

DE MARCOS MACRI

XINGU

Final do século XIX.

O marechal Cândido Rondon, a serviço do governo brasileiro, recebe a missão de construir linhas telegráficas, de Mato Grosso a Goiás, região do baixo Xingu. Durante sua jornada, ele se depara com algumas tribos indígenas, desconhecidas até então, habitando a floresta Amazônica. Ao mesmo tempo, essas tribos são hostilizadas pela presença de fazendeiros inescrupulosos, interessados em mão de obra escrava, e tornam-se vulneráveis às doenças trazidas por diversos exploradores.

Em Xingu, cada jogador é o líder de uma dessas tribos, e deve usar a máxima habilidade e estratégia, para alcançar a maior soma de pontos no fim do jogo, garantindo assim sua sobrevivência, num cenário perigoso, ameaçado pela invasão do homem branco.

COMPONENTES:

- 01 tabuleiro
- 30 cartas de tribo
- 40 cartas de recursos
- 24 cartas bônus
- 10 cartas bônus finais
- 32 fichas de homem branco (12 fazendeiros / 12 missionários / 8 exploradores)
- 18 fichas de expansão de aldeia
- 12 fichas de ocas
- 24 fichas de linhas telegráficas
- 24 fichas de utensílios indígenas (6 de cada tipo)
- 12 fichas de cereais / remédios
- 08 fichas de recursos iniciais
- 06 fichas de fogueiras
- 36 meeples em seis cores (6 de cada cor)
- 18 marcadores redondos em seis cores
- 06 tabuleiros individuais (um para cada tribo)
- 20 cubos para recursos utilizados (10 de cada cor)
- 01 peça de cocar para o Jogador inicial da rodada
- 01 tabela de apoio
- 01 manual de regras



PREPARAÇÃO:

EXEMPLO PARA 4 JOGADORES.

1. Abra o tabuleiro no centro da mesa ao alcance de todos. Ele possui oito terrenos identificados por letras (A/B/C/D). Quatro estão na metade Norte e quatro na metade Sul. Observe que o rio Xingu divide as duas metades. Há terrenos de **floresta** e terrenos de **campo**, todos subdivididos em hexágonos. Em cada metade há três **aldeias** indígenas, identificadas pela cor de suas molduras, quatro **lagos** e um **posto** do Marechal Cândido Rondon, de onde partem linhas telegráficas. Na lateral direita há quatro espaços que acomodam cartas de recursos. Na parte inferior, da esquerda para a direita, estão o **acampamento** dos missionários, o quadro de pontuação dos mesmos e a **fazenda**. Emoldurando o tabuleiro vemos a trilha de pontuação (1 a 99) e a trilha de penalidade (-1 a -20).

2. Cada jogador escolhe uma tribo para representar no jogo (observe o quadro ao lado para verificar a distribuição). A seguir, cada jogador recebe: **5 cartas de tribo** (Cacique / Pajé / Guerreiro / Caçador / Índia), **1 tabuleiro individual**, **2 meeples**, **3 marcadores** (na cor de sua tribo) e uma **ficha de fogueira**. Os meeples são colocados dentro da aldeia do jogador, cada um num hexágono vazio (não coloque sobre a oca). Os marcadores são distribuídos da seguinte forma: um próximo à trilha de pontuação, outro próximo à trilha de penalidade e o último no espaço zero da trilha de pacificação do tabuleiro individual.



Note que no verso das cartas de tribo, estão representadas as ações que cada um dos personagens pode realizar no jogo!

Marcador no início da trilha de pacificação e ficha de fogueira do jogador.



Os meeples representam os índios no jogo. Na preparação, forme uma **reserva geral** com os meeples dos jogadores e devolva peças e componentes não utilizados para a caixa.



3. Misture as **12 fichas de Missionários** com a face para baixo. Pegue quatro e coloque-as no tabuleiro, nos espaços hexagonais marcados com uma **cruz**. Revele-as depois. Forme uma pilha com as fichas que sobraram e deixe-a ao lado do tabuleiro, com o verso para cima. Obs: Evite colocar no tabuleiro, nesta fase, missionários de cores **repetidas**. Na figura a lado entraram as cores: cinza, azul, vermelho e amarelo.

4. Separe as **12 fichas de Fazendeiros** de acordo com o número impresso nas fichas. Pegue as quatro fichas de número um e coloque-as nos espaços hexagonais marcados com uma **espigarda**. Forme uma pilha com as restantes, colocando as quatro fichas de número 2 sobre as fichas de número 3, e deixe perto do tabuleiro.

5. Separe as **8 fichas de Exploradores** e as **18 fichas de expansão de aldeia**, forme uma reserva geral e deixe perto do tabuleiro.



Ocupação das aldeias -

2 jogs: use uma aldeia qualquer do lado Norte e outra qualquer no lado Sul.

3 jogs: use as aldeias verde/cinza/preta ou então as aldeias lilás/laranja/marrom.

4 jogs: use duas aldeias quaisquer no lado Norte e duas quaisquer no lado Sul.

5 jogs: use cinco aldeias quaisquer no tabuleiro.

6 jogs: use todas as aldeias.

Aldeias não utilizadas são consideradas territórios neutros e não pertencem a ninguém.

Obs: há uma indicação dos pontos cardeais (N/S) no centro do rio Xingu, para orientar os jogadores.



6. Coloque na área do acampamento dos Missionários um número de **fichas de cereais / remédio**, igual ao **dobro** do número de jogadores. Ex: em 4 jogadores coloque 8 fichas. Devolva as restantes para a caixa.

7. Forme uma reserva geral perto do tabuleiro com as **24 fichas de linhas telegráficas**, as **12 fichas de ocas**, as **24 fichas de utensílios** (separados por tipos) e os **20 cubinhos** (10 amarelos e 10 marrons).



8. Embaralhe, separadamente, as **20 cartas de recursos da floresta** e as **20 cartas de recursos do campo**. Pegue o maço de cartas da floresta, faça duas pilhas com **cinco** cartas em cada uma e coloque nos espaços apropriados, na parte superior do tabuleiro. A seguir, **revele apenas a carta do topo** em cada pilha. Deixe as cartas restantes numa pilha ao lado do tabuleiro, com o dorso para cima. Agora, **repita** este procedimento com o maço de cartas do campo.



9. Embaralhe as **10 cartas de bônus finais**. Compre um número de cartas igual ao **nº de jogadores + 2**. **Revele-as** em seguida e organize uma fileira perto do tabuleiro. **Devolva** as cartas que sobraram para a caixa do jogo.

10. Embaralhe as **24 cartas bônus** e forme uma pilha perto do tabuleiro, com o dorso para cima. A seguir, compre as **três primeiras cartas do topo** e abra-as numa fileira sobre a mesa.



11. O último jogador a ter visitado uma aldeia indígena recebe a peça de **Cocar** (jogador inicial da rodada) e põe à sua frente na mesa. A seguir, em **ordem inversa**, ou seja, do último jogador na ordem de turnos até o primeiro, todos deverão escolher exatamente uma **ficha de recurso inicial**. Essas fichas são usadas durante o jogo, da **mesma** forma que os recursos das cartas, e após usadas, são **devolvidas** para a reserva geral novamente. Agora, você está pronto para começar a jogar Xingu!

TABULEIRO INDIVIDUAL DO JOGADOR:

Cada tribo possui um tabuleiro individual no jogo. Conheça nesta sessão o significado da iconografia desses tabuleiros.

A - Nome da tribo e sua cor no jogo.

B - Indicação do custo e da pontuação/bônus para a colocação de fichas de expansão territorial nas aldeias.

C - Indicação de bônus (pontos e carta) quando o jogador coloca uma ficha de expansão adjacente a um lago no tabuleiro.

D - Pontuação dos objetos coletados durante o jogo: espelho = 1 pt e faca = 2 pts.

E - Pontuação para duas situações: quando o jogador alimenta sua tribo durante o jogo e utensílios indígenas fabricados



F - Indicação da penalidade para cada ficha de transmissão telegráfica adjacente à aldeia do jogador no fim do jogo.

G - Trilha de pacificação da tribo (de 0 a 18).

H - Nos espaços pares, (2, 4, 6, etc...) há bônus especiais recebidos quando o jogador avança para esses espaços.

I - Nos espaços (10-12-14-16 e 18), além dos bônus, os jogadores também recebem pontos.

J - O espaço 18 tem o símbolo do cachimbo da paz. *No final do século XIX, diversas tribos indígenas que habitavam a floresta amazônica não tinham nenhum contato com o homem branco. Com o passar dos anos, essa relação foi mudando, e a hostilidade inicial foi cedendo lugar à integração de diferentes culturas e hábitos.*

COMO JOGAR:

Em Xingu, cada partida tem um número variado de rodadas. As rodadas seguem sempre da mesma forma, começando pelo jogador inicial (aquele que possui a peça de Cocar), e seguindo em **sentido horário** ao redor da mesa.

Em seu turno, o jogador deve baixar à sua frente na mesa, **uma, duas** ou no máximo **três cartas** de tribo, para realizar uma, e **apenas uma ação** do personagem escolhido (algumas ações são feitas com mais de uma carta).

Isto significa que durante uma rodada de jogo, cada jogador poderá fazer até **cinco** ações diferentes.

Quando um jogador baixa sua **última** carta de tribo na mesa, a rodada **termina** para ele. Caso outros jogadores ainda tenham cartas para baixar, o turno de quem já encerrou a rodada é **pulado** até que todos baixem suas cinco cartas.

Não existe a opção de **"passar"** no jogo e não fazer nada. Caso, por qualquer motivo estratégico, um jogador decida não executar nenhuma ação específica no verso das cartas de tribo, ele pode simplesmente baixar uma carta de personagem na mesa para **"vigiar"** sua aldeia e marcar **1 ponto**. Ele **avança** seu marcador um espaço na trilha de pontuação.

Qualquer um dos cinco personagens pode vigiar a aldeia e isto pode ser feito **mais de uma vez** na rodada pelo jogador.

Sugerimos, que logo após executar uma ação, a(s) carta(s) de tribo seja(m) baixada(s) na mesa com o lado da imagem do personagem **virado para cima**. Isso identifica melhor as cartas que já foram utilizadas por cada jogador na rodada.

O **fim** da rodada ocorre no momento em que **todos** os jogadores baixaram suas cinco cartas de tribo na mesa.

1ª Ação



2ª Ação



3ª Ação



Um jogador usou em sua **1ª** ação duas cartas de personagem: Índia e Guerreiro (na ação Procriar). Em sua **2ª** ação ele usou o Caçador (ação Coletar) e na **3ª** ação usou Cacique e Pajé (ação Pacificar). Assim, a rodada **termina** para ele. A partir de agora, seu turno de jogo deve ser **pulado**, até que **todos** os demais jogadores baixem na mesa **todas** as suas cartas de tribo.

ações da Índia -

Em Xingu, a carta da Índia representa todas as mulheres da aldeia!

Em seu turno, quando escolhe fazer uma ação usando a carta da Índia, o jogador tem quatro opções diferentes de ação, mas deve escolher **apenas uma** delas. Veja abaixo cada uma em detalhes:

1. PROCRIAR

O jogador baixa a carta da Índia e mais a carta do **Guerreiro** ou do **Caçador**. Em seguida ele retira uma **peça de índio** de sua cor da reserva geral e coloca sobre as cartas. Cada tribo, poderá realizar esta ação até quatro vezes durante todo o jogo.



Neste exemplo, o jogador controlando a tribo **Tapaiúna** procriou usando a carta da **Índia** e a carta do **Guerreiro** (ele preferiu deixar o **Caçador** livre para outra ação). No fim da rodada (Veja Fim da Rodada adiante), a peça será **transferida** para a **aldeia** do jogador e poderá **auxiliar** na execução de outras **ações** na rodada seguinte do jogo.

2. COLETAR

O jogador baixa a carta da Índia e escolhe uma carta de recursos, que esteja localizada em um dos **dois terrenos adjacentes** à sua aldeia. **Índias coletam recursos mas não se afastam muito da tribo!**

O jogador pega a **carta** escolhida, põe à sua frente na mesa e **revela** a próxima carta do **topo** da pilha. Logo após, ele deve verificar qual é a imagem mostrada na carta e aplicar a devida **consequência**. São duas possibilidades:

(1ª) **Homem branco** - Se houver a imagem de um **fazendeiro, explorador ou missionário**, o jogador deve pegar a ficha correspondente da reserva geral e colocá-la em qualquer hexágono vazio do terreno indicado na carta (A/B/C ou D).

(2ª) **Linhas Telegráficas (LT)** - Se houver um posto do Marechal Cândido Rondon, o jogador deve pegar uma ou duas fichas LT da reserva geral e colocá-las em qualquer hexágono vazio, de floresta ou campo, partindo do posto indicado na carta ou dando continuidade a qualquer linha já existente nesse posto.

Mas atenção: Se houver uma ficha de **explorador** posicionada em qualquer hexágono do **terreno** (campo ou floresta) onde se deseja fazer a coleta, esta ação **NÃO** pode ser realizada, até que o **explorador** seja **retirado** do terreno.

No exemplo acima, a tribo **Camaiurá (laranja)**, está adjacente ao campo **C** e à floresta **B**. Das quatro cartas de recursos no topo das pilhas, apenas uma está localizada num **terreno adjacente** à tribo, e o jogador decide coletá-la. Ele faz a ação usando a carta da Índia, pega a carta de recursos e revela a próxima da pilha. A seguir, ele coloca duas fichas LT nos hexágonos **1** e **2** da figura, com o objetivo de atrapalhar a tribo rival dos **Suiá!** Note que se ao invés do fazendeiro, houvesse no campo **C** um **explorador**, o jogador **não** poderia coletar recursos nesse terreno. Importante: fichas LT, fazendeiros e exploradores, **jamais** podem ser colocadas **dentro** das aldeias!



Observações:

1. Cada uma das oito aldeias representadas no tabuleiro, tem exatamente dois terrenos adjacentes a ela, um de **campo** e outro de **floresta**.
2. **Nunca** coloque fichas, de qualquer tipo, sobre os **lagos**.
3. Ao colocar fazendeiros no tabuleiro, use primeiro as fichas com o nº 2 impresso, e quando elas **esgotarem**, use as fichas com o nº 3.

3. CONSTRUIR

O jogador baixa a carta da Índia e constrói uma **oca** num hexágono vazio em sua aldeia. Para isso ele precisa de um **ajudante** (uma peça de índio), que ele **retira** de sua própria aldeia e coloca **sobre** a carta da Índia, e de uma **unidade de madeira** disponível numa carta de recurso que ele já coletou. Imediatamente o jogador marca **3** pontos e avança seu marcador três espaços na trilha de pontuação.



(1) Caso o jogador não tenha uma peça de **índio** disponível em sua aldeia ou o recurso **madeira**, ele não pode fazer esta ação.

(2) Ao consumir um recurso qualquer, coloque imediatamente um **culo** marrom sobre ele na carta.

(3) Observe que cada hexágono dentro da aldeia, pode ter apenas **um** elemento nele: oca, peça de índio, fogueira ou missionário (Veja adiante).

4. FABRICAR

O jogador baixa a carta da Índia e fabrica de **um a quatro utensílios** indígenas. As fichas são retiradas da reserva geral e colocadas à frente do jogador. Para cada utensílio fabricado o jogador **gasta** uma unidade de **recurso** do tipo **madeira** ou **capivara** (*a pele, os ossos e até a gordura animal são recursos úteis para os indígenas*). Se o jogador fabricar **uma** ficha de utensílio, apenas a Índia realiza a tarefa. Se ele fabricar **2, 3 ou 4** fichas, de uma só vez, além dos recursos é claro, ele precisa de um **ajudante**, que ele retira de sua própria aldeia e coloca **sobre** a carta da Índia. Note que uma **coleção** é formada por quatro utensílios **diferentes** e o mesmo jogador, somente pode iniciar uma segunda coleção **após finalizar** a primeira. Utensílios são **pontuados** apenas no **fim** do jogo.

Ajudante trazido da aldeia para auxiliar a Índia em sua tarefa.

Cubos colocados sobre os recursos consumidos na ação.



Neste exemplo o jogador Verde fabricou 2 utensílios e completou sua primeira coleção!



AÇÃO DO CAÇADOR:

O personagem do Caçador possui apenas **uma ação** no verso de sua carta. Veja abaixo os detalhes:

COLETAR - Ao contrário da Índia, (que só coleta recursos em terrenos adjacentes à sua aldeia), baixando a carta do Caçador na mesa, o jogador pode coletar em **qualquer** um dos **oito terrenos** do tabuleiro. Porém, se o jogador coletar num terreno qualquer do **outro lado do rio** Xingu, tomando sua aldeia como referência, ele precisará de um **remador** para sua canoa (uma **peça de índio** retirada de sua própria aldeia e colocada **sobre** a carta do Caçador). Caso ele não tenha essa peça disponível, ele **não** pode atravessar o rio. E lembre-se: A presença de uma uma ficha de *explorador* em qualquer hexágono, dentro do **terreno** onde se deseja fazer a coleta, **impede** esta ação! Veja os exemplos:

O jogador que controla a tribo **Ikpeng** resolve coletar recursos do **outro lado do rio**, no terreno de **floresta B**. Ele usa o Caçador, retira uma **peça de índio** de sua aldeia e coloca sobre a carta. Em seguida, ele **pega** a carta da floresta **B** e revela a próxima carta da pilha. Logo após, ele retira uma **ficha** de missionário da reserva geral, revela sua cor, e coloca-a num **hexágono vazio** da floresta **B**.



O jogador que controla a tribo **Suíá** quer coletar a carta da **floresta D**, mas ele **não** pode **atravessar** o rio porque não tem uma peça de índio **disponível** para remar a canoa. Então ele usa seu Caçador para coletar no **Campo C** e escolhe, dentre as cartas no tabuleiro, a que possui duas **linhas** telegráficas. Em seguida, ele **coloca** essas fichas (1) e (2), incomodando as aldeias vizinhas!



Não esqueça!

1. Exploradores **impedem** a coleta no terreno onde estão.
2. Ao coletar uma carta de recurso, sempre **revele** a próxima da pilha.
3. Ao coletar, o Caçador pode coletar somente **uma** carta, e sem uma peça de índio, ele **não** pode atravessar o rio.
4. Sempre que alguém coletar uma carta de recursos, haverá uma **consequência** imediata: colocar uma ficha de homem branco ou LT(s) no tabuleiro.

ACÇÕES DO GUERREIRO:

Quando baixa a carta do Guerreiro na mesa, o jogador tem três opções de ações, mas deve executar apenas uma delas:

1. COMBATER o HOMEM BRANCO

O jogador escolhe uma ficha de explorador ou fazendeiro em **qualquer** um dos **oito** terrenos do tabuleiro, e remove a ficha. Se ele remover um explorador, ele deve colocar **1** ajudante (peça de índio retirada de sua própria aldeia), **sobre** a carta do Guerreiro. Se ele remover um fazendeiro, ele precisa de **1, 2** ou **3** ajudantes, de acordo com o número impresso na ficha. *Fazendeiros usam armas e se fortalecem na medida que o jogo avança!*

Exploradores removidos são colocados à frente de quem os removeu e fazendeiros são **empilhados** sobre sua imagem na área da **fazenda**. Nesta ação, o jogador recebe **3 pontos** e avança seu marcador três espaços na trilha de pontuação, não importa se ele removeu um explorador ou um fazendeiro.



2. LIBERTAR

O efeito da Escravidão no jogo (*Veja esta sessão adiante*), causa o **aprisionamento** dos índios. Para libertar suas peças presas, o jogador verifica quantas **fichas** de fazendeiros há na fazenda e consulta a tabela (A). De **0 a 4** fichas ele precisa colocar **um ajudante** sobre a carta do Guerreiro, de **5 a 8** fichas **dois**, e de **9 a 12** fichas, **três** ajudantes. Logo após, o jogador **retira** da fazenda **todas** as peças de sua cor e coloca-as sobre a carta do Guerreiro. **Obs:** Liberte apenas peças da sua tribo!



3. MISSIONÁRIO

Nesta ação o jogador simplesmente escolhe uma ficha de missionário, em **qualquer** um dos **oito terrenos** do tabuleiro, remove-a e coloca-a na área do acampamento. **Não** é necessário nenhum ajudante sobre a carta do Guerreiro e o jogador recebe **1 ponto**, avançando seu marcador um espaço na trilha de pontuação. *Nem sempre o contato inicial dos missionários com certas tribos era amistoso!*



ACÇÕES DO PAJÉ:

Quando baixa a carta do Pajé na mesa, o jogador tem quatro opções de ações, mas deve executar apenas uma delas:

1. FAZER um RITUAL

Para fazer um ritual em sua tribo, o jogador deve, **obrigatoriamente**, colocar **um** ou **dois** ajudantes sobre a carta do Pajé. Além disso, ele pode, se desejar, acender a **fogueira**, colocando sua **ficha** num **hexágono vazio** dentro de sua aldeia, e usar pintura facial feita de **urucum**, para valorizar o ritual e aumentar a pontuação. Num ritual, a carta do Pajé vale **1** ponto, cada ajudante vale **2** pts, a fogueira vale **1** pt e o urucum vale **2** pts, mesmo que o jogador use mais de uma unidade de urucum para virar suas cartas na mesa (*Veja Usar uma carta Bônus adiante*). **Obs:** Se houver um **missionário** num **terreno adjacente** à aldeia, não é permitido fazer o ritual. Na figura da pág 6, enquanto o **missionário amarelo** permanecer na floresta B, Suiás e Camaiurás **NÃO** poderão fazer nenhum ritual.



2. COLETAR

Assim como o Caçador, quando um jogador coleta usando o Pajé, ele pode coletar uma carta de recursos em **qualquer** um dos **oito terrenos** do tabuleiro, e com a vantagem de **não** precisar de um remador, caso o jogador atravessasse o rio. Mas ao Pajé, só interessam **ervas medicinais** e **urucum** para seus rituais. Assim, quando o jogador escolhe uma carta que possui um recurso que não seja nem erva e nem urucum, ele deve, imediatamente, **anular** esse recurso **colocando um cubo amarelo** sobre o ícone na carta.



3. CURAR

O efeito das Doenças no jogo (*Veja esta sessão adiante*), causa a **enfermidade** dos índios. Para curar suas peças doentes, o jogador usa esta ação e gasta **ervas medicinais**. Cada unidade de erva cura **um** ou **dois** índios, na aldeia e/ou nas cartas. No ex ao lado, a tribo Camaiurá gasta **uma** unidade de erva e cura **2** índios (levantando as peças), um na aldeia e outro sobre a carta da Índia. Peças curadas na aldeia podem ser usadas na **mesma rodada** para ajudar em ações de outros personagens.



4. MISSIONÁRIO

Assim, como o Guerreiro, o Pajé também permite que o jogador remova uma ficha de missionário, em **qualquer** um dos **oito terrenos**, coloque-a na área do acampamento e receba **1 ponto**. Porém o Pajé, tem uma vantagem. Se na **trilha de pacificação** de seu tabuleiro individual, o marcador do jogador estiver no espaço **6** ou à frente dele, o Pajé oferece a opção de trazer o missionário para **dentro** da aldeia, colocando a ficha num hexágono **vazio**. Esta ficha será pontuada no fim da rodada (*Veja Fim da Rodada adiante*). Note que nesta ação **não** é necessário colocar nenhum ajudante na carta do Pajé. Além disso, durante a rodada, cada aldeia poderá abrigar, no **máximo, duas fichas** de missionários dentro dela, de **cores diferentes**, trazidos, um pelo Pajé, e outro pelo Cacique (*Veja Ações do Cacique a seguir*).

Na medida que os indígenas vão se familiarizando com o idioma "português" a comunicação com os missionários torna-se mais fácil.



Neste ex., a tribo Bororós alcançou o espaço 6 de sua trilha e resolve trazer um missionário para dentro da aldeia.



ACÇÕES DO CACIQUE:

Quando baixa a carta do Cacique na mesa, o jogador tem três opções de ações, mas deve executar apenas uma delas:

1. EXPANDIR a ALDEIA

Como cada hexágono de uma aldeia só pode ter **um** único item dentro dele, seja oca, peça de índio, fogueira ou missionário, é importante fazer algumas **expansões** durante o jogo. Para realizar esta ação são necessários entre **1 e 6 ajudantes**, retirados da própria aldeia e colocados sobre a carta do Cacique.

A **1ª** ficha de expansão retirada da reserva geral e adicionada à aldeia, custa **1 ajudante** e rende imediatamente ao jogador **3 pts**. A **2ª** ficha custa **2 ajudantes** e rende **4 pts**, a **3ª** **3 ajudantes** e **5 pts**, a **4ª** **4 ajudantes** e **6 pts**, a **5ª** **5 ajudantes** e **7 pts** e a **6ª** **6 ajudantes** e **8 pts** (não é possível expandir mais de 6 vezes).

Cada vez que o jogador coloca uma ficha de expansão **adjacente** a um lago, ele recebe **2 pontos** adicionais. Obs: Ao expandir a **4ª** ficha, a **6ª** ficha e ao **conectar** sua aldeia a dois lagos diferentes, o jogador imediatamente escolhe uma **carta de recursos** qualquer no tabuleiro, revelando a próxima carta do topo da pilha, e **aplica o efeito** da carta escolhida colocando uma ficha de homem branco ou linha(s) telegráfica(s) no tabuleiro.

Importante: A presença de um ou mais **fazendeiros** em **qualquer** hexágono do **terreno** onde se pretende expandir a aldeia, **impede** a ação. Além disso, fichas de expansão **não** podem ser colocadas sobre outras fichas, lagos, linhas de transmissão, e nem adjacentes a **aldeias** vizinhas ou a um **posto** do Marechal Rondon.



Neste ex., a aldeia Trumai expande seu território (A) e o jog. recebe **6 pts** (2ª expansão = 4 pts + 2 pts do lago). Por conectar a aldeia a dois lagos diferentes o jog escolhe uma **carta de recursos** no tabuleiro. **Obs:** o bônus pela conexão da aldeia com 2 lagos, deve ocorrer apenas **uma vez** para cada jogador.

2. PACIFICAR










A **trilha de pacificação** do tabuleiro individual representa o nível de **integração** das tribos indígenas com o homem branco. *Especialmente os missionários e as equipes do Marechal Cândido Rondon, incumbidas de construir as linhas telegráficas.* Na medida que o jogador avança nessa trilha, ele adquire alguns **bônus** interessantes. Para realizar esta ação, o jogador deve usar a carta do Cacique e pode, se desejar, **acrescentar** mais **uma** ou **duas** cartas quaisquer. O Cacique permite avançar **dois espaços** na trilha e os demais personagens, **um espaço** cada.

Quando faz esta ação, o jogador tem a opção de enviar **um** ou **dois** índios (peças retiradas de sua própria aldeia) para o **acampamento** dos missionários. *Na medida que o convívio entre índios e missionários aumenta, ocorrem visitas recíprocas!* Essas peças são **pontuadas** no fim da rodada e retornam para suas aldeias logo em seguida. Além disso, peças no acampamento tornam-se **imunes** aos efeitos da **escravidão** e das **doenças**, quando isso ocorre no jogo. (*Veja estas sessões adiante*).



Neste ex., o jog da tribo Tapaiúna pacifica usando **três** cartas: Cacique, Pajé e Índia. Assim, ele **avança 4** espaços na trilha e decide **enviar uma peça** de índio para o acampamento. Finalmente, ao atingir o espaço quatro da trilha, ele **escolhe** uma carta de recursos do tabuleiro (*Veja no quadro a seguir a explicação dos bônus*).

Veja abaixo o efeito de cada bônus que o jogador recebe quando avança em sua trilha de pacificação:

	A partir do espaço 2, sempre que o jogador coletar uma carta de recursos que mostre um espelho e/ou uma faca, ele pode pontuar esses itens a qualquer momento de seu turno. Cada espelho vale 1 pt e cada faca vale 2 pts.
	Escolha uma carta de recursos no topo de qualquer pilha e revele a próxima. Aplique o efeito da carta escolhida. Obs: Qualquer carta pode ser escolhida, mesmo que exista um explorador no terreno indicado na carta.
	Permite ao jogador trazer um missionário para dentro de sua aldeia, até o fim do jogo, sempre que ele fizer a ação Missionário, usando seu Pajé ou seu Cacique.
	Receba uma ficha de cereal/remédio do acampamento dos missionários e deixe-a à sua frente na mesa. Ela pode ser usada como alimento ou remédio (Veja o quadro explicativo abaixo).
	Idêntico ao bônus do espaço 4, porém o jogador também avança três espaços na trilha de pontuação.
	Remova uma ficha de linha telegráfica (LT) em qualquer posição do tabuleiro e devolva-a à reserva geral. Além disso, avance três espaços na trilha de pontuação.
	Idêntico ao bônus do espaço 8, porém o jogador também avança três espaços na trilha de pontuação.
	Idêntico ao bônus do espaço 12, porém o jogador pode remover até 2 fichas (LT) ao invés de uma, e ainda avança três espaços na trilha de pontuação.
	Liberte todas as peças de sua tribo presas na fazenda. Peças libertadas ficam na mesa, à frente do jogador e são devolvidas à sua aldeia no fim da rodada (Veja Fim da Rodada adiante). Além disso, o 1º jogador a alcançar este espaço em sua trilha de pacificação recebe 6 pts e os demais a alcançarem, recebem 3 pts.

3. MISSIONÁRIO

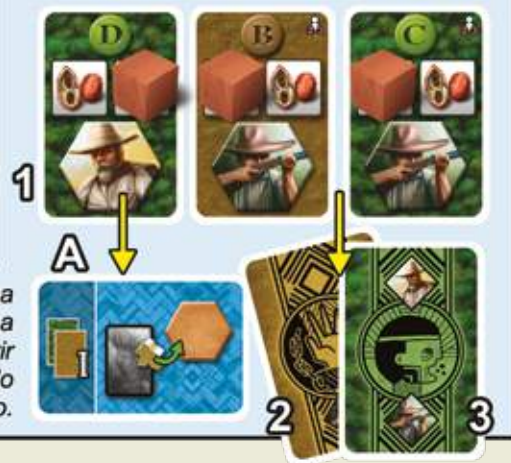
Fazer esta ação com o Cacique, segue exatamente as **mesmas** regras como se o jogador usasse o Pajé. E lembre-se: Para colocar um missionário dentro de sua aldeia o jogador deve ter alcançado ou ultrapassado o **espaço 6** em sua trilha de pacificação. Além disso, só é permitido colocar dentro de uma aldeia no máximo **2 missionários**, a cada rodada do jogo, e de **cores diferentes**. Esta ação, feita com o Guerreiro, Pajé ou Cacique, sempre rende **1 ponto** ao jogador.

USAR UMA CARTA BÔNUS:

Há **24** cartas bônus no jogo e elas ajudam os jogadores. Para adquirir um bônus é necessário **gastar** sempre **uma** ou **duas** cartas de recursos que já foram **consumidos**, ou seja, estão com os **cubos marrons** sobre eles. Em seu turno durante a rodada, o jogador pode adquirir apenas **um**, dos três bônus disponíveis na mesa, (o jogador não pega a carta, ele apenas aplica seu efeito). Portanto, até que sejam trocados, cada bônus pode ser adquirido várias vezes, pelo mesmo jogador, ou por jogadores diferentes. Bônus podem ser adquiridos a **qualquer momento** durante o turno do jogador e as cartas de recursos usadas para isso vão para uma pilha geral de **descartes** e estão fora do jogo. Mas cuidado: Cartas que têm cubos **amarelos** sobre elas, **NÃO** podem ser usadas para aquisição de bônus!

Neste ex, o jogador faz um ritual e consome três unidades de urucum, de uma só vez, para poder virar suas cartas de recursos na mesa. Ele então gasta uma delas (1) para receber o bônus (A) e guarda as outras duas (2) e (3) para adquirir outros bônus em rodadas futuras. Lembre-se: Se a carta possui um cubo amarelo ela não pode ser usada para adquirir bônus e deve ser descartada do jogo.

Note que não é necessário colocar o 2º cubo nas cartas. Ao consumir o 2º recurso, vire a carta automaticamente na mesa ou descarte-a, se houver um cubo amarelo nela.



ALIMENTAR A TRIBO:

Na trilha de pontuação do tabuleiro, os múltiplos de **10** são representados por uma **cesta** com alimentos. Isto significa que, sempre que o marcador de um jogador **alcança** ou **passa** desse símbolo, no **final** de seu turno, o jogador deve, obrigatoriamente, alimentar sua tribo. Para isso, o jogador **consome** alimentos disponíveis em suas cartas de recursos e pontua pela **diversidade** de sua alimentação: alimentando a tribo com **1 tipo** de alimento ele recebe 1 pt, com **2 tipos** recebe 3 pts, com **3 tipos** recebe 5 pts e com **4 tipos** diferentes 7 pts. **Cubos marrons** são colocados sobre os alimentos consumidos nas cartas do jogador e ele avança os pontos correspondentes na **trilha** de pontuação do tabuleiro. Caso o jogador não tenha nenhum alimento para consumir ele **perde** exatamente **1 ponto** para **cada peça** de índio em sua tribo (estejam as peças na aldeia ou nas cartas do jogador, tanto faz). Ele avança seu marcador na **trilha de penalidade** do tabuleiro (trilha vermelha). **Obs:** Índios **enfermos** (peças deitadas), devem ser alimentados. Já os índios que estejam presos na fazenda ou visitando temporariamente o acampamento dos missionários, **não** precisam ser alimentados, o que evita possíveis penalidades.

Essas fichas tem dupla utilidade. Podem ser usadas como alimento cada vez que o jogador precisar (cereal = 1 tipo de alimento) **OU** como remédio, para curar 1 ou 2 índios enfermos, a **qualquer** momento do turno do jogador. Após usadas, são removidas do jogo.

Espelhos e facas são pontuados pelo jogador **uma única vez**. Após pontuar coloque **cubos marrons** sobre esses itens nas cartas.

Neste ex, a tribo Ikpeng remove um fazendeiro e recebe 3 pts, indo de 7 para 10 na trilha de pontuação. O jogador então finaliza seu turno e alimenta a tribo. Ele possui uma carta de recursos com dois ícones de alimento: **mandioca e banana**. Ele resolve usar apenas um deles (mandioca), recebe 1 pt (apenas um tipo de alimento consumido) e guarda as bananas para outro momento do jogo. Note que se ele não tivesse alimento algum, ele perderia 4 pontos pois ele tem quatro peças de índio (duas na aldeia e duas sobre a carta do Guerreiro).



Obs: Caso um jogador, durante seu turno, avance na trilha de pontuação e ultrapasse duas cestas, ele deve finalizar o turno e logo após deve alimentar sua tribo duas vezes consecutivas, seguindo as regras normais já descritas nesta sessão.

EFEITO DAS DOENÇAS:

Sempre que uma pilha de cartas de recursos de floresta **esgota** no tabuleiro, isso **dispara** o efeito das doenças no jogo. O jogador que coletou a última carta da pilha, **encerra** seu turno. Em seguida, todas as tribos são atingidas. Primeiro os jogadores avaliam a situação na **metade Norte**, acima do rio Xingu, e depois na **metade Sul**, abaixo do rio.

Para cada ficha de **explorador** e **fazendeiro** localizada em **qualquer terreno** da área Norte e Sul, **adoece um índio** em todas as aldeias da respectiva área. Cada jogador é livre para decidir se ele **deitará** suas peças na **aldeia** e/ou nas **cartas**. Peças de índio presas na fazenda ou em visita ao acampamento dos missionários, nunca adoecem!

REGRA DA SOBREVIVÊNCIA: independente da quantidade de peças atingidas pela doença, sempre, em cada tribo, uma peça deverá **permanecer saudável (em pé)**, seja na aldeia ou numa carta.

Após todos terem verificado o efeito das doenças em suas aldeias, **reponha** o espaço vazio no tabuleiro com **5 cartas** novas de recursos de floresta compradas do respectivo baralho e **TROQUE** as **3 cartas** bônus abertas na mesa por três novas cartas compradas do topo da pilha. Os bônus descartados vão para uma pilha de descarte e não serão mais usados.

No ex. ao lado, há 2 fazendeiros e 2 exploradores situados em terrenos da metade sul. Por isso, deverão adoecer até 4 índios nas tribos Suiá, Bororós e Camaiurá. Veja a tribo Suiá. Ela possui quatro índios e o jogador deita dois nas cartas e um na aldeia. Até que ele cure esses enfermos, as peças permanecerão deitadas.



ATENÇÃO: Índios doentes, (deitados), não realizam nenhuma ação!

EFEITO DA ESCRAVIDÃO:

Sempre que uma pilha de cartas de recursos do campo **esgota** no tabuleiro, isso **dispara** o efeito da escravidão no jogo. O jogador que coletou a última carta da pilha, **encerra** seu turno. Em seguida, todas as tribos são atingidas e cada jogador verifica a situação de sua própria aldeia. Para cada ficha de fazendeiro, não importa o número, situada num **terreno adjacente** à aldeia de um jogador, **uma** peça de índio é capturada e colocada na área da **fazenda**. O jogador decide se retira a peça da própria **aldeia** ou de uma de suas **cartas** baixadas na mesa. Peças doentes ou em visita ao acampamento dos missionários, nunca são capturadas!

REGRA DA SOBREVIVÊNCIA: independente da quantidade de peças atingidas pela escravidão, sempre, em cada tribo, uma peça deverá **permanecer livre**, seja na aldeia ou numa carta.

Após todos terem verificado o efeito da escravidão em suas aldeias, siga os mesmos procedimentos descritos na sessão anterior (doenças), ou seja, **reponha** o espaço vazio do tabuleiro com 5 novas cartas de recursos do campo e **troque** as 3 cartas bônus da mesa.

No ex. ao lado, há 3 fazendeiros, dois no campo C e um na floresta B, que são terrenos adjacentes à tribo Camaiurá. Assim, três peças de índios dessa tribo ficam sujeitas à captura. Como existe um índio enfermo na tribo e também a regra da **sobrevivência**, apenas duas peças são capturadas. Assim, o jogador **retira** uma da **aldeia** e outra da **carta** do Pajé, colocando-as na fazenda.



ATENÇÃO: Índios presos na fazenda não realizam nenhuma ação!

FIM DA RODADA:

O fim da rodada ocorre no momento em que **todos** os jogadores baixaram suas cinco cartas de tribo na mesa. Agora, todos devem seguir alguns passos, explicados abaixo e resumidos para consulta na tabela de apoio do jogo.

(1º Passo) - PONTUE o ACAMPAMENTO dos MISSIONÁRIOS - Cada **peça de índio** visitando o acampamento, recebe **1 ponto** (o jogador avança seu marcador na trilha de pontuação), para cada **duas fichas** de missionários nessa área.

Ex: Há **quatro** fichas empilhadas e **dois** índios da tribo Trumai. O jogador recebe um total de **4 pts**. Obs: Após todos pontuarem, se **houver 6** missionários no acampamento, **remova-os** do jogo. Ex: Há **7** fichas, remova **6** e **deixe uma** na área.



Atenção! Se durante esta pontuação um jogador **alcançar** ou **ultrapassar** uma **cesta** na trilha, ele **DEVERÁ ALIMENTAR** a sua tribo, seguindo as regras normais já explicadas.

(2º Passo) - ÍNDIOS RETORNAM às ALDEIAS - Cada jogador **devolve** as **peças** de índios que ele utilizou na rodada para **dentro** de sua aldeia. Cada peça deve ser colocada num hexágono **vazio**. Elas retornam das **cartas** do jogador e do **acampamento** dos missionários. Obs: Ao fazer o retorno, se não houver espaço na aldeia para acomodar os índios, peças excedentes são **capturadas** e colocadas na área da fazenda. **Os fazendeiros ficam de tocaia para obter a mão de obra que desejam!**

No ex. ao lado, a tribo **Tapaiúna** retorna **3 índios** para a aldeia. **Dois** vem das cartas e um do acampamento. Se houvesse um **4º índio** para retornar, ele iria para a fazenda. **Obs: se um índio retorna doente de uma carta, ele PERMANECE doente na aldeia!**



(3º Passo) - PONTUE MISSIONÁRIOS nas ALDEIAS - Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, quem tiver **um** ou **dois** missionários **dentro** de sua aldeia, deve pontuá-los. Há seis cores de fichas e cada uma pontua de uma forma. Após serem pontuadas, **devolva** as fichas para a pilha na área do **acampamento**, e se ao fazer isso, houver **6** ou **mais** fichas, **remova** 6 delas do jogo (não importa a cor) e deixe o excedente no acampamento.

AZUL: Cada **peça** de índio **saudável** (não doente) na aldeia vale **1** pt. Fora isso, o jogador recebe mais **2** pts. Ex: com **três** peças ele marca **5** pts.

AMARELO: Cada **oca** na aldeia vale **3** pts, incluindo a oca original impressa.

MARROM: Cada **ficha** de expansão adicionada à aldeia vale **2** pts.

VERDE: Cada **tipo** de **recurso** que o jogador possui marca **2** pts. Ex: A tribo **Suíá** possui **dois** peixes, um **urucum** e uma **capivara**, ela marca **6** pts.

Obs: Espelhos e facas **não** entram na pontuação do missionário verde!

VERMELHO: Cada **tipo** de **utensílio** que o jogador possui marca **2** pts.

CINZA: O jog. recebe pontos equivalentes à **metade** (arredondando p/ baixo) da **posição** do marcador em sua **trilha** de pacificação.

Ao pontuar pelos missionários, **avance** seu marcador na trilha do tabuleiro.



(4º Passo) - ARMAZENE RECURSOS nas OCAS - Cada **oca** construída permite ao jogador armazenar até **2** tipos diferentes de recursos, não importa a quantidade armazenada de cada tipo. Recursos não armazenados devem ser **anulados** na própria carta com **cubos amarelos**. Obs: as **fichas** redondas de recursos iniciais devem ser armazenadas da mesma forma que os recursos representados nas cartas do jogo!

No ex. ao lado, o jogador **Camaiurá** encerra a rodada com **duas** cartas e **3** tipos diferentes de recursos: **erva**, **madeira** e **faca**. Como ele tem apenas uma oca em sua aldeia, ele **escolhe** armazenar **madeira** e **faca** (dois tipos), e **anula** a unidade de **erva** numa das cartas.



(5º Passo) - PENALIDADES - Para cada peça de índio **enfermo** ou **preso** na fazenda, o jogador avança seu marcador um espaço na trilha de penalidade do tabuleiro.

No ex. ao lado, a tribo **Trumai** sofre uma penalidade de **3 pontos**. (**2** índios enfermos na aldeia e **1** preso na fazenda).



(6º Passo) - FOGUEIRAS e COCAR - Finalmente, quem acendeu uma fogueira ao fazer um ritual na ação do Pajé, **retira** a ficha da aldeia e traz de volta para si. Agora o jogador com a peça de Cocar, **passa-a** ao seu vizinho da esquerda, que torna-se o novo jogador inicial e **começa** a próxima rodada do jogo.



FIM DO JOGO E VENCEDOR:

Uma partida de Xingu termina, quando **não** é mais possível **repôr** duas pilhas quaisquer de cartas de recursos no tabuleiro. A rodada em curso é jogada até o fim e os jogadores realizam os passos 1 a 5, descritos na sessão Fim da Rodada. *No ex. ao lado, as pilhas de cartas de floresta e campo, fora do tabuleiro, acabaram. Assim, ao comprar a carta inclinada na figura, o jogador dispara o fim do jogo.*

Logo após a última rodada terminar, siga os seguintes passos, para determinar o vencedor da partida.

(1) **ALIMENTE AS TRIBOS** - Cada jogador deve alimentar sua tribo uma **última** vez, seguindo as regras normais já explicadas. Obs: Caso, nesta alimentação final, o jogador ultrapasse uma **cesta** na trilha, ele **não** sofre um efeito acumulativo, ou seja, ele **não** precisa alimentar novamente.

(2) **PONTUE UTENSÍLIOS INDÍGENAS** - Cada jogador verifica a quantidade de fichas que ele fabricou e pontua: **1 = 1 pt / 2 (diferentes) = 3 pts / 3 (diferentes) = 5 pts / 4 (diferentes) = 7 pts**

Ex:

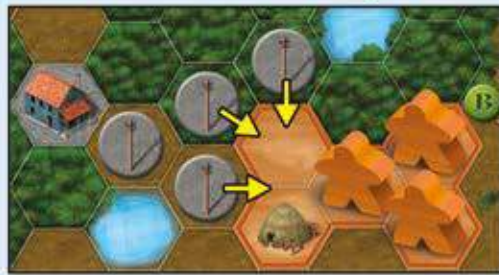


(3) **BÔNUS FINAIS** - Pontue todos os bônus finais abertos na mesa. Veja detalhes na página seguinte.

(4) **PENALIDADES** - Cada jogador **desconta** de sua pontuação, (retrocedendo seu marcador na trilha principal), o valor de sua penalidade acumulada durante o jogo e as **linhas telegráficas** adjacentes à sua aldeia no tabuleiro. Cada ficha (LT) causa **(-2)** pts ao jogador. Após todos terem **subtraído** suas penalidades, quem estiver mais à frente na trilha principal, vence o jogo. Em caso de **empate**, vence entre os empatados, quem possuir **menos pontos negativos** na trilha vermelha de penalidade.



Cuidado com as linhas telegráficas!



Neste ex, a tribo **Camaiurá** atingiu, no fim do jogo, **79 pts**, mas **perdeu 12 pts** (6 pelas linhas telegráficas adjacentes à sua aldeia e 6 acumulados na trilha de penalidade). Assim, **Camaiurá** encerra o jogo com um total de **67 pts**.



Controle suas penalidades durante o jogo!

REGRAS PARA 2 E 3 JOGADORES:

Em partidas com dois e três jogadores, na preparação, remova do jogo:

A) 8 cartas de recursos com o símbolo indicado na figura ao lado, (quatro da floresta e quatro do campo). Embaralhe as cartas restantes, em dois grupos e forme pilhas de apenas **4 cartas** em cada espaço do tabuleiro (**B**). Durante o jogo, quando for necessário repôr esses espaços, os jogadores deverão colocar apenas **4 cartas** ao invés de 5.

C) Uma ficha de fazendeiro com o nº 2 e outra com o nº 3.

D) Duas fichas de missionários aleatórias, ou seja, remova sem olhar quais cores de missionários estão sendo eliminadas da partida.

E) 1 conjunto de utensílios (um de cada tipo) em **3 jogs** e **2 conjuntos** (dois de cada tipo) em **2 jogs**.

F) 4 fichas de linhas telegráficas (LT).

EM DOIS (2) JOGADORES: Sempre que um jogador **coletar** uma **carta** de recursos que mostra **uma** ou **duas** linhas telegráficas, não importa qual posto do Marechal Rondon esteja indicado na carta, este jogador deverá **colocar** a(s) ficha(s) na **metade oposta** à sua do rio, ou seja, ele deverá construir partindo do posto **próximo** à aldeia de seu oponente e vice versa. Lembre-se de que também é permitido **estender** uma linha de transmissão telegráfica já existente, em qualquer direção. Fora isso, todas as demais regras do jogo **permanecem as mesmas**, tanto para 2 como para 3 jogadores.



BÔNUS FINAIS:

Xingu possui **10** cartas nessa categoria (bônus finais de jogo), mas nem todas são usadas numa partida. Como vimos anteriormente, na fase de preparação, os jogadores embaralham o maço e compram uma **quantidade** de cartas **igual** ao **nº de jogadores + 2**. Dessa forma, haverá sempre uma certa variedade de bônus disponíveis em cada partida.

Na contagem final de pontos, o 3º item são os bônus finais. Siga a ordem deles na fileira sobre a mesa e verifique quem conquistou cada um. Cada bônus final oferece **6 pontos** ao vencedor. Em caso de dois jogadores **empatarem**, cada um recebe **3 pontos**. Se mais de dois jogadores conquistarem o mesmo bônus, ele é **anulado** e ninguém pontua. Veja abaixo cada bônus em detalhes:



Recebe este bônus o jogador que adicionou a maior quantidade de **fichas de expansão territorial** à sua aldeia no tabuleiro, não importa a posição que essas fichas ocupem.



Recebe este bônus o jogador que possui a maior quantidade de **índios saudáveis e livres** em sua aldeia no fim do jogo. Obviamente, índios enfermos (peças deitadas) e/ou presos na fazenda, não entram nesta contagem.



Recebe este bônus o jogador que construiu a maior quantidade de **ocas** em sua aldeia. Observe que cada oca já construída, impressa no tabuleiro, e ela entra nessa contagem.



Recebe este bônus o jogador que fabricou a maior quantidade de **fichas de utensílios indígenas** durante o jogo. Ex. Suiá possui uma coleção completa e mais duas fichas avulsas. Trumai possui apenas uma coleção completa. Suiá vence.



Recebe este bônus o jogador que possui no fim do jogo a maior quantidade de tipos **diferentes de recursos armazenados** em ocas. Nesta contagem não entram espelhos nem facas.



Recebe este bônus o jogador que possui a maior quantidade de **fichas de exploradores** à sua frente na mesa no fim do jogo. Note que, se na fase de preparação, este bônus não for sorteado, sempre que alguém remover um explorador do tabuleiro, a ficha será devolvida à caixa do jogo.



Recebe este bônus o jogador que estiver com seu marcador **mais adiantado**, (mais à frente), na **trilha de pacificação** de seu tabuleiro individual.



Recebe este bônus o jogador que possui a maior quantidade de **cartas de recursos** (floresta ou campo), **viradas** à sua frente na mesa. Lembre-se! Sempre que uma carta de recursos, ao ser virada, possui um cubo amarelo, ela não fica com o jogador. Ela é imediatamente descartada do jogo.



Recebe este bônus o jogador que possui no fim do jogo a **menor** quantidade de **índios enfermos** na aldeia e **presos** na fazenda. Ex: Bororós tem 1 índio preso e 1 enfermo. Tapaiúna tem apenas 1 índio preso. Tapaiúna vence.



Recebe este bônus o jogador que possui no fim do jogo a **menor** quantidade de **fichas de linhas telegráficas** adjacentes à sua aldeia no tabuleiro.

EFEITO DAS CARTAS BÔNUS:

Conforme vimos anteriormente, os jogadores **gastam cartas**, (cujos recursos já foram consumidos), e estão **viradas** sobre a mesa, para **obterem** certos **bônus** durante o jogo. Mas além dos **24** bônus explicados a seguir, existem dois bônus **fixos** impressos no tabuleiro:

(1) Para cada **carta** gasta, **retroceda** seu marcador **um** espaço na trilha de penalidade.

(2) Gastando uma **carta** e retirando uma **peça** de índio de sua aldeia (a peça fica na mesa e retorna para a aldeia no fim da rodada), **remova** uma ficha (LT) em qualquer parte do tabuleiro.

Lembre-se! Em seu turno, cada jogador pode usar apenas um bônus, fixo ou rotativo.



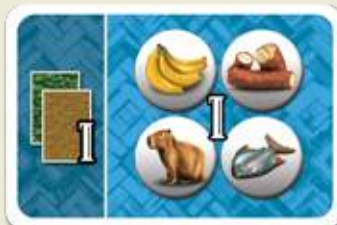
Bônus fixos

Custo: 1 carta



Permite que o jogador receba da reserva geral **uma** das três **fichas de recursos iniciais** mostradas na carta, se a ficha escolhida estiver disponível, é claro.

Custo: 1 carta



Permite que o jogador receba da reserva geral **uma** das quatro **fichas de recursos iniciais** mostradas na carta, se a ficha escolhida estiver disponível, é claro.

Custo: 1 carta



Permite que o jogador avance exatamente **1** espaço em sua **trilha** de pacificação. Se houver algum **bônus** no espaço recém ocupado da trilha, o jogador pode **recebê-lo** normalmente.

Custo: 1 carta



Permite que o jogador **retire uma peça** de índio, já utilizada, de qualquer **carta** de personagem, e **devolva-a** para um hexágono **vazio** em sua aldeia. A peça pode ser **reutilizada** em outra ação na mesma rodada.

Custo: 1 carta



Permite que o jogador **remova uma ficha** de **missionário**, em qualquer terreno do tabuleiro, e coloque-a no acampamento. O jogador recebe **2 pontos** e avança seu marcador na trilha de pontuação.

Custo: 1 carta



Permite que o jogador, ao fazer a ação do **CAÇADOR**, possa **atravessar** o rio para coletar uma carta de recursos **sem precisar gastar** uma peça de índio para remar sua canoa.

Custo: 1 carta



Permite que o jogador, ao fazer a ação do **GUERREIRO**, **remova** uma **ficha** de **explorador** do tabuleiro e receba **4 pontos**, ao invés de 3.

Custo: 1 carta



Permite que o jogador, ao fazer a ação do **PAJÉ**, **acenda a fogueira** dentro de sua aldeia no ritual, e receba **2 pontos**, ao invés de 1.

Custo: 1 carta



Permite que o jogador, ao fazer a ação do **CACIQUE**, **expanda** sua aldeia colocando uma **ficha** de expansão num hexágono adjacente a um **lago** qualquer e receba **3 pontos** ao invés de 2.

Custo: 1 carta



Permite que o jogador, ao fazer uma ação de coleta de carta de recursos, com a **INDIA**, **CAÇADOR** ou com o **PAJÉ**, possa coletar num terreno qualquer, mesmo que exista um **explorador** nesse terreno.

Custo: 2 cartas



Permite que o jogador receba **4 pontos** e **avance** seu marcador na trilha de pontuação do tabuleiro.

Custo: 2 cartas



Permite que o jogador **retire duas** peças de índio, já utilizadas de uma ou duas cartas de personagens, e **devolva-as** para **dois** hexágonos **vazios** em sua aldeia. Essas peças podem ser **reutilizadas** em outra(s) ação(ões) na mesma rodada.

Custo: 2 cartas



Permite que o jogador avance exatamente 2 espaços em sua trilha de pacificação. Se houver algum bônus no espaço recém ocupado da trilha, o jogador pode recebê-lo normalmente.

Custo: 2 cartas



Permite que o jogador remova uma ficha de linha telegráfica em qualquer posição do tabuleiro. A ficha é devolvida para a reserva geral.

Custo: 2 cartas



Permite que o jogador remova da fazenda exatamente uma peça de índio de sua tribo. Se houver um hexágono vazio na aldeia, o jogador poderá usar a peça em qualquer ação na mesma rodada. Caso contrário, ela fica na mesa e retorna à aldeia no fim da rodada.

Custo: 2 cartas



Permite que o jogador pontue seus espelhos e/ou facas marcando 3 pts por espelho e 4 pts por faca pontuada. Não esqueça de colocar cubos marrons sobre esses itens quando pontuá-los!

Custo: 2 cartas



Permite que o jogador, ao fazer a ação da ÍNDIA, construa uma oca em sua aldeia sem precisar colocar uma peça de índio (ajudante) sobre a carta da personagem.

Custo: 2 cartas



Permite que o jogador, ao fazer a ação do GUERREIRO, remova um fazendeiro, (não importa o nº, 1-2-3), em qualquer terreno, sem gastar nenhum ajudante na ação. A ficha removida vai para a fazenda e o jogador recebe 3 pontos.

Custo: 2 cartas



Permite que o jogador receba da reserva geral uma ficha de utensílio indígena de um tipo qualquer que ele ainda não possui. Caso ele já tenha uma coleção completa, ele pode escolher qualquer ficha.

Custo: 2 cartas



Permite que o jogador recoloque em suas mãos uma carta de qualquer personagem que ele já usou. A carta recuperada torna-se disponível para ser usada novamente na mesma rodada. Se houver peças de índio sobre a carta, elas permanecem na mesa.

Custo: 2 cartas



Permite que o jogador cure 1 ou 2 índios enfermos, em sua aldeia e/ou nas cartas. Ele faz isso livremente, sem necessidade da erva (recurso) ou da ficha de remédio.

Custo: 2 cartas



Permite que o jogador, no fim da rodada, (estando este bônus na mesa), marque 1 ponto por ficha de missionário para cada peça de índio sua no acampamento. Ex: Suiá tem 2 índios no acampamento e há 3 fichas de missionários. Suiá recebe 6 pontos.

Custo: 2 cartas



Permite que o jogador, ao fazer a ação da ÍNDIA, logo após procriar, coloque a peça recém adquirida diretamente sobre um hexágono vazio da aldeia do jogador. A peça já pode ser usada na mesma rodada.

Custo: 2 cartas



Permite que o jogador, ao fazer a ação do CACIQUE, expanda sua aldeia gastando um ajudante a menos. Ex: na 3ª ficha de expansão o jogador gastaria apenas 2 peças de índio ao invés de três.

Observações importantes:

1. Note que certos bônus rotativos são utilizados dentro da ação de personagens específicos, criando combos interessantes com esses personagens.
2. Num determinado turno o jogador adquire um bônus. Caso, no seu próximo turno, o jogador queira adquirir novamente o mesmo bônus (estando ele ainda disponível na mesa), não há nenhum impedimento.
3. Não esqueça de trocar as três cartas bônus da mesa, sempre que uma pilha de cartas de recursos esgotar no tabuleiro.

ÍNDICE:

Ideia do jogo e objetivo	1
Lista de componentes	1
Preparação	2 e 3
Tabuleiro individual do jogador	4
Como jogar	4
Ações da Índia	5 e 6
Ação do Caçador	6
Ações do Guerreiro	7
Ações do Pajé	7 e 8
Ações do Cacique	8 e 9
Usar uma carta bônus	9
Alimentar a tribo	9
Efeito das doenças	10
Efeito da escravidão	10
Fim da rodada	11
Fim do jogo e vencedor	12
Regras para 2 e 3 jogadores	12
Bônus finais	13
Efeito das cartas bônus	14 e 15



60 JOGADORES de PLAYTEST (em ordem alfabética) - Nosso Muito Obrigado a todos!

Alessandro Martino	Leonardo Domingos
Alexander Mitchell	Luíza Pirajá
Alexandre Moron	Marcela Mori Menzato
Amanda Roberta Angelo	Márcio Falsetti
André Ishikawa	Marcus Peres Martins
Antonio Carlos Ziroldo Carolino	Marília Macri
Bruno Podolski Jacintho	Marx Freitas
Cintia Bovo Diniz	Maurício Camargo Trida
Cintia Maria Clai	Maurício Sterchele
Daniel Cavalleiro	Michele Del Monte
Danilo Fascio	Miguel Folk
Davi Galli	Monara Carine
Diego Sollis	Paula Madeira Gomes
Douglas Guilherme	Paulo Cecere
Eder Bovo Belo	Paulo César Hoffberg
Emerson Padula	Pedro Youkai
Fabio Alves	Presler Rodrigues
Fábul Henrique	Rafael Galan
Fe Calegaretti	Rene Shima
Fernando Costa	Robert Coelho
Fernando Nogueira	Rodrigo Batista
Gabriel Galan	Rodrigo Nascimento Campos
Giovanna Macri Lessa	Rogério Lourenço
Guilherme Andrade	Rubinho Mattos
Guilherme Leandro de Cicco	Sergio Halaban
Heloísa Cesar	Tatiana Macri
Igor Godoy Bueno	Thiego Visone
João Pedro Ziroldo Carolino	Valmir Matias dos Santos
José Marcelo Fascio	Vinicius Monteiro
Larissa Castro	Willian D'Andrea

Críticas, dúvidas, sugestões, elogios, pedidos:
(contato@msjogos.com.br)
www.msjogos.com.br

Xingu - (2018) - nº 9 da Coleção MS Jogos

Criação e Desenvolvimento: Marcos Macri
Arte e Diagramação do Manual: Diego Sanchez
Produção e Distribuição: MS Jogos

