

14+



60-90 min

2-4

MEXICO

UM JOGO
DE M.KIESLING
E W.KRAMER

UM JOGO DE ALOCAÇÃO, BLOQUEIO E MAIORIA

INTRODUÇÃO HISTÓRICA

"Lá, no cacto espinhoso que nasce na água, onde a águia se empoleira comendo uma cobra, é que você irá estabelecer e construir sua cidade!"

Foi em 1325 que a profecia do Deus Huitzilopochtli finalmente se realizou para o povo Asteca, que fizeram uma longa migração pelas terras da América Central.

Este acontecimento terminou definitivamente com suas longas vidas de nômades, e desde então é a 2.240 metros sobre o nível do mar, em uma ilha no lago Texcoco, onde a imagem de uma águia comendo uma cobra foi observada – em que os Astecas começaram a construir a fabulosa cidade de Tenochtitlan que viria a rapidamente se tornar a Capital do Império.

Durante duzentos anos, os Mexica (o novo nome adotado pelo povo Asteca desta região) construíram, desenvolveram e aumentaram os distritos em gigantes e soberbos distritos da cidade de Tenochtitlan.

Primeiro construíram diques para acesso à ilha. Depois escavaram canais para criar sistemas de irrigação que atendiam toda a área. Cada pedaço de terra cercado de água formavam áreas separadas que foram chamadas de Calpulli, as quais constituíram as terras base da sociedade Asteca.

Para se movimentar entre os Calpulli, os Mexica construíram pontes de madeira que eram fáceis de serem movidas em caso de falta de madeira para novas pontes. Eles podiam se movimentar a pé de um distrito para outro através das pontes, por barcos de uma ponte para outra através dos canais, ou até mesmo navegando ao redor da ilha por sua parte exterior.

Cada Calpulli elege seu próprio líder e participa da construção de templos sob a direção de um Pilli Mexica, um grande Nobre nascido da linhagem Imperial.

No início do século 16, sob o reinado de Moctezuma II, Tenochtitlan se expandiu por 15km², abrigando mais de 200.000 habitantes. Infelizmente, praticamente nada desta grandiosa cidade existe atualmente.

Entre 1519 e 1521, Hernán Cortés, o celebrado conquistador Espanhol, dominou todo o Império Asteca em nome do Imperador Charles V. Quando ele definitivamente sobrepujou os Astecas, executou seu domínio e desmantelou quase toda a cidade... principalmente os templos, os quais ele considerou serem parte de um culto herege. Então, ele começou a dragar o lago. Nas ruínas de Tenochtitlan ele construiu a Cidade do México, que se tornou a capital do Vice-Reinado da Nova Espanha.



CONTEÚDO

- | | |
|---------------------------|-----------------------------------|
| 72 Templos (de resina) | 15 Fichas Calpulli |
| 1 Tabuleiro | 12 Fichas de Ação |
| 4 Cartas Componentes | 4 Marcadores cúbicos de pontuação |
| 37 Tiles grandes de canal | 4 Peões Pilli Mexica |
| 6 Tiles pequenos de canal | 11 Pontes de madeira |
| | 1 Livro de Regras |



1. OBJETIVO DO JOGO

Hoje, graças a vocês, a voz de Mexica pode ser ouvida novamente! Este jogo irá ajudá-lo a reviver este poderoso império.

O ano é 1325 e acabamos de descobrir a ilha original, assim como dito nas profecias. Poderemos novamente construir Tenochtitlan, a futura Capital Asteca.

Cada um de vocês é um Pilli Mexica, um grande nobre. Para se fazer ainda mais indispensável ao Governo, construa canais para criar distritos (Calpulli) de diferentes tamanhos, assim como ordenado pelo Imperador. Viaje por esses distritos para fundá-los antes que alguém o faça. Construa pontes pelos canais para ligar os distritos.

Viaje a pé (por terra ou passando por pontes) ou de barco (navegando de uma ponte a outra). Construa templos nos distritos de forma que a soma de seus níveis seja maior do que a de qualquer outro jogador. Assim, você demonstra sua supremacia espiritual e ganha favores do Imperador. Criando e depois fundando os distritos, e pela predominância de templos em cada um deles, você ganha pontos de prestígio, impressos na trilha às margens do tabuleiro.

Quem estiver na liderança da trilha de pontos de prestígio no final do jogo será o vencedor e declarado o Oficial Superior do Imperador.

2. COMPONENTES E SETUP

Na primeira vez que jogar, destaque com cuidado todos os tiles do punch board.

- Coloque o tabuleiro no meio da mesa (1). Ele representa a ilha em que será construída Tenochtitlan. Ele consiste na ilha (1a) dividida em espaços de terra, cercada pelo lago, envolta com a trilha de prestígio (1b), a qual você irá usar para acumular o prestígio ganho pelos jogadores durante a partida; no canto inferior à direita (1c), há uma tabela com os comandos do Imperador.



- Embaralhe as 15 fichas calpulli (distritos) (2) de diferentes valores com a face para baixo. Seus valores indicam o tamanho do distrito exigido pelo Imperador, assim como os pontos de prestígio ganhos por sua fundação e ao término dos dois períodos. Revele aleatoriamente 8 fichas calpulli e as coloque no espaço determinado a elas no tabuleiro (1c), organizando-as em ordem crescente dos números amarelos (2a), no topo de cada ficha (isso fará com que seja mais fácil observar o tamanho dos distritos que devem ser criados durante a partida). Coloque de lado as outras 7 fichas com a face para baixo; você irá usá-las durante o segundo período da partida.



- Coloque os 43 tiles de canal (6 de um espaço e 37 de dois espaços) (3), que servirão para delimitar os distritos, em duas pilhas, uma próxima da outra. Posicione 2 tiles de canal de 2 espaços sobre o canal que já está construído no tabuleiro (C) de forma que eles cubram completamente a ilustração.



- Posicione as 11 pontes (4), as quais serão usadas para ligar os distritos e facilitar a movimentação entre eles, ao lado do tabuleiro.



- Posicione as 12 fichas de ação (5) em uma pilha próxima ao tabuleiro.



- Cada jogador receberá 1 das 4 cartas componentes. O lado A mostra o número de fichas calpulli e de templos disponíveis para você no começo de cada período; o lado B mostra as ações que você poderá realizar durante seu turno e seu custo em Pontos de Ação (PA).



- De seus 18 templos (como indicado no lado A de sua carta componente), pegue 9:
 - 3 templos de nível 1
 - 3 templos de nível 2
 - 2 templos de nível 3
 - 1 templo de nível 4os coloque à sua frente, assim você poderá usá-los durante o primeiro período da partida.

Coloque de lado os 9 templos restantes; você irá usá-los durante o segundo período da partida (Lado A, Parte II).

- Agora vire sua carta componente para o lado B, onde mostra as ações que podem ser realizadas por você durante seu turno e quantos pontos de ação elas custam.



Em uma partida de 2 jogadores, depois de ler o restante das regras, siga as regras especiais no Capítulo 7.

POSICÕES NO INÍCIO DA PARTIDA

- A ordem do turno corre em sentido horário ao redor da mesa.
- Em respeito ao Mexica ancião, o jogador mais velho será o primeiro a jogar.
- Começando com o primeiro jogador, e na ordem do turno, cada jogador escolhe um espa-

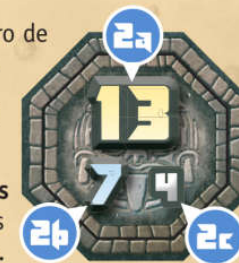
FICHAS CALPULLI

As fichas Calpulli servem para identificar os distritos fundados. Um número limitado de fichas calpulli pode ser usado durante cada período.

Seus valores indicam o tamanho do distrito, assim como os pontos de prestígio ganhos no final de cada período, por tê-lo fundado.

QUANDO SE FUNDA UM DISTRITO

- 2a Tamanho do Distrito:** o número de espaços que deve haver no distrito.
- 2b Prestígio ganho pelo jogador** que fundou o distrito.
- 2c Prestígio ganho pelos jogadores** cujos Pilli Mexica estiverem presentes no distrito assim que ele for fundado.



AO FINAL DE CADA PERÍODO

- 2a Prestígio ganho pelo jogador** que tiver **maior** grandeza espiritual.
- 2b Prestígio ganho pelo jogador** que tiver a **segunda maior** grandeza espiritual.
- 2c Prestígio ganho pelo jogador** que tiver a **terceira maior** grandeza espiritual.

ço inicial (D) no tabuleiro (no palácio do Imperador), onde colocará seu Pilli Mexica.

Nota: O palácio do Imperador ocupa 5 espaços: os 4 espaços iniciais e o espaço central com o emblema Mexicano. Nenhum tile, ficha calpulli ou templo podem ser colocados em qualquer parte do palácio. Somente o Pilli Mexica pode cruzar ou permanecer nos espaços do palácio.

3. JOGANDO O JOGO

A partida se desenrola durante dois períodos distintos, os quais são divididos em um variável número de turnos.

PRIMEIRO PERÍODO

O primeiro período termina assim que satisfizes duas condições:

- As 8 fichas calpulli da Tabela de Comando do Imperador forem usadas para fundar distritos.
- Ao menos um jogador tiver colocado todos seus 9 templos iniciais no tabuleiro.

Neste momento, os jogadores terminarão seus turnos (desta forma todos terão o mesmo número de turnos), e depois conta-se pela primeira vez os pontos de prestígio. Uma vez contados os pontos de prestígio, o segundo período se inicia.

SEGUNDO PERÍODO



- Pegue os outros 9 templos de sua cor, os quais você colocou de lado no início da partida.

Nota: Qualquer jogador que tiver colocado no tabuleiro todos os seus 9 templos iniciais durante o primeiro período, agora terá disponível 9 novos templos para usar durante o segundo período; no entanto, os outros jogadores terão os 9 novos templos além dos outros que não foram utilizados durante o primeiro período, o que significa que estes jogadores terão mais de 9 templos disponíveis para usar durante o segundo período.



- O primeiro jogador do segundo período será o mesmo jogador que iniciou a partida. Todas as regras do primeiro período ainda são aplicáveis no segundo período.
- Se todos os jogadores concordarem que uma ficha calpulli disponível não poderá ser usada para fundar um distrito, remova imediatamente aquela ficha da partida. *Isso é possível (por exemplo), quando...*
 - Não houver tiles de canais disponíveis para construir um distrito do tamanho apropriado.
 - Não houver espaço de terra disponível para construir um distrito do tamanho apropriado.

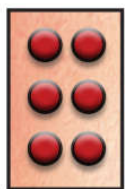
Note que você poderá construir um novo distrito mesmo que não haja ficha calpulli correspondente ao seu tamanho.

O segundo período acaba assim que satisfeitas duas condições:

- As 7 fichas calpulli da Tabela de Comando do Imperador forem usadas para fundar distritos (ou tiverem sido removidas da partida por se tornarem impossíveis de fundar algum distrito).
- Ao menos um jogador tiver colocado todos os seus templos no tabuleiro.

Neste momento, os jogadores terminarão seus turnos (desta forma todos terão o mesmo número de turnos), e depois conta-se os pontos de prestígio finais. Isso indica o final da partida depois de um número variável de turnos. Ganha o jogador que tiver maior quantidade de pontos na trilha de prestígio!

4. SEU TURNO



Em cada um de seus turnos você tem 6 pontos de ação para gastar (6 PA).

Estes 6 PA diminuem durante o turno conforme as ações que você realiza. Assim como indicado no Lado B da carta componente do jogador, cada uma dessas ações custam um número determinado de Pontos de Ação. Você não precisa usar todos os seus Pontos de Ação no turno; no entanto, qualquer Ponto de Ação não utilizado neste turno não poderá ser usado nos turnos seguintes. Durante seu turno, você poderá realizar qualquer combinação das ações que se seguem, em qualquer ordem, podendo realizar a mesma ação a quantidade de vezes que você quiser e puder:

AÇÃO	CUSTO DA AÇÃO
▪ Construir um canal	1 PA
▪ Fundar um distrito (seu Pilli Mexica deve estar presente no distrito)	0 PA
▪ Construir ou realocar pontes	1 PA
▪ Construir um templo (seu Pilli Mexica deve estar presente no distrito)	1-4 PA
▪ Mover seu Pilli Mexica	1 / 5 PA
▪ Comprar uma ficha de Ação	1 PA
▪ Gastar uma Ficha de Ação	0 PA

A. CONSTRUIR UM CANAL

É claro, os nobres não participam diretamente da construção de canais: eles deixam esse trabalho manual e tedioso para a população. Então, o Pilli Mexica não precisa estar ao longo do curso do canal para ele ser construído.

No início do jogo, todos os espaços da ilha formam um único e imenso distrito. Durante o curso da partida, os jogadores dividem esse imenso distrito em diversos distrito menores, construindo canais e utilizando a água (canal/lago) para rodear a quantidade precisa de espaço de terra que você quiser. É suficiente que os canais se toquem diagonalmente, em sua quina, para fechar um distrito. Desta forma, o número de distritos continua a aumentar conforme são construídos canais durante a partida. Um distrito que tenha sido formado, mas que não tenha sido fundado, ex. um distrito que não contenha uma ficha calpulli (veja abaixo), não está protegido. Qualquer jogador poderá reduzir seu tamanho, dividindo-o em inúmeros outros distritos, construindo um ou mais novos canais.



- Construir um canal custa 1 PA, mesmo que o tile de canal seja pequeno ou grande (quadrado ou retangular).
- Você pode construir um canal onde quiser, contíguo a outro ou completamente separado, enquanto houver espaços de terra disponíveis.



OBSERVAÇÕES

- Note: Você não poderá colocar parte ou todo o tile de canal...
 - Sobre um dos 5 espaços do palácio (A).
 - Sobre outro tile de canal (B).

- Sobre o lago (C).
- Sobre o espaço de terra que segura uma ponte (D).
- Dentro de um distrito já fundado (E).
- Você poderá fundar distritos em qualquer parte da ilha, desde que seu Pilli Mexica esteja lá.

B. FUNDAR UM DISTRITO

Fundar um novo distrito é um importante ato para a vitalidade da cidade, e essa celebração oficial só poderá ser levada a cabo se o Pilli Mexica estiver presente no distrito; ele ganhará prestígio assim que o Imperador ver o completar de sua importante tarefa.

Você funda um distrito colocando uma ficha calpulli que corresponda ao tamanho do distrito; essa ficha tem que estar disponível na tabela de comandos do Imperador no tabuleiro (1c).

Estas fichas mostram o tamanho do distrito que o Imperador quer que seja fundado e indicam a quantidade de prestígio que se ganha ao fundá-lo.



- Fundar um distrito custa 0 PA (ação livre).
- Para se fundar um distrito (calpulli), duas condições têm de ser satisfeitas:
 - O seu Pilli Mexica deve estar em um dos espaços do distrito que você irá fundar.
 - Uma ficha calpulli que combine com o tamanho do distrito tem de estar disponível na tabela de comando do Imperador. A ficha calpulli combina se o primeiro número (2a) corresponder exatamente ao número de espaços cercados pelo lago e/ou canais do distrito.
- Quando você fundar um distrito, pegue a ficha calpulli que combine com seu tamanho, e a coloque em qualquer espaço vazio do distrito que você fundou.
- Você sempre reconhece um distrito fundado

quando o mesmo contiver uma ficha calpulli em um de seus espaços (como um ato oficial marcado em pedra); essa ficha não poderá ser removida do espaço em que foi colocada até o final da partida. Também é proibido entrar neste espaço ou construir sobre ele.

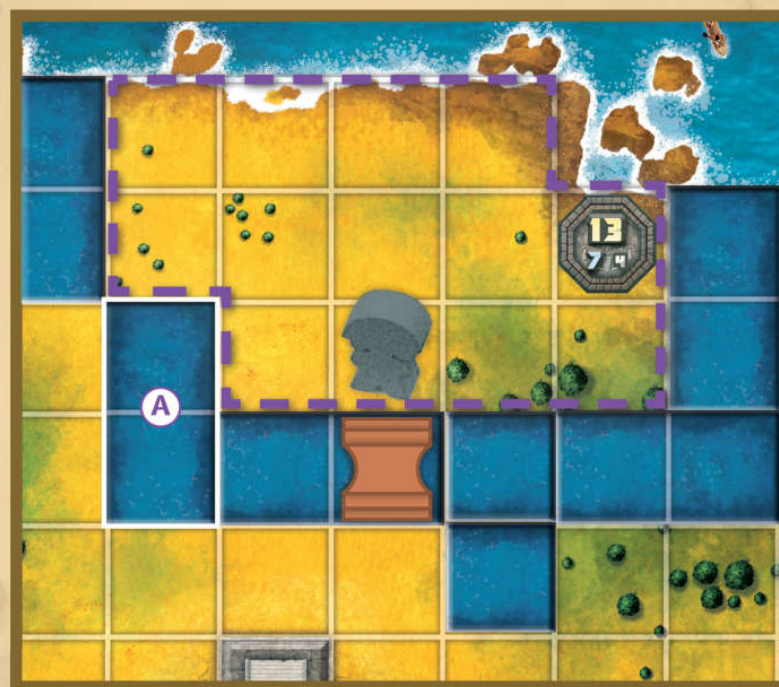
OBSERVAÇÕES

- É permitido construir e fundar um distrito no mesmo turno ou em turnos diferentes.
- Você pode fundar um distrito construído por outro jogador.
- Não importa se você construiu um distrito colocando canais e depois movimentou seu Pilli Mexica para ele, ou construiu um distrito ao redor de

Quando você funda um distrito, você imediatamente ganha pontos de prestígio! (veja o Capítulo 5)

seu Pilli Mexica. O que importa é que seu Pilli Mexica esteja presente no distrito no momento que você colocar a ficha calpulli para fundá-lo.

- Você poderá fundar um distrito que contenha todo o palácio do Imperador. Estes 5 espaços contam como espaços de terra na construção daquele distrito; no entanto, você não poderá colocar uma ficha calpulli em qualquer um destes espaços, a menos que queira deixar o Imperador furioso por depredar seu palácio.



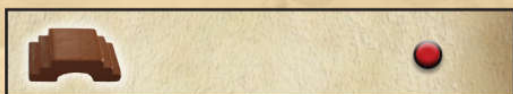
EXEMPLO

Você construiu um canal (A) e depois fundou um distrito de 13 espaços (2a). Colocou, então, uma ficha calpulli que combinava com o tamanho do distrito em um dos seus espaços vazios, e avançou seu marcador de pontos de prestígio 7 casas na trilha de prestígio (2b). Por não ter outro Pilli Mexica no distrito fundado, nenhum outro jogador ganha pontos de prestígio (2c).



C. CONSTRUIR OU REALOCAR PONTES

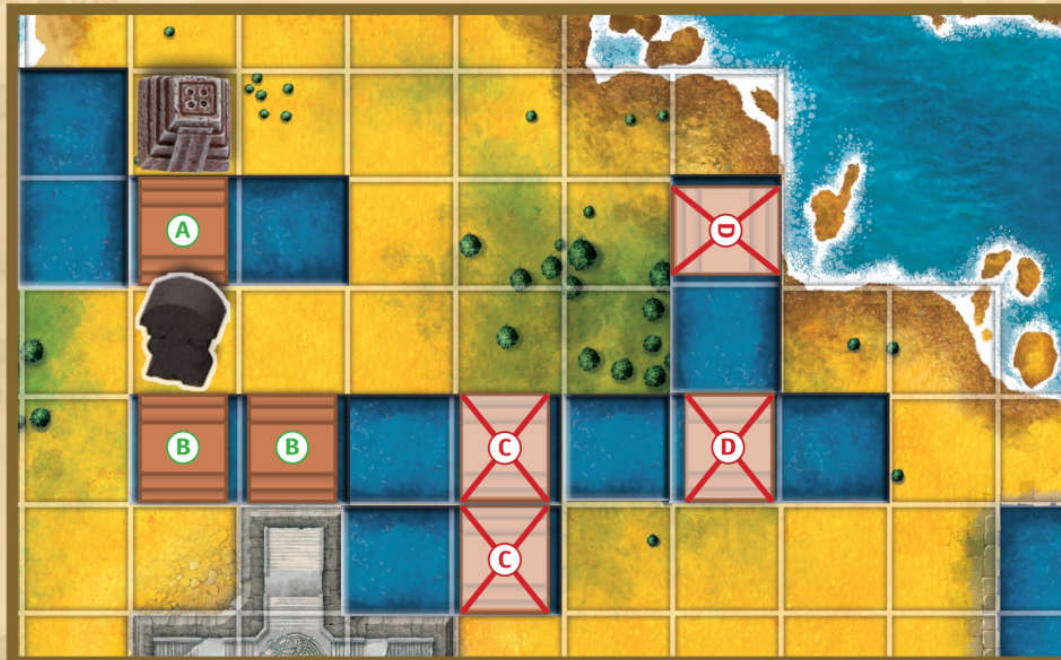
Assim como os canais, os nobres não participam diretamente da construção das pontes, deixando este trabalho manual ao povo. E mais, o Pilli Mexica não precisa estar presente ao lado das pontes que ele construiu ou realocou.



- Construir ou realocar pontes custa 1 PA.
- Você pode construir uma ponte sobre qualquer tile de canal, desde que ambas rampas de acesso repousem sobre espaços de terra (não importa se o espaço de terra esteja vazio ou ocupado).

OBSERVAÇÕES

- Um ou ambos os espaços de terra que dão acesso à ponte podem ser ocupados por construções, templos, fichas calpulli ou peões Pilli Mexica. O acesso à ponte pode ficar temporária ou permanentemente bloqueado desta forma **(A)**.
- Duas pontes podem ser construídas sobre o mesmo canal, lado a lado, na mesma direção **(B)**.



- Por outro lado, pontes não podem ser conectadas para formar uma ponte longa **(C)**; ao menos um espaço de terra deve separar suas respectivas rampas de acesso.
- Uma ponte não pode terminar no lago ou em um canal **(D)**.
- Você também poderá realocar uma ponte ao

custo de 1 PA, mas somente depois que todas as pontes do suprimento tiverem sido construídas e nenhum Pilli Mexica esteja sobre a ponte a ser realocada. Você estará efetivamente demolindo uma ponte e a reconstruindo em outro lugar, ao custo de 1 PA

D. CONSTRUIR UM TEMPLO

Supervisionar a construção de um templo e consagrá-lo a uma divindade é o maior evento de uma cidade. O Pilli Mexica definitivamente deve estar presente na construção de um templo.



- Construir templos custa de 1 a 4 PA, dependendo de seu nível. Para facilitar a jogabilidade, cada templo tem gravado no topo o custo de sua construção em PA para que você não precise contar seus níveis. Quanto maior o nível do templo, maior será o custo de sua construção.
- Você pode construir templos em qualquer espaço de terra vazio de um distrito (mesmo que o distrito ainda não tenha sido fundado), desde que seu Pilli Mexica esteja dentro do distrito, gastando PA igual ao nível do templo.

OBSERVAÇÕES

- Você só poderá construir um templo por espaço de terra. Um templo não pode ser construído sobre e nem substituído por outro. Uma vez construído, você nunca poderá demolir e/ou evoluir um templo.
- Você pode construir um templo mesmo que o distrito não tenha sido fundado, não importando quão grande ou quão pequeno o mesmo seja **(A)**.



Construir templos permite a você aumentar sua grandeza espiritual, a fim de ganhar pontos de prestígio no final de cada período. (veja o Capítulo 5)

Note: no início da partida, a ilha forma um grande e único distrito. Gradualmente, com a construção de canais, os jogadores irão dividir este distrito em distritos menores, que poderão ser posteriormente subdivididos e subdivididos, até que sejam fundados. Você poderá construir um distrito já no primeiro turno da partida, ou a qualquer tempo, independentemente de seu tamanho.

- É permitido construir um templo no espaço que dá acesso a uma ponte, fazendo com que esse acesso seja bloqueado **(B)**.

Igualmente (exceto no primeiro turno), é permitido a um jogador, com a construção de um templo, encurralar um Pilli Mexica de outro jogador **(C)**. O peão encurralado somente poderá se movimentar com a construção de uma ponte ou se usar a ação de “teletransporte” (ao custo de 5 PA) para qualquer espaço vazio da ilha.

- Você só pode construir templo em um espaço de terra, exceto sobre os 5 espaços do palácio do Imperador **(D)**. Você não pode construir templo sobre a água **(E)**.

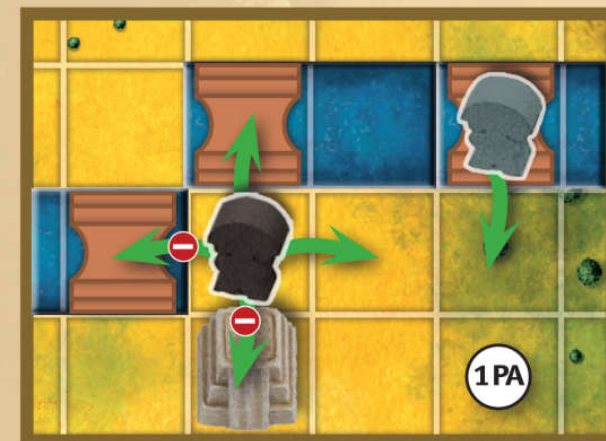
E. MOVER SEU PILLI MEXICA

Seu Pilli Mexica se movimenta por terra, por pontes sobre os canais e também por barcos, navegando nos canais de uma ponte a outra.

A PÉ



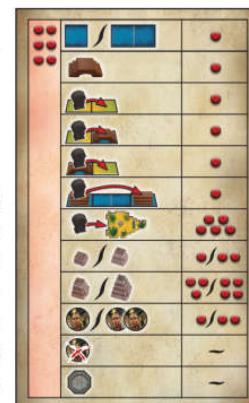
- Movimentar seu Pilli Mexica para um espaço de terra vazio adjacente custa 1 PA.
- Este movimento sempre deve ser ortogonal, nunca diagonal.



OBSERVAÇÕES

- Seu Pilli Mexica pode voltar os espaços de terra usados durante seu movimento.
- Você não poderá passar por ou parar sobre um Pilli Mexica de seu oponente, um templo ou sobre uma ficha calpulli: eles são obstáculos intransponíveis.
- Se você movimentar seu Pilli Mexica por uma ponte, você não é obrigado a cruzá-la no mesmo turno; de fato, você pode escolher permanecer sobre a ponte (para bloquear a passagem ou realizar sua realocação, por exemplo).

RESUMO DE AÇÕES POSSÍVEIS (CARTA DE AJUDA)



Lembre-se de que, durante seu turno, você poderá realizar qualquer uma ou todas essas diferentes ações, a quantidade de vezes que você quiser (ou puder), e em qualquer ordem que desejar. Você tem uma quantidade máxima de 6 pontos de ação (PA) para tanto, a menos que tenha algumas “ações adicionais” disponíveis, conquistadas ao custo de 1 PA para cada ficha de ação adicional.

Cada um dos jogadores terá uma carta componente com o lado B à sua frente para ajudar a lembrá-lo das ações disponíveis e seus devidos custos em pontos de ação (PA).





POR BARCO (DE UMA PONTE A OUTRA)



- **Movimentar seu Pilli Mexica de um ponte à próxima ponte conectada por água custa 1 PA.**
- Para que você possa movimentar seu Pilli Mexica pelo canal, você deve iniciar seu movimento sobre uma ponte, desta forma você poderá usar um barco.
- Uma ponte é conectada a outra ponte se você puder traçar uma linha ininterrupta de canais e/ou lago entre elas. O lago é muito útil nas situações em que você precisa viajar longas distâncias, ao custo de apenas alguns PAs.

OBSERVAÇÕES

- Os barcos não estão realmente representados no tabuleiro. Quando você usa um barco, você também tem que usar sua imaginação. Você deve assumir que sempre há um barco te esperando debaixo de uma ponte.
- Para se mover de uma ponte a outra, os canais entre elas têm de formar uma trilha ininterrupta. Canais que se tocam por suas quinas não estão conectados e um barco não poderá pular diagonalmente de um para o outro.
- Você não pode pausar o movimento de seu barco para terminar o movimento dentro de um canal. Você não poderá terminar seu movimento até que se alcance uma ponte vazia.
- Por barco, você pode movimentar seu Pilli Mexica "através" de uma ponte ocupada por outro Pilli Mexica. Isso porque seu barco pode

navegar debaixo das pontes, fazendo com que o Pilli Mexica do oponente não seja um obstáculo ao movimento; no entanto, você não poderá parar nesta ponte ocupada. Mesmo assim você tem que gastar 1 PA como se tivesse parado na ponte e continuado seu movimento para a próxima.

- Se o canal usado estiver conectado ao lago, o seu Pilli Mexica poderá continuar o movimento atravessando-o; no entanto, ele terá que entrar em outro canal que também esteja conectado ao lago e então terminar o movimento sobre uma ponte. O lago permite que você viaje longas distâncias gastando apenas 1 PA.
- Sempre que você estiver em um canal ou no lago, você não poderá interromper seu movimento desembarcando em espaço de terra. Você tem que desembarcar em uma ponte vazia. Da mesma forma, você não poderá iniciar um movimento pela água a partir de um espaço de terra; você tem que iniciar sobre uma ponte. Cada movimento de barco custa 1 PA de uma ponte à outra. Alcançar uma segunda ponte custa outro 1 PA, seja desembarcando na primeira ou passando por debaixo dela.



USANDO O MOVIMENTO DE TELETRANSPORTE

- **Mover seu Pilli Mexica para qualquer espaço de terra ou ponte vazios que você quiser custa 5 PA.**
- O movimento de teletransporte permite teletransportar seu Pilli Mexica para qualquer espaço de terra ou ponte vazios no tabuleiro, permitindo ignorar obstáculos e/ou evitar ser encurralado, ou mesmo se movimentar rapidamente para um espaço vazio da ilha

OBSERVAÇÃO

- Somente no primeiro turno da partida não é permitido encurralar um outro jogador ou cercar seu Pilli Mexica com templos e/ou canais.

F. COMPRAR FICHAS DE AÇÃO



- **Comprar uma Ficha de Ação custa 1 PA.**

OBSERVAÇÕES

- Você poderá comprar no máximo 2 fichas de ação por turno (gastando 1 PA por ficha).
- Se não houver fichas de ação disponíveis no suprimento, você não poderá comprá-las.



G. GASTAR FICHAS DE AÇÃO



- **Usar a ficha de ação custa 0 PA, e te proporciona um PA extra durante o turno em que a mesma for usada** (mesmo que exceda o limite normal de 6 PA).

OBSERVAÇÕES

- Você poderá usar a quantidade de fichas de ação que quiser durante o mesmo turno, enquanto as ainda possuir.
- Retorne as fichas que você usou ao suprimento, fazendo com que elas estejam disponíveis novamente para quem quiser comprá-las (podendo ser outro jogador ou mesmo você).
- Entenda que usar fichas de ação não te dará mais ações do que a outros jogadores durante o curso da partida. Isso porque as fichas de ação custam 1 PA, você estará deixando para usar as ações nos próximos turnos, somente alterando seu *timing*.

Símbolo	Ações	Custo (●)	Condições a serem respeitadas
	Construir um canal (pequeno ou grande)	1PA	Somente sobre espaços de terra vazios.
	Construir ou realocar pontes	1PA	Somente cruzando um canal e com seus acessos repousando sobre espaços de terra.
	Mover seu Pilli Mexica a pé por espaços de terra Mover seu Pilli Mexica a pé por uma ponte Mover seu Pilli Mexica de uma ponte para um espaço de terra	1PA	Somente ortogonalmente; nunca na diagonal. Um Pilli Mexica nunca poderá cruzar ou parar sobre um espaço de terra ocupado por outro Pilli Mexica, um templo ou uma ficha calpulli. Somente por barco ele poderá cruzar uma ponte ocupada, por debaixo dela.
	Mover seu Pilli Mexica por barco de uma ponte para outra	1PA	Somente viajando pelos canais ou, se possível, pelo lago. Pontes ocupadas não são obstáculos.
	Mover seu Pilli Mexica (ação de teletransporte) para qualquer espaço vazio da ilha	5PA	Para qualquer espaço de terra ou ponte vazios que você desejar.
	Construir um templo de nível 1 Construir um templo de nível 2	1PA 2PA	Somente sobre um espaço de terra vazio, com a presença de seu Pilli Mexica no distrito (independentemente do mesmo ter sido fundado).
	Construir um templo de nível 3 Construir um templo de nível 4	3PA 4PA	
	Comprar 1 ficha de ação Comprar 2 fichas de ação	1PA 2PA	
	Gastar 1 ficha de ação	0PA	Você pode gastar quantas fichas quiser durante o mesmo turno.
	Fundar um distrito	0PA	Você só poderá fundar um distrito se a ficha calpulli que combine com seu tamanho estiver disponível e seu Pilli Mexica estiver presente nele.

5. GANHANDO PONTOS DE PRESTÍGIO

GANHANDO PONTOS DE PRESTÍGIO A CADA FUNÇÃO DE DISTRITO

No decorrer da partida, os jogadores ganham pontos de prestígio no momento em que fundam distritos.

- O jogador que fundar o distrito ganha imediatamente pontos de prestígio igual ao número azul da ficha calpulli **2b**.
- Se tiver outro peão Pilli Mexica no distrito no momento de sua fundação, cada um de seus donos ganham pontos de prestígio iguais ao número branco da ficha calpulli **2c**.

Esses jogadores avançam imediatamente com seu marcador de prestígio um número de casas na trilha de prestígio ao redor do tabuleiro igual aos pontos de prestígio ganhos.

B. GANHANDO PONTOS DE PRESTÍGIO NO FINAL DO PRIMEIRO PERÍODO

Lembre-se: o primeiro período termina assim que satisfeitas duas condições:

- As 8 fichas calpulli na tabela de comandos do Imperador forem usadas para fundar distritos.
- Ao menos um jogador tiver usado seus 9 templos iniciais. Neste momento, os jogadores terminarão seu turno (todos os jogadores terão o mesmo número de turnos), e depois passa-se à primeira contagem de pontos de prestígio.

CALCULANDO A GRANDEZA ESPIRITUAL EM DISTRITOS FUNDADOS

Cada distrito fundado garante pontos de prestígio que dependem da grandeza espiritual do jogador. Para determinar sua grandeza espiritual, some os níveis de seus templos no distrito (não é o número de templos).

Exemplo: você construiu dois templos de nível 3 e um de nível 2 no mesmo distrito, então sua grandeza espiritual neste distrito será $3 + 3 + 2 = 8$.

- Se você tiver a maior grandeza espiritual no distrito, você ganha uma quantidade de pontos de prestígio igual ao número amarelo da ficha calpulli do distrito **2a**.
- Se você tiver a segunda maior grandeza espiritual no distrito, você ganha uma quantidade de pontos de prestígio igual ao número azul da ficha calpulli do distrito **2b**.
- Se você tiver a terceira maior grandeza espiritual no distrito, você ganha uma quantidade de pontos de prestígio igual ao número branco da ficha calpulli do distrito **2c**.
- A quarta maior grandeza espiritual não ganha pontos de prestígio.

Os jogadores avançam seus marcadores de pontos de prestígio ao longo da trilha de prestígio, de acordo

C. GANHANDO PONTOS DE PRESTÍGIO NO FINAL DO SEGUNDO PERÍODO

Lembre-se: o Segundo período termina assim que satisfeitas duas condições:

- As 7 fichas calpulli da tabela de comandos do Imperador forem usadas para fundar distritos (ou tenham sido removidas da partida – veja o Capítulo 3: Segundo Período).
- Ao menos um jogador tiver usado todos os seus templos.

Neste momento os jogadores terminarão seu turno (todos os jogadores terão o mesmo número de turnos), e depois se passa à última contagem de pontos de prestígio.

CALCULANDO A GRANDEZA ESPIRITUAL EM DISTRITOS FUNDADOS

A contagem de pontos de prestígio de grandeza espiritual é igual a do Primeiro período. Os distritos fundados no Primeiro Período também contam no Segundo Período, junto com os novos distritos fundados.

6. FIM DA PARTIDA

A partida termina imediatamente após a segunda contagem de pontos de prestígio.

O jogador que tiver a maior quantidade de pontos na trilha de prestígio será o vencedor.

Se houver empate, o jogador com a maior quantidade de fichas de ação será o vencedor e se tornará o Pilli Mexica favorito do Imperador.

Se o empate persistir, os jogadores que empataram vencem.

7. REGRAS ESPECIAIS - 2 JOGADORES

No início da partida, selecione uma Terceira cor para ser neutra, a qual ganhará 10 templos:

- 4 templos de nível 1
- 3 templos de nível 2
- 2 templos de nível 3
- 1 templo de nível 4

No início da partida, distribua aleatoriamente

As fichas Calpulli servem para identificar os distritos fundados. Um número limitado de fichas calpulli pode ser usado durante cada período.

FICHAS CALPULLI

Seus valores indicam o tamanho do distrito, assim como os pontos de prestígio ganhos no final de cada período, por tê-lo fundado.

QUANDO SE FUNDA UM DISTRITO

2a Tamanho do Distrito: o número de espaços que deve haver no distrito.

2b Prestígio ganho pelo jogador que fundou o distrito.

2c Prestígio ganho pelos jogadores cujos Pilli Mexica estiverem presentes no distrito assim que ele for fundado.



AO FINAL DE CADA PERÍODO

2a Prestígio ganho pelo jogador que tiver maior grandeza espiritual.

2b Prestígio ganho pelo jogador que tiver a segunda maior grandeza espiritual.

2c Prestígio ganho pelo jogador que tiver a terceira maior grandeza espiritual.

com os pontos ganhos neste distrito. Depois, os jogadores somam a grandeza espiritual de outro distrito fundado, e assim sucessivamente até que todos os distritos fundados tenham sido somados. Para saber de quais distritos os pontos de prestígio já foram somados, coloque a face da ficha calpulli virada para baixo.

OBSERVAÇÕES

- Em caso de empate, cada jogador ganha o valor inteiro por sua colocação.
- Se dois jogadores empatarem na primeira colocação, ninguém ganha pontos pela segunda colocação, mas ainda persiste a contagem de pontos da terceira colocação.
- Se três jogadores empatarem na primeira colocação, ninguém ganha pontos pela segunda nem pela terceira colocação.
- Se vários jogadores empatarem na segunda colocação, ninguém ganha pontos pela terceira colocação.
- Ignore distritos que não tenham sido fundados durante esta primeira contagem.

Se o seu Pilli Mexica estiver sobre um dos 4 espaços iniciais no momento da contagem, você ganha 5 pontos de prestígio adicionais (se não, sua localização de nada importará).

Uma vez completada toda a contagem de pontos, vire novamente para cima a face das fichas calpulli, que permanecerão no mesmo lugar até o final da partida.

Lembre-se: depois do primeiro período, as outras 7 fichas calpulli que foram colocadas de lado, serão colocadas na tabela de comandos do Imperador em ordem crescente, de acordo com o tamanho do distrito (número amarelo) 2a. Depois, pegue os 9 templos que você colocou de lado e os coloque à sua frente, adicionado-os a qualquer templo que você não tenha usado durante o primeiro período. Todos estes templos estarão disponíveis para serem usados no Segundo Período.

CALCULANDO A GRANDEZA ESPIRITUAL EM DISTRITOS QUE NÃO FORAM FUNDADOS

No fim do segundo período, os distritos que não foram fundados (i.e. que não contenham fichas calpulli) também são usados para contagem da grandeza espiritual, conforme as regras que se seguem:

- Se você tiver a maior grandeza espiritual no distrito, você ganha a quantidade de pontos de prestígio igual ao número de espaços do distrito.
- Se você tiver a segunda maior grandeza espiritual no distrito, você ganha uma quantidade de pontos de prestígio igual a metade do número de espaços do distrito (arredondado para cima).
- Se você tiver a terceira maior grandeza espiritual no distrito, você ganha uma quantidade de pontos de prestígio igual a metade da quantidade ganha pelo segundo colocado (arredondado para cima).

A quarta maior grandeza espiritual não ganha pontos de prestígio.

Se o seu Pilli Mexica estiver sobre um dos 4 espaços iniciais no momentos da contagem, você ganha 5 pontos de prestígio adicionais (se não, sua localização de nada importará).

sobre o tabuleiro estes 10 templos, compreendendo um total de 20 níveis, de acordo com as regras que se seguem:

- Estes templos não podem ser construídos em espaços adjacentes ao lago.
- Deve haver ao menos 4 espaços entre estes templos.

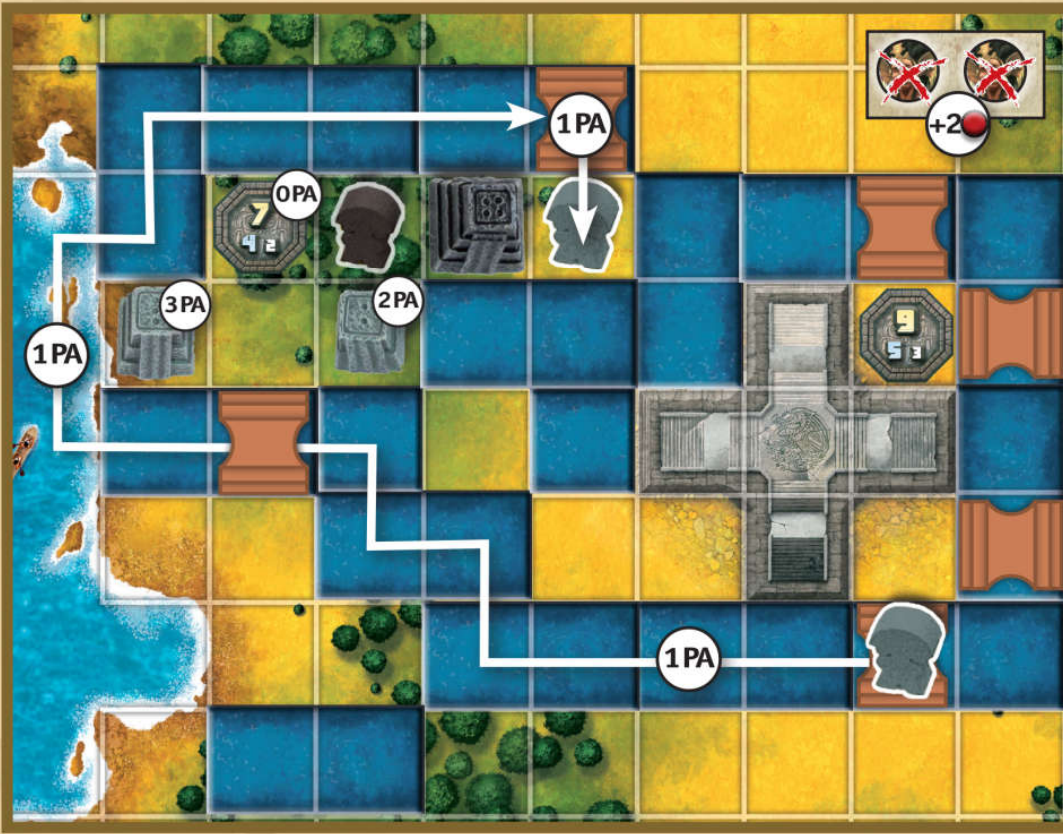
No final de cada um dos dois períodos, leve estes templos em consideração na contagem dos pontos de grandeza espiritual para deter-

minar a colocação de cada jogador (para 1ª, 2ª ou 3ª colocação).

Variante: você poderá aumentar a dificuldade da partida aumentando o nível total dos templos do jogador neutro (fazendo com que o nível total seja maior que 20).

“Estas regras especiais para 2 jogadores foram criadas por Peter Steinert. Foram validadas e publicadas com permissão dos designers do jogo”



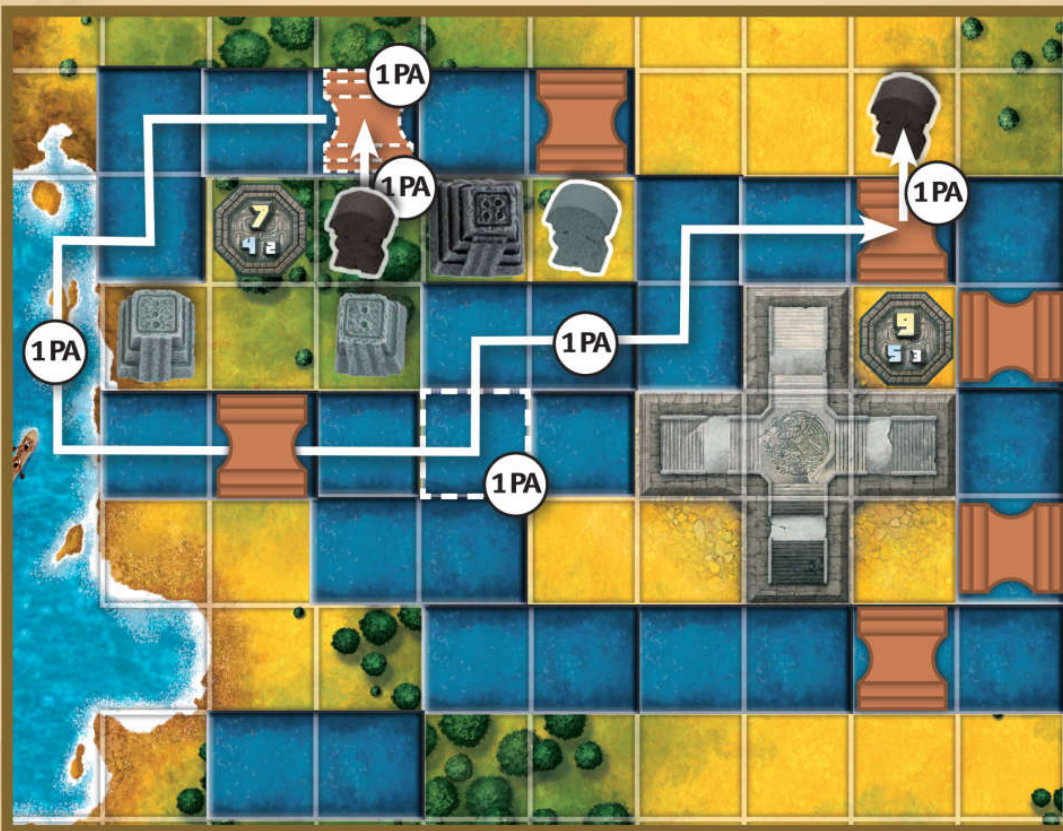


EXEMPLO DE UM TURNO:

Este é o turno do jogador :

- Mova-se pelo canal passando por uma ponte, ao custo de 2 ; 4 restantes.
- Mova-se por um espaço de terra, ao custo de 1 ; 3 restantes.
- Funde um distrito, sem custo; 3 restantes.
O jogador ganha 4 Pontos de Prestígio.
O jogador ganha 2 pontos de prestígio por estar no distrito quando de sua fundação.
- Construa um templo de nível 3, ao custo de 3 ; 0 restante.
- Gaste 2 fichas de ação, sem custo: +2 ; 2 restantes.
- Construa um templo de nível 2, ao custo de 2 ; 0 restante.

Agora é o turno do próximo jogador...



EXEMPLO DE UM TURNO:

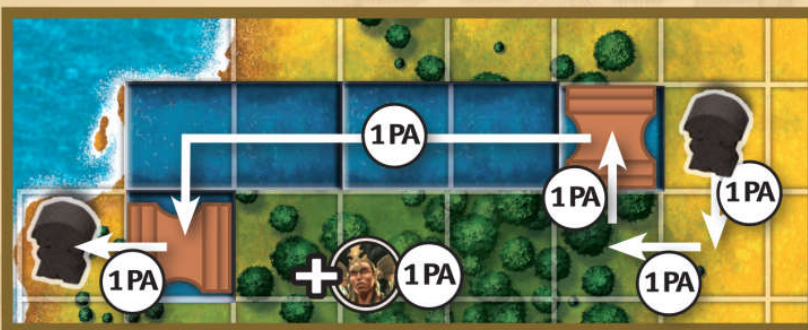
Este é o turno do jogador , que foi recentemente encurralado:

- Construa uma ponte, ao custo de 1 ; 5 restantes.
- Mova-se pela ponte, ao custo de 1 ; 4 restantes.
- Construa um canal, ao custo de 1 ; 3 restantes.
- Mova-se pelo canal para a segunda ponte, ao custo de 2 ; 1 restante.
- Mova-se por um espaço de terra, ao custo de 1 ; 0 restante.

Agora é o turno do próximo jogador...

Observação

- Este jogador poderia ter alcançado o mesmo espaço do final de seu movimento se tivesse usado a ação de teletransporte, ao custo de 5 .

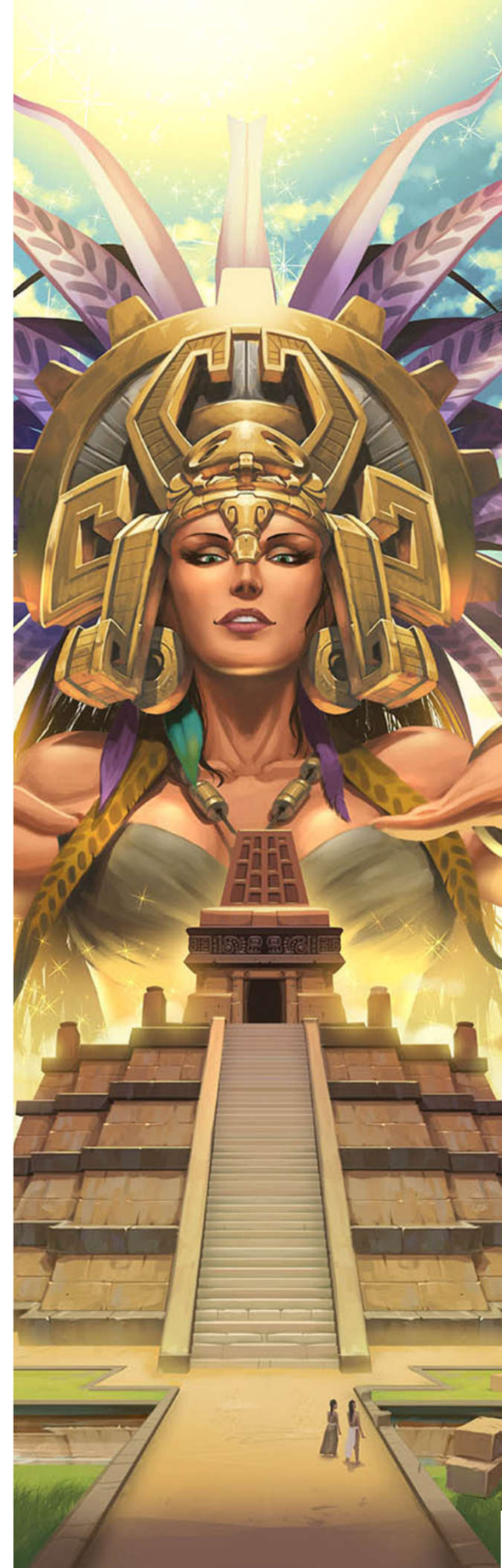


EXEMPLO DE UM TURNO:

Este é um outro turno do jogador :

- Mova-se por um espaço de terra, ao custo de 1 ; 5 restantes.
- Mova-se por um espaço de terra, ao custo de 1 ; 4 restantes.
- Mova-se por uma ponte, ao custo de 1 ; 3 restantes.
- Mova-se pelo canal para a próxima ponte, ao custo de 1 ; 2 restantes.
- Mova-se por um espaço de terra, ao custo de 1 ; 1 restante.
- Compre uma ficha de ação, ao custo de 1 ; 0 restante.

Agora é o turno do próximo jogador...



INÍCIO RÁPIDO

- Coloque o tabuleiro no meio da mesa, com duas fichas de canais sobre o espaço de 2 canais impresso no tabuleiro.
- Coloque os canais, as fichas calpulli e as fichas de ação próximas ao tabuleiro.
- Cada jogador pega um cartão componente e escolhe uma cor.
- Começando pelo jogador mais velho e seguindo em sentido horário, cada jogador coloca seu Pili Mexica em um dos espaços do palácio e seu marcador de prestígio na posição 0 da trilha de prestígio.
- O jogador mais velho será o primeiro jogador em ambos os períodos.

PRESTÍGIO AO FUNDAR DISTRITOS - AMBOS OS PERÍODOS

- Cada Distrito garante pontos de prestígio quando fundado:**
 - O jogador que fundou o distrito ganha pontos de prestígio iguais ao número do meio (azul) da ficha calpulli **2b**.
 - Qualquer outro jogador que estiver com seu Pili Mexica no distrito quando de sua fundação, ganha pontos de prestígio iguais ao menor número (branco) da ficha calpulli **2c**.

1. PRIMEIRO PERÍODO



- Qualquer um dos jogadores pega aleatoriamente 8 das 15 fichas calpulli disponíveis e as coloca em ordem crescente do primeiro número (amarelo), na tabela de comando do Imperador no tabuleiro.
- Pegue os 9 templos de sua cor que correspondem ao primeiro período e os coloque à sua frente.

O período termina quando todas as 8 fichas calpulli da tabela de comandos do Imperador terminam e quando algum jogador tiver construído todos os seus templos. Depois, passa-se à contagem dos pontos de prestígio do primeiro período.

MARCANDO PONTOS - PRIMEIRO PERÍODO

- Para cada distrito fundado:**
 - O jogador com a maior Grandeza Espiritual ganha o número grande (amarelo) **2a**.
 - O segundo ganha o número médio (azul) **2b**.
 - O terceiro ganha o número pequeno (branco) **2c**.
- Qualquer jogador cujo Pili Mexica esteja no palácio,** ganha 5 pontos de prestígio.

FICHAS CALPULLI

FUNDANDO UM DISTRITO

2a Tamanho do distrito: o número de espaços que deve conter o distrito.

2b Prestígio ganho pelo jogador que fundou o distrito.

2c Prestígio ganho pelos jogadores que estiverem com seu Pili Mexica presentes no distrito no momento de sua fundação.



NO FINAL DE CADA PERÍODO

2a Prestígio ganho pelo jogador que tiver a maior grandeza espiritual.

2b Prestígio ganho pelo jogador que tiver a segunda maior grandeza espiritual.

2c Prestígio ganho pelo jogador que tiver a terceira maior grandeza espiritual.

2. SEGUNDO PERÍODO



Coloque aleatoriamente as outras 7 fichas calpulli em ordem crescente do primeiro número (amarelo), na tabela de comando do Imperador no tabuleiro.

Pegue 9 templos de sua cor que correspondem ao Segundo período e os coloque à sua frente, adicionando-os aos que tenham sobrado do Primeiro Período.

O período termina quando todas as fichas calpulli forem usadas para fundar distritos (ou removidas) e ao menos um jogador tiver usado todos os seus templos. Depois, passa-se à contagem dos pontos de prestígio do Segundo Período.

MARCANDO PONTOS - SEGUNDO PERÍODO

- Para cada distrito fundado:**
 - O jogador com a maior grandeza espiritual ganha o número grande (amarelo) **2a**.
 - O segundo ganha o número médio (azul) **2b**.
 - O terceiro ganha o número pequeno (branco) **2c**.
- Para cada distrito que não tenha sido fundado:**
 - Se você tiver a maior grandeza espiritual no distrito, você ganha a quantidade de pontos de prestígio igual ao número de espaços do distrito.
 - A segunda maior grandeza ganha metade dos pontos do primeiro.
 - A terceira maior grandeza ganha metade do segundo.
- Qualquer jogador cujo Pili Mexica esteja no palácio,** ganha 5 pontos de prestígio.

COMO JOGAR

O jogador mais velho começa e usa todos ou alguns de seus pontos de ação para realizar as ações que escolher. Depois, o jogador de sua esquerda inicia seu turno, e assim sucessivamente.

Um período termina quando todas as fichas calpulli forem usadas (ou removidas) e se ao menos um jogador tiver usado todos os seus templos. Contam-se os pontos de prestígio de acordo com sua grandeza espiritual.

Em cada um dos turnos, você terá 6 pontos de ação (●) para usar, que são abreviados desta forma: 6 PA.

Você usa seus 6 PA para pagar pelas ações que você escolher.

Como indicado no lado B da carta componente, cada ação custa certa quantidade de Pontos de Ação.

Qualquer PA que você não usar no turno é perdido.

As ações que se seguem estão disponíveis no seu turno; você as pode realizar em qualquer ordem e a quantidade de vezes que quiser, enquanto puder usar seus PA:

AÇÕES	Custo de Ação
Construir um canal	1 PA
Fundar um distrito <i>(seu Pili Mexica tem de estar presente no distrito)</i>	0 PA
Construir ou realocar pontes	1 PA
Construir um templo <i>(seu Pili Mexica tem de estar presente no distrito)</i>	
– Nível 1	1 PA
– Nível 2	2 PA
– Nível 3	3 PA
– Nível 4	4 PA
Mover seu Pili Mexica	1 PA
– A pé, por espaço de terra ou ponte	1 PA
– Por barco, de uma ponte à outra	1 PA
– Para qualquer lugar da ilha (teletransporte)	5 PA
Comprar uma Ficha de Ação	1 PA
Gastar uma Ficha de Ação	0 PA



CRÉDITOS

Designers: Wolfgang Kramer and Michael Kiesling
Equipe Super Meeple: Charles Amir Perret, Bernard Philippon, Alexandre Pierru, Arnaud Pierru, Sébastien de Poortere

Arte da capa: Paul Mafayon

Arte do Tabuleiro: Christophe Swal

Direção Artística: Igor Polouchine

Desenvolvimento e layout: Guillaume Gille-Naves

Tradução: Kleber Bertazzo e Marcelo Oliveira

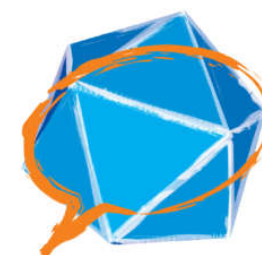
Revisão e layout: Cristiano Cuty

Obrigado a todos os *playtesters*, a todos que nos ajudaram no projeto, a nossos familiares e amigos pelo apoio. Um agradecimento especial ao Igor e Guillaume da Origames por sua inestimável ajuda.

Mexica é um jogo publicado no Brasil pela **CONCLAVE EDITORA** - Rua São Mateus, 1068 - São Mateus - Juiz de Fora - MG - Brasil - 36025-001

©2015 SUPERMEEPLE. SUPERMEEPLE, MEXICA e seus logotipos são marcas registradas de Super Meeple.

Fabricado na China por Whatz Games.



conclave
comic shop | editora

