

# GANHAR PONTOS DE PRESTÍGIO

O saque de uma peça de Vulcão e o fim da partida desencadeiam uma contagem de Pontos de Prestígio.

## 1. CONTAGEM APÓS O SAQUE DE UMA PEÇA DE VULCÃO

Quando um jogador saca 1 das 3 peças de "Vulcão" (1 dentro os hexágonos "B", 1 dentro os "D" e 1 dentro os "F"), ele desencadeia um turno de contagem de Pontos de Prestígio para todos os jogadores. Começando pelo jogador que sacou a peça de Vulcão, os jogadores vão, cada um em seu turno:

- utilizar os 10PA;
- marcar seus Pontos de Prestígio.

Uma vez que todos os jogadores tenham realizado estas duas fases, o jogador que tiver sacado a peça de Vulcão continua seu turno. Ele coloca o Vulcão no tabuleiro de jogo e utiliza seus 10PA normalmente.

## 2. CONTAGEM NO FIM DA PARTIDA

Quando não houver mais hexágonos para sacar, começando pelo jogador à esquerda do último que tiver jogado, os jogadores vão, cada um em seu turno:

- utilizar 10PA;
- marcar seus Pontos de Prestígio.

O vencedor é o jogador que totalizar mais Pontos de Prestígio no fim da partida.

Em caso de empate, o jogador que tiver um Guardião no Templo de maior valor será o vencedor. Caso persista o empate, será o vencedor aquele que possuir mais fichas de Tesouro.

Enfim, se continuar empatado, teremos vários vencedores.

## CALCULAR SEUS PONTOS DE PRESTÍGIO

Após ter utilizado seus 10PA, cada jogador marca os Pontos de Prestígio:

- Pelos templos:** se ele tiver a maioria sobre um hexágono onde há um Templo ou se ele possuir um Guardião sobre um Templo, marca o valor do Templo em Pontos de Prestígio.

Nota: como cada jogador dispõe de 10PA antes de sua contagem de Pontos, é possível que um Templo troque várias vezes de maioria durante a contagem e renda Pontos a vários jogadores durante um mesmo turno.

**Pelos Tesouros:**

- 1 Tesouro único rende 1 Ponto de Prestígio.
- 2 Tesouros idênticos rendem 3 Pontos de Prestígio.
- 3 Tesouros idênticos rendem 6 Pontos de Prestígio.



## CRÉDITOS

**Autores:** Wolfgang Kramer e Michael Kiesling  
**Time Super Meeple:** Sébastien de Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon, Alexandre Pierru e Arnaud Pierru

**Ilustração da Capa:** Paul Mafayon  
**Ilustração do Tabuleiro e das Fichas:** Christophe Swal

**Redação e revisão das regras:** Guillaume Gille-Naves e Bernard Philippon

**Direção de arte:** Igor Polouchine  
**Desenvolvimento:** ORIGAMES

**Tradução:** Nayana Dessupoio de Abreu

**Revisão:** Cristiano Cuty, Kleber Bertazzo e Marcelo Oliveira

**Layout:** Cristiano Cuty

# REGRAS RÁPIDAS

O jogador mais velho começa:

- Ele saca um hexágono e o coloca no jogo respeitando as regras de alocação.
- Depois ele dispõe de 10 Pontos de Ação (PA), abreviado: 10PA.

Este crédito de 10PA diminui durante seu turno conforme as ações que ele efetua.

Como indicado na ficha de ajuda diante de si, cada uma das ações custa um certo número fixo de Pontos de Ação.

No seu turno de jogo não é obrigatório usar seus 10PA. Os PA não utilizados no turno são perdidos.

Você pode efetuar as ações seguintes com seus PA, cada uma o tanto de vezes que você quiser (ou puder) e na ordem que desejar:

AÇÕES	Custo da Ação
Colocar no tabuleiro um novo Explorador	1 PA
Mover um Explorador de um Acampamento para outro	1 PA
Mover um Explorador entre dois "Hexágonos" adjacentes	1-6 PA
Desobstruir um novo andar de Templo (máximo 2)	2 PA
Desenterrar um Tesouro (máximo 2 da mesma Ruína)	3 PA
Trocar um Tesouro	3 PA
Instalar um Acampamento	5 PA
Colocar um guardião sobre um Templo	5 PA

Em seguida é a vez do jogador à sua esquerda jogar.

Cada vez que um jogador sacar um Vulcão, os jogadores passam por uma fase de contagem de Pontos de Prestígio (ver quadro ao lado).

Quando não houver mais hexágonos para sacar, a partida termina. Resta-lhes uma última contagem de Pontos de Prestígio a ser efetuada antes de felicitar o vencedor (ver quadro ao lado).



# REGRAS AVANÇADAS



Utilize a face amarela da ficha de ajuda. Se você desejar jogar uma versão mais tática do jogo, que deixa menos espaço para a sorte, nós aconselhamos a tentar as seguintes regras avançadas. A mudança fundamental vem do fato dos hexágonos não serem mais sacados aleatoriamente no início de cada turno de jogo, mas sim leiloados entre os jogadores.

Salvo as exceções indicadas abaixo, as regras do jogo básico permanecem idênticas.

## IMPLEMENTAÇÃO

Cada jogador inicia a partida colocando seu marcador de Pontos de Prestígio sobre a casa "20" da trilha de pontos. Isto representa seu capital de Pontos inicial para os leilões. Além disso, cada um recebe uma peça de "Amuleto" na sua cor para ser colocada visivelmente à sua frente.

## 1. DESENVOLVIMENTO DE UMA PARTIDA E TURNO DE UM JOGADOR

- A partida se desenvolve em função de um turno de leilão.

**B** - Saque hexágonos.

**B** - Leilão para o 1º jogador. Todos os jogadores começam um leilão. O jogador que arremata joga seu turno.

**C** - Leilão para o 2º jogador (com o 3º e/ou 4º jogadores). Os jogadores restantes começam um novo leilão. O jogador que arremata joga seu turno.

**D** - Leilão para o 3º jogador (como o 4º jogador). Os jogadores restantes começam um novo leilão. O jogador que arremata joga seu turno.

**E** - Fim do turno. O jogador que não vencer nenhuma fase do leilão joga seu turno sem gastar Pontos de Prestígio.

## B-SAQUE DE HEXÁGONOS



Saque da pilha tantos hexágonos quanto o número de jogadores e os coloque com a face visível sobre a mesa.

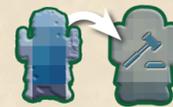
## B-LEILÃO PARA SER O 1º JOGADOR



Durante esta fase, os jogadores devem comprar seu turno de jogo com seus Pontos de Prestígio.

O jogador mais velho inicia fazendo uma oferta. Em seguida, em sentido horário, cada jogador deve fazer uma oferta superior à precedente, ou passar sua vez. Um jogador que passar a vez não pode mais participar desta fase do leilão.

- Aquele que fizer a melhor oferta vence o leilão e joga seu turno. Ele é o único a gastar seus Pontos de Prestígio, recusando seu marcador na trilha de pontos o número de Pontos correspondente à sua oferta.
- Ele escolhe em seguida o hexágono que o interessa e o aloca sobre o tabuleiro. Então, utiliza os 10PA para explorar o sítio.



Ao fim de seu turno, ele vira a peça de "Amuleto" que está diante de si para indicar que não mais poderá participar dos leilões seguintes.

## C/D-LEILÃO PARA O SEGUNDO E TERCEIRO JOGADORES

O jogador sentado à esquerda do que tiver vencido o leilão precedente inicia fazendo uma oferta. Somente os jogadores que não tiverem ainda virado seus Amuletos são autorizados a participar deste leilão.

A partir daqui o leilão é realizado da mesma forma anteriormente descrita. O jogador que fizer a melhor oferta escolhe o Hexágono e o aloca sobre o tabuleiro. Então, utiliza seus 10PA, depois vira seu Amuleto.

Se nenhum jogador fizer oferta no leilão, o primeiro que passar sua vez escolhe o hexágono, depois efetua seu turno gratuitamente, virando seu Amuleto em seguida.

## E-FIM DO TURNO DE JOGO

O último hexágono é atribuído gratuitamente ao único jogador que não houver virado seu Amuleto. Ele o aloca sobre o tabuleiro e depois utiliza seus 10PA para explorar o sítio.

Após o turno do último jogador, todos os jogadores viram seus Amuletos para a face visível e podem começar um novo turno de jogo.

## NOVO TURNO

Saque novos hexágonos tantos quanto o número de jogadores do topo da pilha. O jogador sentado à esquerda de quem tiver jogado por último no turno anterior inicia o leilão, fazendo uma oferta. Continue assim até que todos os hexágonos tenham sido alocados sobre o tabuleiro.

## 2. CONTAGEM DOS PONTOS DE PRESTÍGIO

Como na regra básica, o turno de contagem inicia-se assim que um jogador escolher o "Vulcão" dentre as peças leiloadas.

- Este jogador coloca o Vulcão temporariamente de lado, depois utiliza seus 10PA para posicionar da melhor maneira seus peões sobre o tabuleiro. Ao fim de seus deslocamentos, ele totaliza seus Pontos de Prestígio, somando os valores dos templos que controla com os tesouros que tiver colecionado.
- Depois o jogador sentado à esquerda utiliza em seu turno seus 10PA e faz a contagem de seus Pontos. Não vire os Amuletos após o turno de contagem de Pontos de Prestígio!
- Quando todos os jogadores tiverem jogado e computado seus Pontos, o jogador que escolheu o Vulcão o aloca sobre o tabuleiro e joga seu turno normalmente utilizando seus 10 PA, depois vira seu Amuleto.

## 3. FIM DA PARTIDA E CONTAGEM FINAL

Depois que o último hexágono tiver sido alocado sobre o tabuleiro e o jogador efetuado seu turno, pode-se começar a contagem final.

Diferentemente da regra básica, não se jogam mais em sentido horário, mas na ordem crescente dos Pontos de Prestígio. Cada jogador joga um último turno, começando pelo jogador com menos Pontos de Prestígio:

- ele utiliza seus 10PA;
- conta em seguida seus Pontos de Prestígio.

Logo após, é o turno do jogador que estiver em penúltimo lugar na trilha de pontos e assim sucessivamente até quem que tiver mais Pontos de Prestígio. Em caso de empate entre vários jogadores, aquele que estiver sentado mais perto, em sentido horário, do jogador que colocou o último hexágono, jogará primeiro.

Quando todos os jogadores efetuarem seu turno de contagem, a partida termina.

O vencedor é o jogador que totalizar mais Pontos de Prestígio no fim da partida.

Em caso de empate, vence o jogador que tiver um Guardião no Templo de maior valor. Caso persista o empate, vence aquele que possui mais fichas de Tesouro.

Enfim, se continuar empatado, teremos vários vencedores.

Exemplo de turno com 4 jogadores:

- Guillaume > Rod > Igor > Seb**
- Ao início do jogo, revela-se os quatro primeiros hexágonos. Guillaume, o mais velho, inicia o leilão:
  - Ele oferece 1, Rod oferece 2, Igor passa (e não participa, então, mais do leilão), Seb oferece 3.
  - Guillaume cobre, oferecendo 4, Rod oferece 5 e Seb passa. Guillaume passa, enfim.
  - Rod, que ofereceu 5, a maior oferta, efetua o 1º turno. Ele recua seu marcador em 5 casas sobre a Trilha de Pontos, escolhe um hexágono o qual aloca no tabuleiro, depois utiliza seus 10PA e vira seu Amuleto para indicar que não mais participará dos leilões seguintes.
  - Agora é Igor que inicia o leilão, pois está sentado à esquerda de Rod. Ele oferece 1. Seb oferece 3 e, finalmente, Guillaume, oferecendo 4, faz a maior oferta. Igor e Seb passam. Guillaume efetua seu turno em segundo.
  - Novamente é Igor que faz a primeira oferta (ele é o primeiro jogador à esquerda de Guillaume que ainda não jogou, pois Rod já deu o maior lance e foi o primeiro jogador). Igor passa, Seb passa também. Como Igor foi o primeiro a passar, ele pode gratuitamente efetuar seu turno em terceiro lugar.
  - Não resta mais que um hexágono visível sobre a mesa. Somente Seb não efetuou ainda seu turno. Seb pega gratuitamente o hexágono restante e o aloca sobre o tabuleiro. Então, utiliza seus 10PA.
  - Para o próximo turno revela-se 4 novos hexágonos. Guillaume inicia o turno de lances pois ele está sentado à esquerda de Seb que foi o último a jogar.



## INTRODUÇÃO HISTÓRICA

Tikal é de longe o mais importante de todos os sítios Maias. Está situado atualmente no interior da densa selva do norte da Guatemala, em pleno coração da América Central.

Os Maias o ocuparam do ano 600 a.C. até o ano 900 d.C., mas muito pouco se sabe ainda sobre os 1500 anos de história de seu povo. Atualmente, apenas uma pequena parte deste sítio foi explorada pelos arqueólogos. Assim, muitas grandes expedições se formaram para partir na descoberta de Tikal e trazer à tona os templos e tesouros enterrados há mais de 1000 anos.

As muito numerosas descobertas e a importância deste sítio fizeram com que o Parque Nacional de Tikal fosse inscrito desde 1979 como Patrimônio Mundial pela UNESCO.

# JOGO DE EXPLORAÇÃO, DE ALOCAÇÃO E DE MAIORIA

## CONTEÚDO

- 48 Andares de Templos em resina
- 1 Tabuleiro de jogo
- 4 Fichas de ajuda
- 24 Fichas de tesouro
- 36 Peças hexagonais
- 1 Manual de regras

- Para cada uma das 4 cores:
- 1 Chefe de expedição
- 18 Exploradores
- 2 Acampamentos (tendas)
- 1 Cubo marcador de pontos
- 1 Peça amuleto (regra avançada)



Agrupe os "hexágonos de terreno" em função das letras que se encontram no verso (de A à G). Embaralhe cada conjunto de hexágonos de uma mesma letra, a fim de que não se possa conhecer a ordem (como você faria com um jogo de cartas). Enfim, sobreponha os 6 conjuntos de hexágonos, sempre com a face para baixo, de maneira a formar uma única pilha, em ordem alfabética com os hexágonos "A" sobre o topo da pilha, seguidos dos hexágonos "B", até que os hexágonos "G" fiquem na base da pilha. Coloque esta pilha próxima ao tabuleiro de jogo.



## 1. OBJETIVO DO JOGO

Hoje vocês reviverão a grandeza da civilização Maia, chefiando novas escavações arqueológicas sobre uma parte ainda inexplorada do vasto sítio de Tikal. Cada jogador irá, então, chefiar uma expedição encarregada de explorar a selva a fim de descobrir novos Templos, desobstruindo gradualmente seus andares da espessa vegetação que os recobre, além de achar, desenterrar e colecionar uma série de tesouros fabulosos.

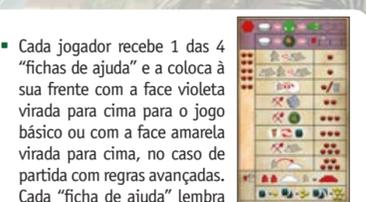
Durante a partida, cada jogador, em quatro ocasiões, marcará Pontos de Prestígio em função dos tesouros que tiver colecionado, como também dos templos que controlar graças aos exploradores de sua expedição estarem em maioria sobre cada lugar com um templo já descoberto.

No final da partida, o jogador que tiver marcado mais Pontos de Prestígio sobre a trilha de pontos que se encontra no tabuleiro de jogo será declarado vencedor.

## 2. COMPONENTES E PREPARAÇÃO

Antes da primeira partida, destaque cuidadosamente com as mãos todas as peças cartonadas de suas folhas destacáveis.

- Coloque o tabuleiro de jogo no centro da mesa. Ele representa a selva ainda inexplorada do vasto sítio de Tikal, dividida em hexágonos, assim como uma trilha de Prestígio. Quatro hexágonos de terreno já estão descobertos: o Acampamento base, dois com um Templo e um com uma Clareira simples.



- Cada jogador recebe 1 das 4 "fichas de ajuda" e a coloca à sua frente com a face violeta virada para cima para o jogo básico ou com a face amarela virada para cima, no caso de partida com regras avançadas. Cada "ficha de ajuda" lembra de maneira simplificada as ações que podem ser efetuadas a cada rodada e seus respectivos custos em número de pontos de ação (PA).
- Em seguida, cada jogador escolhe uma cor (vermelho, laranja, branco ou azul) e coloca à sua frente todos os peões desta cor:
  - o marcador de Pontos de Prestígio de sua cor é colocado sobre a casa de número "0" da trilha de pontos;
  - 1 Chefe de expedição;
  - 18 Exploradores;
  - 2 Acampamentos (tenda);
  - assim como uma peça de amuleto (utilizada somente com as regras avançadas).



3x Andar 2 - 6x Andar 3  
9x Andar 4 - 11x Andar 5 - 8x Andar 6 - 5x Andar 7  
3x Andar 8 - 2x Andar 9 - 1x Andar 10



## 1. DESENVOLVIMENTO DA PARTIDA E TURNO DE UM JOGADOR

- A partida se desenrola em sentido horário. O jogador mais velho será o jogador inicial.
- Durante seu turno, cada jogador efetua, nesta ordem, as seguintes ações:

**A - Saca o primeiro hexágono do topo da pilha** (marcado por uma letra de "A" a "G"), e o coloca com a face visível sobre um espaço livre e possível do tabuleiro de jogo, respeitando as regras de colocação (ver coluna ao lado).

**B - Utiliza em seguida seus 10 Pontos de Ação (10PA)** para explorar os terrenos já descobertos de Tikal.

Após o final da partida, depois do turno do jogador que tiver colocado o último hexágono sobre o tabuleiro, cada jogador poderá, uma última vez, utilizar 10 pontos de ação. A partida terminará logo após uma última contagem de Pontos de Prestígio.

## B-ALOCAR UM HEXÁGONO EM JOGO



Cada Hexágono possui um, dois ou três blocos de pedra desenhados sobre um ou vários de seus lados. Estes Blocos representam a existência de trilhas, permitindo aos exploradores passarem de um hexágono a outro. O número de Blocos representa a dificuldade para prosseguir através desta trilha, sendo mais ou menos fácil atravessar.

O progresso difícil dos exploradores na selva impõe várias obrigações:

- Todo novo hexágono deve ser colocado adjacente a um hexágono já colocado ou a um dos hexágonos de início (representados sobre o tabuleiro do jogo).
- Cada novo hexágono deve ser colocado de maneira que se possa acessá-lo por uma trilha. Deve haver, então, no mínimo, uma trilha (a qual pode se encontrar sobre o hexágono que acaba de ser colocado, sobre aqueles já alocados no tabuleiro ou sobre todos eles) ligando o hexágono colocado a um ou mais hexágonos que lhe sejam adjacentes. Uma passagem utilizável por um Explorador entre dois hexágonos pode ter de 1 a 6 Blocos de pedra para atravessar.

## REGRAS DE ALOCAÇÃO DOS HEXÁGONOS



O Templo 4 pode ser alocado aqui. Ele não está conectado à Clareira, mas ele cria uma trilha entre o Templo 4 e o Templo 3.



O Templo 3 pode ser alocado aqui. Ele se conecta à trilha da Clareira.



O Templo 4 não pode ser colocado aqui desta forma. Ele não se conecta a trilha alguma e nem cria uma nova.

## B-UTILIZAR SEUS PONTOS DE AÇÃO (10)

Após ter colocado seu hexágono, cada jogador dispõe de 10 Pontos de Ação (10PA) para explorar Tikal. Estes Pontos diminuem durante seu turno, conforme as ações são efetuadas e aqueles que não forem utilizados são perdidos. Como indicado na ficha de ajuda à sua frente, cada uma destas ações tem um custo.

Quando chegar seu turno, você pode efetuar as ações seguintes, cada uma tantas vezes quanto quiser (ou puder) e na ordem que desejar:

## OS DIFERENTES TIPOS DE HEXÁGONO

Existem quatro tipos de hexágonos:

- Templo:** o jogador que possuir ao menos um Explorador de sua expedição sobre um "Templo" pode trabalhar em sua restauração e desobstruir os andares do Templo, aumentando, por conseguinte, seu valor de prestígio.
- Clareira:** uma expedição pode instalar um Acampamento sobre uma "Clareira". Considera-se que os Acampamentos de um jogador (lembre-se: o Acampamento de base pertence a todos) são conectados entre si por atalhos (não representados sobre os hexágonos), conhecidos apenas pelos membros de sua expedição e bem utilizados para se deslocarem por entre os mesmos mais rapidamente (ver Deslocamento de um Explorador entre 2 Acampamentos).
- Ruína:** o jogador que alocar uma Ruína sobre o tabuleiro deve colocar imediatamente em seu centro as fichas de "Tesouro" (sacadas aleatoriamente a partir das duas pilhas ao lado do tabuleiro), de acordo com o número de máscaras impressas sobre o hexágono (de 2 a 4). Estas fichas de Tesouro são empilhadas no centro do hexágono com as faces para baixo, sem que se as tenha olhado. Um ou vários Exploradores, que estejam sobre este hexágono, poderão, em seu turno, desenterrar estes Tesouros. Se não restar qualquer Tesouro sobre o hexágono, este se torna uma Clareira.
- Vulcão:** o saque de um dos três "Vulcões" (1 entre os hexágonos "B", 1 entre os "D" e 1 entre os "F") acarreta um turno de contagem de Pontos de Prestígio para todos os jogadores. Uma vez que a contagem termine, o jogador que tiver sacado este hexágono efetua seu turno e joga normalmente, alocando-o sobre o tabuleiro e depois utilizando seus 10 Pontos de Ação.

AÇÃO	CUSTO DA AÇÃO
Colocar no tabuleiro um novo Explorador	1 PA
Mover um Explorador de um Acampamento para outro	1 PA
Mover um Explorador entre dois "Hexágonos" adjacentes	1-6 PA
Desobstruir um novo andar de Templo	2 PA
Desenterrar um Tesouro	3 PA
Trocar um Tesouro	3 PA
Instalar um Acampamento	5 PA
Colocar um guardião sobre um Templo	5 PA

= 1PA

## B, COLOCAR UM NOVO EXPLORADOR

Os Exploradores servem para desobstruir os templos, desenterrar os tesouros, instalar os Acampamentos avançados e tomar o controle temporário ou permanente dos Templos.

- Colocar no tabuleiro um Explorador ou seu Chefe de expedição custa 1 PA. Pegue o Explorador de sua reserva e o coloque sobre o Acampamento base ou sobre um de seus Acampamentos avançados.



### OBSEARVE

- Você pode colocar no tabuleiro a quantidade de Exploradores que você desejar por turno, dentro do limite de seus PA e de sua reserva.

Seu Chefe de expedição é também um Explorador. Cada vez que a regra se referir ao termo Explorador, compreenda Explorador e/ou Chefe de expedição.

= 1PA

## B, MOVER-SE DE UM ACAMPAMENTO A OUTRO

Seus Exploradores utilizam atalhos secretos conhecidos somente pelos membros de sua expedição.

- Mover um Explorador entre o Acampamento base e um Acampamento avançado, ou entre dois Acampamentos avançados, custa 1 PA.



= 1PA/

## C, MOVER-SE ENTRE DOIS HEXÁGONOS

Seus Exploradores se deslocam entre dois hexágonos, passando pelos Blocos de pedra que simbolizam as trilhas mais ou menos fáceis. O Vulcão é o único limite de seu movimento.

- Mover um Explorador entre dois hexágonos adjacentes custa 1 PA por Bloco de pedra que compoem a trilha.



= 3PA

### OBSEARVE

- Todo deslocamento entre dois hexágonos deve ser efetuado em sua integralidade durante o turno do jogador. Estes Pontos não podem ser repartidos

## REGRAS DE TRAVESSIA DE TRILHA

Uma trilha é composta pelo conjunto de Blocos de pedra que ligam dois hexágonos.

- Se nenhum Bloco estiver presente sobre os dois lados contíguos de dois hexágonos não há nenhuma maneira de passar de um hexágono para o outro (por esse lado), porque não há nenhuma trilha utilizável nesse lugar.

- O número de Blocos que compõem a trilha entre dois hexágonos determina o número de Pontos de Ação necessários para usar esse caminho (veja abaixo).

- Não há qualquer possibilidade de atravessar um hexágono de Vulcão, mesmo que Blocos de pedra levem até ele. É muito perigoso! Esses hexágonos são intransponíveis e devem ser contornados pelas expedições.

- Os Exploradores e os Acampamentos adversários jamais bloqueiam seus deslocamentos.

ATENÇÃO: deixe as informações dos hexágonos legíveis. É proibido colocar seus Exploradores sobre os Blocos de pedra, os Templos e os Tesouros.

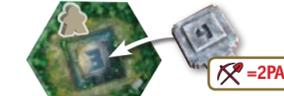
= 2PA

## D, DESOBSTRUIR UM NOVO ANDAR DE TEMPLO

Os Templos rendem Pontos de Prestígio à expedição que os controlar durante cada contagem de Pontos de Prestígio.

O valor inicial dos Templos sobre o tabuleiro e sobre os hexágonos é de 1 a 6, mas é possível aumentá-lo desobstruindo novos andares.

- Desobstruir um andar de um Templo com um Explorador custa 2PA.
- Você pode desobstruir no máximo dois andares de um mesmo Templo por turno com dois Exploradores, gastando 4 PA.



### OBSEARVE

- Você não pode desobstruir mais que dois andares de um mesmo Templo durante um turno de jogo, e é preciso obrigatoriamente de dois Exploradores para fazê-lo. Mas você pode desobstruir vários Templos em um mesmo turno.
- Quando um jogador desobstrui um novo andar de Templo, ele pega um dos andares disponíveis próximo ao tabuleiro, cujo valor seja imediatamente superior àquele do Templo e o coloca sobre o mesmo. Se ele desobstruir dois novos andares de um mesmo Templo em um mesmo turno, adiciona os dois andares correspondentes.



- A trilha para o Templo é composta por 3 Blocos, custa 3 PA para usá-la.  
 - O Explorador irá, sem dívida, mais rápido passando pelo outro caminho, suas trilhas são compostas apenas por um Bloco de pedra cada uma e custa somente 2 PA.  
 - Não é possível passar por estes lados, não há Bloco de pedra algum para o "Tesouro" e o Vulcão jamais é acessível.

Exemplo: se um jogador desobstrui um novo andar sobre um Templo de valor 4, ele coloca sobre este um andar de valor 5. Se este andar de valor 5 já estiver colocado sobre o hexágono, é então, um andar de valor 6 que o jogador depositará no topo do Templo.

ATENÇÃO: se nenhum andar do nível superior estiver disponível, ninguém pode mais jogar esta ação sobre este Templo e seu Valor não mais progredirá.

= 3PA

## E, DESENTERRAR UM TESOURO

Os Tesouros rendem Pontos de Prestígio durante cada contagem de Pontos de Prestígio.

- Desenterrar um Tesouro com um Explorador custa 3PA. O jogador saca o 1º Tesouro da pilha de ruína e o coloca com a face visível à sua frente.
- Em cada turno você pode desenterrar um máximo de dois Tesouros de uma mesma ruína com dois Exploradores, gastando 6PA.



### OBSEARVE

- Você não pode desenterrar mais de dois Tesouros de uma mesma Ruína durante um turno de jogo, e você precisa obrigatoriamente de dois Exploradores para fazê-lo. Mas você pode desenterrar Tesouros de várias Ruínas em um mesmo turno.
- Quando não houver mais fichas de Tesouro sobre uma Ruína, ela se torna uma Clareira.

= 3PA

## F, TROCAR UM TESOURO

Os Tesouros dos quais você não tenha uma cópia podem ser trocados. Ter várias cópias de um mesmo Tesouro rende mais Pontos de Prestígio.

- Trocar um Tesouro do qual você não tenha uma cópia com o Tesouro de um outro jogador, o qual ele também não possua uma cópia, custa 3PA.

### OBSEARVE

- O adversário não pode se recusar a trocar.
- Não é possível trocar um Tesouro se seu proprietário (você ou o outro jogador) possuir cópia(s) do mesmo.
- Os Tesouros colecionados por cada jogador são alocados em grupos diante dele, visíveis a todos.

= 5PA

## G, INSTALAR UM ACAMPAMENTO

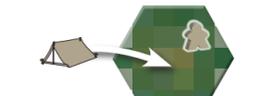
Instalar um Acampamento avançado é a melhor maneira de encurtar os trajetos de chegada de seus Exploradores.

- Instalar um Acampamento com um Explorador sobre uma Clareira custa 5PA. Coloque uma de suas duas tendas sobre o hexágono.
- Você deve ter um Explorador sobre o hexágono.
- Você não pode construir um Acampamento em uma Clareira que já possua um.



### OBSEARVE

- Uma "Ruína" esvaziada de Tesouros se transforma numa Clareira e pode receber um Acampamento.



- Os exploradores adversários podem atravessar ou ficar sobre o hexágono que abriga seu Acampamento.

= 5PA

## H, COLOCAR UM GUARDIÃO EM UM TEMPLO

Colocar um Guardião é um sacrifício com o qual você garante os Pontos de Prestígio de um Templo.

- Colocar um Explorador sobre um Templo custa 5 PA. Ele se torna o Guardião.
- Para colocar um guardião, três condições devem ser preenchidas:
  - Você não pode já ter dois Guardiões.
  - Você deve ser a expedição dominante sobre

o hexágono do Templo. Em outras palavras, você deve ter mais exploradores que os outros jogadores. Seu Chefe de expedição conta por 3 se ele estiver lá.

- Você deve retirar definitivamente da partida seus outros Exploradores presentes sobre o hexágono e colocá-los de volta na caixa.

- Um Guardião garante ao jogador que o controla os Pontos de Prestígio do templo até o fim da partida.

- Mais nenhum andar do templo pode ser desobstruído.

### OBSEARVE

- O controle de um Templo é um único caso em que o Chefe da expedição conta como três Exploradores.
- Atenção: esta tomada de controle é permanente, este peão não poderá mais ser movido durante a partida.
- Você pode colocar seu Chefe de expedição como Guardião, mas não se esqueça que ele ficará lá até o fim da partida.



## Z, CONTAGEM DOS PONTOS

Realize a contagem de Pontos de Prestígio após o saque de cada peça de Vulcão e uma última ao final da partida (ver Ganhar Pontos de Prestígio pag. 6).

A partida termina quando não há mais hexágonos para sacar.

Exemplo de um primeiro turno de jogo: Rodolphe (vermelho) começa e saca uma peça de hexágono Tesouro com 4 máscaras que ele coloca sobre o tabuleiro. Ele coloca sobre a peça 4 fichas de Tesouro.

Ele em seguida utiliza assim seus 10PA:

- Por 1PA, ele coloca seu Chefe de expedição no jogo sobre o Acampamento base.
- Depois ele o move para a peça de Tesouro. Como ele passa por 2 Blocos de pedra, isso lhe custa 2PA. Restam-lhe 7PA.
- Ele decide desenterrar 1 Tesouro por 3PA e pega a ficha de Tesouro do topo, a qual coloca diante de si com a face visível. Restam a ele 4PA.
- Uma vez que ele tem somente um Explorador no hexágono, não pode desenterrar um segundo Tesouro. Então, decide colocar 2 outros Exploradores sobre o Acampamento base por 2PA.
- Restam-lhe 2PA que ele utiliza para deslocar 1 Explorador para o Templo.

Ele não tem mais PA. É a vez do jogador seguinte.

É o turno do Igor (laranja). Ele saca uma peça de Clareira.

- Por 2PA, ele coloca 2 Exploradores no jogo sobre o Acampamento base.
- Por 4PA, ele move seus dois Exploradores para o hexágono com o Templo.
- E por 4PA (2x2PA), ele desobstrui 2 novos andares do Templo, já que possui 2 Exploradores na peça.

Exceção: o s "Vulcões" são intransponíveis, eles devem apenas ser colocados adjacentes a um hexágono já alocado no tabuleiro ou a um hexágono de início, independentemente da presença ou não de Blocos de pedra para os conectar.

