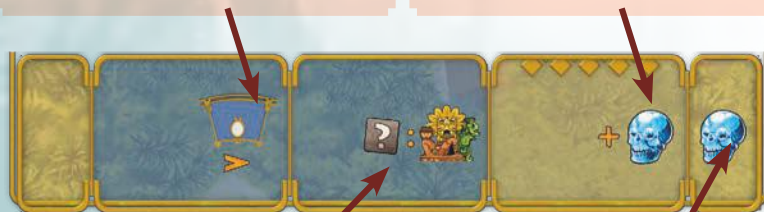
Ganhe imediatamente 3 pontos de vitória.

Nota: Ao usar a ação 4 de Tikal, esses benefícios tecnológicos se aplicam somente a uma das construções erguidas. A outra construção (se você optar por erguê-la) terá o seu custo normal e não vai oferecer milho ou pontos de vitória. Essas tecnologias não se aplicam à construção de monumentos.

TEOLOGIA

Quando você recolhe o seu peão na engrenagem de Chichen Itza, você pode escolher usar uma ação 1 espaço à frente. Você não paga nenhum milho adicional para escolher essa ação. Esta ação é realizada ao invés da ação que o peão realizaria normalmente.

Receba uma caveira de cristal adicional sempre que você receber uma caveira de cristal pela ação 4 de Yaxchilan. Esse benefício não se aplica se você receber uma caveira de cristal de outra forma.



No momento após usar uma ação na engrenagem de Chichen Itza, você pode gastar 1 bloco de recurso para mover 1 degrau acima em um templo à sua escolha (se você acabou de receber um bloco de recurso por sua ação em Chichen Itza você já pode gastá-lo para ganhar esse benefício).

Imediatamente receba 1 caveira de cristal do banco.

DIAS DE ALIMENTAÇÃO



Um Dia de Alimentação é uma rodada onde você deve alimentar os seus peões. Ocorrem 4 Dias de Alimentação por partida.

Quatro pontas da engrenagem Tzolk'in são marcadas como Dias de Alimentação. Quando a engrenagem gira e a ponta de flecha no tabuleiro aponta para um Dia de Alimentação (ou quando um jogador usa o benefício da Área do Jogador Inicial para pular um Dia de Alimentação), a próxima rodada será considerada um Dia de Alimentação. Os números na engrenagem Tzolk'in indicam a quantidade de dias restantes até o próximo Dia de Alimentação.

Nota: A primeira rodada da partida não é um Dia de Alimentação apesar da flecha apontar para um Dia de Alimentação na engrenagem Tzolk'in. Essa ponta representa o último Dia de Alimentação, que ocorre quando a engrenagem Tzolk'in realizar uma rotação completa.

Um Dia de Alimentação ocorre como uma rodada normal, exceto que após os turnos dos jogadores (e antes de avançar a engrenagem Tzolk'in), eles devem fazer o seguinte (use o Cartão do Jogador como referência):

ALIMENTE OS PEÕES



Para alimentar os seus peões, você deve pagar 2 milhos para cada peão que você tenha em jogo. Um peão está em jogo se ele está à sua frente ou posicionado nas engrenagens. Os únicos peões que não estão em jogo são aqueles ainda no banco.

Você deve alimentar o máximo de peões que puder. Se você não conseguir alimentar todos, você perde 3 pontos de vitória para cada peão que não conseguir alimentar.

Não é possível alimentar "meio" peão. Por exemplo, se você tem três peões e 5 milhos, você deve gastar 4 milhos para alimentar dois de seus peões. Você não consegue alimentar o terceiro, então você mantém 1 milho e perde 3 pontos de vitória. Pontos de vitória podem chegar a um valor negativo.

Algumas construções chamadas "fazendas" permitem que você pague menos milho para alimentar os seus peões. Veja a página 11 para mais detalhes.

MUDANÇA DAS CONSTRUÇÕES DISPONÍVEIS



Na metade da partida, as construções mudam da Primeira Era para a Segunda Era.

No segundo Dia de Alimentação, após alimentar os peões, remova todas as construções da Primeira Era restantes no tabuleiro e coloque 6 novas construções da Segunda Era na área das construções. Os monumentos não são afetados. Construções já erguidas pelos jogadores não são afetadas.

RECEBA RECOMPENSAS



Depois que todos os jogadores alimentarem os seus peões, os deuses oferecem recompensas aos seus

devotos. As recompensas são representadas por bens valiosos ou pontos de vitória, dependendo se o Dia de Alimentação se encontra no meio ou fim de uma era.

RECOMPENSAS DE MEIO DE ERA



Dias de Alimentação laranja-marrom acontecem na metade de uma era. Esses acontecem nas marcas de um quarto e três quartos da partida.

Os jogadores são recompensados com recursos e caveiras de cristal.

Você recebe bens diferentes dependendo da sua posição nos degraus dos três templos. Para cada templo, você recebe o recurso ou caveira de cristal descrito no degrau que você ocupa, além dos recursos e caveiras de cristal dos degraus anteriores no mesmo templo.

Nota: Se o banco não tem caveiras de cristal o bastante para entregar a todos os jogadores que deveriam receber uma, nenhum deles recebe uma caveira de cristal.

Exemplo:



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

RECOMPENSAS DE FIM DE ERA



Dias de Alimentação azul-verde ocorrem no fim de uma era. Esse momento acontece na metade do jogo e ao seu fim. Os jogadores são recompensados com pontos de vitória.

- ♦ Você recebe a quantidade de pontos de vitória indicados apenas pelo degrau que você ocupa em cada um dos templos. Você perde pontos de vitória se ocupar o degrau mais baixo. Você pode ter um total negativo de pontos de vitória.
- ♦ O jogador que ocupar o degrau mais alto em cada templo recebe pontos de vitória adicionais. Os números acima de cada templo indicam a quantidade de pontos adicionais. O número mais baixo à esquerda representa os pontos de vitória adicionais recebidos no fim da primeira era, enquanto o número mais alto à esquerda é o representa os pontos adicionais recebidos ao fim do jogo. Se vários jogadores ocupam o degrau mais alto de um templo, todos os jogadores empatados nesse grau recebem metade dos pontos adicionais.

Exemplo: Se a situação no exemplo anterior fosse no fim da Primeira Era, os jogadores receberiam o seguinte:

Vermelho: 16 pontos de vitória (2+0+9 pelos degraus nos templos, 4 por ocupar o degrau superior no templo verde, e 1 por estar empatado no templo amarelo).

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

Se a situação ocorresse ao fim da Segunda Era, os jogadores receberiam as seguintes quantias:

Vermelho: 18 pontos de vitória (2+0+9 pelos degraus nos templos, 4 por ocupar o degrau superior no templo verde e 3 por estar empatado no templo amarelo).

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

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

FIM DO JOGO

A partida termina após o quarto Dia de Alimentação. A engrenagem Tzolk'in terá realizado uma rotação completa. Os jogadores trocam todos seus bens restantes por pontos de vitória e recebem os benefícios de seus monumentos. Após isso, o jogador com mais pontos de vitória vence o jogo.

No caso de um empate, aquele jogador que tiver mais peões posicionados nas engrenagens vence. Se ainda assim o empate persistir, todos os jogadores empatados vencem o jogo.

Nota Esotérica: Tecnicamente, a engrenagem Tzolk'in avança mais um dia após a pontuação da Segunda Era mas antes da pontuação final. Isso pode empurrar peões para fora das engrenagens, o que pode afetar os empates.

PONTUAÇÃO FINAL

Ao fim do jogo é feita a conversão de bens e adição dos pontos de vitória de várias fontes. A pontuação final segue a seguinte ordem:

1. Converta todos os recursos em milho usando a taxa de troca do mercado.
2. Receba $\frac{1}{4}$ de pontos de vitória para cada milho (ou seja, cada 4 milhos equivalem a um ponto de vitória).
3. Receba 3 pontos de vitória para cada caveira de cristal que você ainda possuir.
4. Receba os pontos de vitória vindos de seus monumentos.



DESCRIÇÃO DETALHADA DE UMA RODADA

1. **TURNOS DOS JOGADORES.** Comece com o jogador inicial e prossiga em ordem horária. O seu turno segue a seguinte ordem:
 - a. Implorar por milho: Se você tiver 2 ou menos milhos, você pode pegar outros do banco até ficar com 3. Isso, porém, irrita os deuses.
 - b. Você deve escolher uma das seguintes opções:
 - I. Posicione qualquer número de peões. Um peão é sempre posicionado na ação desocupada de número menor na engrenagem. O custo pago pelo posicionamento de um peão depende de:
 1. a quantidade de peões posicionados nesse turno, de acordo com a tabela no cartão de jogador;
 2. as ações onde os peões são posicionados.
 - II. ou Recolha qualquer número de peões, um a um. Para cada peão recolhido, faça um dos seguintes:
 1. Use a ação descrita na posição do peão.
 2. Use uma ação de número menor na mesma engrenagem, pagando 1 de milho para cada passo de diferença.
 3. Ou não realize uma ação.
 - c. Se você ergueu alguma construção, puxe novas construções da pilha da era presente e coloque-as nos espaços vazios.
 - d. Se você posicionou um peão na Área do Jogador Inicial, pegue para si todo o milho acumulado nas pontas da engrenagem Tzolk'in.
2. **ALIMENTE PEÕES E RECEBA RECOMPENSAS.** Essa fase da rodada só acontece em Dias de Alimentação.
 - a. Você deve pagar 2 milhos para cada peão que você tenha em jogo. Você perde 3 pontos de vitória para cada peão que você não consiga alimentar.
 - b. Se o Dia de Alimentação marca o fim da Primeira Era, todas as construções disponíveis no tabuleiro são descartadas e substituídas por construções da Segunda Era.
 - c. Os jogadores ganham recompensas de cada um dos deuses em cada um dos templos. Cada templo é resolvido separadamente.
 - I. Durante a metade de uma era (Dias de Alimentação marrom-laranja) os jogadores recebem os recursos ou caveiras de cristal descritas no lado esquerdo dos degraus. Você recebe as recompensas do degrau que você ocupa e todos os outros abaixo.
 - II. Ao fim de uma era (os Dias de Alimentação azul-verde) os jogadores recebem pontos de vitória.
 1. Você recebe os pontos de vitória descritos na área à direita do seu degrau que você ocupa. Você não recebe os pontos de vitória dos degraus inferiores.
 2. O jogador que ocupar o degrau mais elevado recebe um benefício específico, indicado acima do templo. O número à esquerda e em uma posição inferior representa a quantidade de pontos de vitória recebidos ao final da Primeira Era. O número à direita e em uma posição superior é a quantidade de pontos de vitória recebidos ao final da Segunda Era. Se existem jogadores empatados nas posições superiores, todos os jogadores empatados recebem metade desses pontos adicionais.
3. **AVANCE O CALENDÁRIO TZOLK'IN:**
 - a. Se não há nenhum peão posicionado na Área do Jogador Inicial, faça o seguinte:
 - I. Coloque 1 milho na ponta da engrenagem Tzolk'in representando o dia presente.
 - II. Avance a engrenagem Tzolk'in em 1 dia. Quaisquer peões empurrados para fora das engrenagens retornam aos seus devidos jogadores.
 - b. Se o seu peão está posicionado na Área do Jogador Inicial, faça o seguinte:
 - I. Recolha o seu peão da Área do Jogador Inicial.
 - II. Pegue para si o Marcaador do Jogador Inicial ou, se você já estiver com ele, passe-o para o jogador à sua esquerda.
 - III. Avance o calendário 1 dia. Se o seu Cartão de Jogador estiver com o lado claro virado para cima, você pode escolher avançar 2 dias ao invés de um, contanto que o dia extra não empurre nenhum peão para fora das engrenagens. Vire o seu Cartão de Jogador para o lado escuro se você usar esse benefício. Qualquer peão empurrado das engrenagens retorna aos seu devido jogador.

EXEMPLO: AS DUAS PRIMEIRAS RODADAS

Começamos a primeira rodada da partida, e o jogador Verde é o jogador inicial. Nesse turno, ele planeja posicionar um peão na ação 0 de Tikal e um na ação 0 de Yaxchilan para poder recolhê-los no próximo turno. Ele vê, porém, que posicionar o seu terceiro peão na ação 0 de Palenque custa somente 2 de milho – ele poderia então recolhê-lo no próximo e receber 3 milhos. Então ele posiciona três peões, todos em ações 0 em diferentes engrenagens, e para isso paga 3 milhos.

Então é a vez do jogador Azul. Ele posiciona dois peões nas ações 1 e 2 em Palenque, o que lhe custa 4 milhos. Ele também gostaria de posicionar o seu terceiro peão em Palenque, mas não tem milho o bastante, então posiciona somente esses dois. O jogador Vermelho, em seu turno, posiciona dois peões nas ações 1 e 2 de Yaxchilan e o terceiro na ação 1 em Tikal. Posicionar todos esses peões custa caro – 7 de milho. Finalmente, o jogador Amarelo posiciona um peão na ação 2 de Tikal e outro na Área do Jogador Inicial, pagando 3 milhos para tal.

Ao fim da primeira rodada, o jogador Amarelo recebe o Marcador do Jogador Inicial e pode escolher avançar as engrenagens em um ou dois dias. Já que ele tem somente 1 peão nas engrenagens, ele decide avançar somente um dia.



O jogador Amarelo é então o novo jogador inicial. Ele posiciona os seus dois peões nas ação 0 e 4 de Palenque, pagando 5 milhos. O jogador Verde já posicionou todos os seus peões na rodada passada, então obrigatoriamente ele tem que recolher peões. Ele decide recolher somente dois deles, começando com aquele na ação 1 de Yaxchilan (o que o faz receber 1 madeira) e terminando com o peão na ação 1 de Tikal, que o avança um nível em tecnologia agrícola. Se ele fosse recolher o peão de Palenque agora receberia 3 milhos, mas, como ele acabou de avançar em tecnologia agrícola, decide então deixar o peão lá e removê-lo depois.

Ao invés de recolher peões, o jogador Azul decide posicionar o seu último peão na ação 0 de Tikal de graça. O jogador Vermelho também tem que recolher peões, então recolhe apenas o que o recompensa com 1 de ouro e 2 milhos.

Ao fim dessa rodada, um milho será adicionado à ponta da engrenagem Tzolk'in já que nenhum jogador posicionou nenhum peão na Área do Jogador Inicial.



UM JOGO POR

DANIELE TASCINI E SIMONE LUCIANI

ILUSTRAÇÃO: MILAN VAVROŇ

DESIGN GRÁFICO: FILIP MURMAK

TRADUÇÃO E REVISÃO: NINO XAVIER SIMAS, THAÍS CABRAL LIMA

TESTADORES PRINCIPAIS: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

TESTADORES: Kreten, Vítek, Vlaďa, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Flygon, Plema, Petr, Tomáš, Markéta, dilli, Miloš, Yuri, Jurri, David, Rumun, Monika, Filip Neđuk, Aská Dytko, Ido Trajini, Simone Tascini e os amigos do Tempio di Kurna, Tom Rosen, Jennifer Geske, Bryan Bowe, Curt Churchill e vários outros em eventos como Gathering of Friends, Podmitrov e muitos outros.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A: Antonio Petrelli pelas ideias brilhantes na fase de desenvolvimento inicial e Paul Grogan por seu apoio eterno e entusiasmo.

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition,
October 2012

www.CzechGames.com

CARTELAS DE TESOURO INICIAL E EFEITOS DE CONSTRUÇÕES

- Receba 6 milhos.
- Receba 2 madeiras.
- Receba 1 pedra.
- Receba 1 ouro.
- Receba 1 caveira de cristal.
- Ganhe 2 pontos de vitória.
- Pegue um dos seus peões do banco e o coloque à sua frente.

- Avance 1 nível em tecnologia agrícola sem precisar pagar nenhum recurso.
- Avance 1 nível em tecnologia de extração de recursos sem precisar pagar nenhum recurso.
- Avance 1 nível em tecnologia arquitetônica sem precisar pagar nenhum recurso.
- Avance 1 nível em tecnologia teológica sem precisar pagar nenhum recurso.
- Avance 1 nível em uma tecnologia à sua escolha sem precisar pagar nenhum recurso.
- Avance 2 níveis em uma tecnologia à sua escolha ou 1 nível em duas tecnologias à sua escolha sem precisar pagar nenhum recurso.

- Suba 1 degrau no templo marrom.
 - Suba 1 degrau no templo amarelo.
 - Suba 1 degrau no templo verde.
 - Suba 1 degrau em um templo à sua escolha.
 - Você pode erguer uma construção (como se estivesse usando a ação 2 de Tikal).
 - Você pode fazer uma troca no mercado (como se estivesse usando a ação 2 de Uxmal).
 - Pague 1 milho e use imediatamente alguma ação nas engrenagens de Palenque, Yaxchilan, Tikal ou Uxmal.
- Um dos seus peões não requer alimento.
- Todos os seus peões exigem 1 milho a menos. Se você possuir dois desses efeitos, alimentar os seus peões não tem nenhum custo em milho.

EFEITOS DOS MONUMENTOS

- Ganhe 4 pontos de vitória para cada construção ou monumento de tumba (de borda cinza) erguidos (esse monumento também conta para o cálculo).
- Ganhe 4 pontos de vitória para cada construção ou monumento cívico (de borda verde) erguido (esse monumento também conta para o cálculo).
- Ganhe 4 pontos de vitória para cada santuário (de borda azul) erguidos (esse monumento também conta para o cálculo).
- Ganhe 2 pontos de vitória para cada construção erguida e 2 pontos de vitória para cada monumento erguido.
- Ganhe pontos de vitória dependendo da quantidade de peões que você tem em jogo: 0 para três peões, 6 para quatro, 12 para cinco ou 18 para todos os seis peões ("em jogo" significa fora do banco, à sua frente).
- Escolha um templo. Conte quantos degraus o seu marcador está acima da posição inicial. Ganhe 3 pontos de vitória para cada degrau assim contado (o exemplo mostrado no monumento ganharia 12 pontos).
- Ganhe pontos de vitória para cada monumento erguido durante o jogo, não importando o jogador que o tenha erguido (esse monumento também conta para o cálculo). A quantidade de pontos de vitória é 6 pontos por monumento em um jogo de dois jogadores, 5 pontos para um jogo de três jogadores e 4 pontos em um jogo de quatro jogadores.
- Ganhe 3 pontos de vitória para cada nível tecnológico que você tenha (um marcador ainda na área inicial conta como 0 níveis nessa tecnologia).
- Para cada templo, ganhe a quantidade de pontos de vitória indicados no degrau ocupado pelo seu marcador (ou seja, você ganha os pontos que ganhou ao fim da era novamente, mas não os pontos adicionais por estar em um degrau superior ao de seus oponentes).
- Ganhe 4 pontos de vitória para cada Ficha de Coleta de Milho coletada.
- Ganhe pontos de vitória para cada caminho tecnológico onde você tenha alcançado o terceiro nível: 9 para um caminho, 20 para dois ou 33 para três ou quatro.
- Ganhe 3 pontos de vitória para cada caveira colocada em Chichen Itza. Não importa quem as tenha colocado.