

14+

90 min

2-4

# CUZCO

M. KIESLING W. KRAMER



*Vocês são grandes dignitários Incas, lutando pela supremacia política nos Andes. Vocês devem explorar o novo, ainda virgem território de Moray, ao norte de Cuzco, uma vasta região entre florestas e montanhas, para fundar as bases de sua civilização. Vocês devem irrigar o solo e plantar culturas alimentares inovadoras nos terraços circulares; construir vilas, então transformá-las em cidades, ao erguer templos. E, então, expandir os Templos e organizar grandes Festivais em homenagem ao Deus Sol. Porque cada um de vocês está agindo em interesse próprio, vocês devem tirar o máximo de cada oportunidade oferecida por este território na região de Cuzco, desenvolvendo-o totalmente, enquanto se favorecem também das conquistas dos adversários. Aquele que conseguir mais Prestígio será escolhido como Imperador.*



# JOGANDO A PARTIDA

**Aleatoriamente determine o jogador inicial.  
A partida é jogada em turnos, em sentido horário.**

No seu turno, você deve colocar pelo menos um *Terreno* no tabuleiro. Este pode aumentar ou reduzir o tamanho das *Vilas*, *Cidades* e *Culturas* já colocadas. Então, você pode colocar outros *Terrenos*, mover seus *Incas* para dentro ou para fora de Cuzco, ou movê-los dentro da região. Construir ou expandir *Templos*, colocar Lagoas de Irrigação e propor a organização de um *Festival*. Cada uma destas ações (incluindo a ação obrigatória de colocar um *Terreno* no início de seu turno) custa um certo número dos seus 6 Pontos de Ação (PA) disponíveis em cada turno (os Pontos de Ação não usados são desperdiçados).

No seu turno, você pode repetir uma ação quantas vezes você desejar

(desde que as regras permitam isso) e realizar suas ações em qualquer ordem; no entanto, você deve começar sempre colocando um *Terreno* e você só pode propor a organização de um *Festival* no final de seu turno. O jogador, ou jogadores, com mais Pontos de *Festival* (PF), ganhos ao descartar cartas mostrando a Relíquia requerida, vai organizar o *Festival*. Certas ações lhe dão imediatamente Pontos de Prestígio (PP), que irão avançar seu marcador de Prestígio na Trilha de Pontuação. No entanto, você vai marcar a maior parte de seus PP na Grande Pontuação Final.

## FICHAS DE AÇÃO ADICIONAL

**Cada jogador tem 3 Fichas de Ação Adicional. Você pode usar 1 de suas fichas para ter 7 PA no seu turno, ao invés de apenas 6. Quando você fizer isso, remova a ficha do jogo. Você pode usar somente uma ficha por turno.**



ÍCONE	AÇÃO	CUSTO PA	ESCLARECIMENTOS OU CONDIÇÕES	PP GANHO
	Coloque um <i>Terreno</i> no Tabuleiro	1 PA	Você deve colocar pelo menos um <i>Terreno</i> (no início de seu turno), podendo ser um <i>Terreno</i> Simples, Duplo ou Triplo	
	Traga um <i>Inca</i> para a região de Cuzco através da floresta ou leve um <i>Inca</i> para fora através da floresta	1 PA	Um <i>Inca</i> só pode entrar ou sair através de um <i>Terreno</i> ( <i>Cultura</i> ou <i>Vila/Cidade</i> ) colocado ao longo da beira de floresta. Um <i>Inca</i> não pode entrar ou sair através de um hexágono vazio no Tabuleiro	
	Traga um <i>Inca</i> para a região de Cuzco através das montanhas ou leve um <i>Inca</i> para fora através das montanhas	2 PA	Um <i>Inca</i> só pode entrar ou sair através de um <i>Terreno</i> ( <i>Cultura</i> ou <i>Vila/Cidade</i> ) colocado ao longo da beira de montanha. Um <i>Inca</i> não pode entrar ou sair através de um hexágono vazio no Tabuleiro	
	Mover um <i>Inca</i> dentro da região de Cuzco pelo mesmo tipo de <i>Terreno</i>	0 PA	Mover um <i>Inca</i> de um hexágono a outro não custa PA enquanto ele permanecer no mesmo tipo de <i>Terreno</i> , não importa para quão longe ele se mova ou quantas vezes ele escale para cima ou para baixo	
	Mover um <i>Inca</i> de um tipo de <i>Terreno</i> para outro	1 PA	Mover um <i>Inca</i> de um hexágono de <i>Cultura</i> para um hexágono de <i>Vila/Cidade</i> ou vice-versa (não importando se ele escala para cima ou para baixo) custa 1 PA	
	Construir um <i>Templo</i>	1 PA	No seu turno você pode construir <i>Templos</i> em várias <i>Vilas</i> . O valor de cada <i>Templo</i> construído não pode exceder o número de hexágonos que compõem a <i>Vila</i>	PP igual a metade do valor do <i>Templo</i>
	Expandir um <i>Templo</i>	1 PA	No seu turno você pode expandir vários <i>Templos</i> , mas não pode expandir um único <i>Templo</i> mais de uma vez no mesmo turno (o valor do <i>Templo</i> expandido não pode exceder o número de hexágonos que compõem a <i>Cidade</i> em que aquele <i>Templo</i> está)	PP igual a metade do valor do <i>Templo</i> depois de expandido
	Construir uma <i>Lagoa de Irrigação</i>	1 PA	Lagoas de Irrigação devem ser colocadas diretamente em hexágonos vazios no tabuleiro (não em um <i>Terreno</i> ). Você pode colocar várias <i>Lagoas</i> no mesmo turno	3 PP por Peça de <i>Lagoa de Irrigação</i> quando ela estiver totalmente cercada por Peças de <i>Terreno</i> (para o <i>Inca</i> adjacente na maior elevação)
	Sacar 1 ou 2 Cartas de <i>Festival</i>	1 PA/ 2 PA	Você não pode sacar mais do que 2 cartas de <i>Festival</i> por turno.	
	Organizar um <i>Festival</i> em um <i>Templo</i>	0 PA	Você pode propor organizar apenas 1 <i>Festival</i> por turno (e somente no final do seu turno). Você deve ter pelo menos um <i>Inca</i> na <i>Cidade</i>	De 1 a 5 PP

# AS AÇÕES EM DETALHES

## COLOCANDO UM TERRENO

Você deve começar seu turno escolhendo uma ficha de *Terreno* Simples, Duplo ou Triplo (Simples e Duplos vêm de seu suprimento pessoal; Triplos do suprimento comum). Usando 1 Ponto de Ação (1PA), você deve colocá-lo diretamente na região de Cuzco (tabuleiro) ou sobre *Terrenos* que já estiverem em jogo, respeitando as seguintes regras:



- ❖ Você pode colocar um *Terreno* em qualquer hexágono(s) que deseje; no entanto, você não pode cobrir uma *Lagoa* ou um hexágono com um *Inca* ou um *Templo*.
- ❖ Este *Terreno* não precisa ser colocado adjacente a outro *Terreno* que já esteja no tabuleiro.
- ❖ Este *Terreno* não precisa ser colocado adjacente à borda de floresta ou de montanha da região de Cuzco.
- ❖ É possível formar Terraços com os *Terrenos*, superpondo-os. Você pode colocar um *Terreno* sobre outros *Terrenos* desde que siga as seguintes condições:
  - ◆ Nenhuma parte do *Terreno* pode ficar pendurada sobre o ar.
  - ◆ O *Terreno* não pode ser empilhado perfeitamente sobre outro *Terreno* da mesma forma.
  - ◆ Você não pode unir duas *Cidades* ao colocar um *Terreno* de *Vila/Cidade*; no entanto, você pode ligar uma *Cidade* e uma *Vila* para expandir a *Cidade* (a presença de um *Tempo* transforma uma *Vila* em uma *Cidade*. Veja "Construindo ou Expandindo um *Templo*").
- ❖ Um *Terreno* Duplo ou Triplo pode transbordar os hexágonos da borda da região de Cuzco sob as seguintes condições:
  - ◆ Ele deve cobrir pelo menos 1 hexágono da região de Cuzco;
  - ◆ Cada hexágono do *Terreno* que transborde a região de Cuzco custa 1 PA adicional.

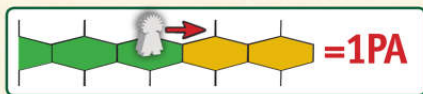
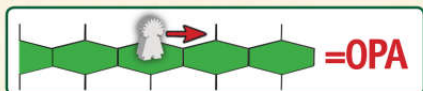
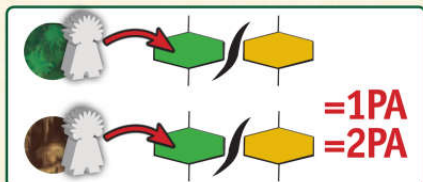
**IMPORTANTE:** apesar de a regra de colocação de *Terrenos* superpostos poder ser usada em qualquer momento do jogo, ela é muito útil no final da partida, quando se torna mais difícil colocar um *Terreno*. Colocar um *Terreno* sobre um *Terreno* que já está transbordando não custa PAs adicionais.

Além da colocação de *Terreno* inicial, que é mandatória, você pode colocar um ou mais *Terrenos* a qualquer momento no seu turno, enquanto tiver PAs suficientes.

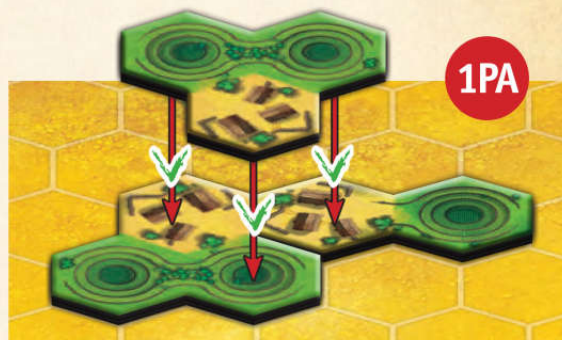
## MOVENDO INCAS

Você pode mover *Incas* conforme abaixo:

- ❖ Um *Inca* na borda da região de Cuzco pode entrar em jogo ou sair através de qualquer hexágono de *Cultura* ou *Vila/Cidade* ao longo daquela borda. Entrar ou sair pela floresta custa 1 PA; através das montanhas custa 2 PA.
- ❖ *Incas* podem mover-se gratuitamente por quantos hexágonos do mesmo tipo você desejar (mesmo que eles escalem para cima ou para baixo em Terraços); isto custa 0 PA.
- ❖ Cada movimento que resulte na mudança do tipo de *Terreno* (*Cultura* para *Vila/Cidade*, ou vice-versa) custa 1 PA.
- ❖ *Incas* só podem se mover em *Terrenos*, nunca em hexágonos vazios, *Templos* ou *Lagoas* de Irrigação.
- ❖ Não pode haver mais de um *Inca* em cada hexágono de *Terreno*.
- ❖ *Incas* não pode atravessar hexágonos com *Incas* inimigos; no entanto, eles podem atravessar hexágonos com *Incas* se sua própria cor.



Nenhum terreno pode ser colocado integralmente sobre uma outra peça de terreno.



Os *Incas* podem entrar e sair de Cuzco por um hexágono adjacente à borda. O custo é de 1PA pela Floresta e 2 PA pela montanha.

## CONSTRUINDO E EXPANDINDO UM TEMPLO

Construir ou expandir um *Templo* dá a você **Pontos de Prestígio (PP)**.

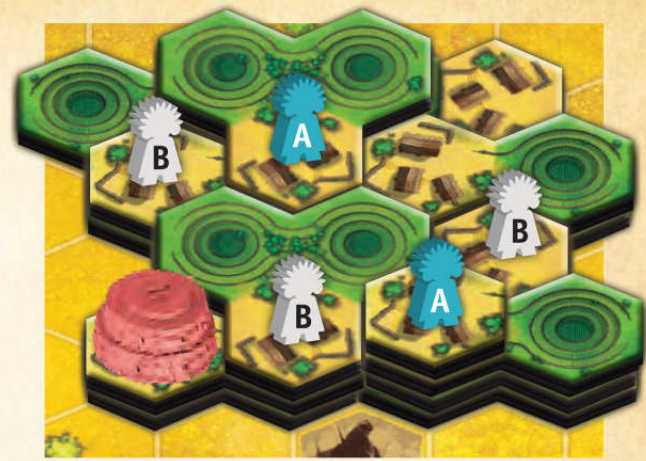
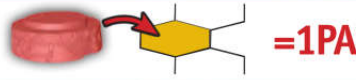
❖ Construir um *Templo* custa 1 PA.

❖ Expandir um *Templo* custa 1 PA.

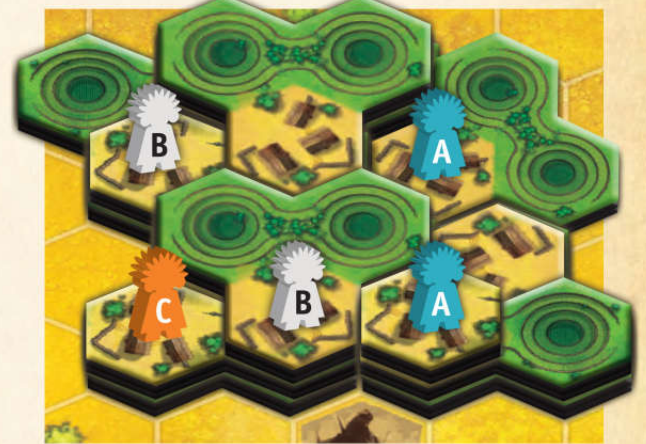
❖ Qualquer um pode expandir um *Templo*

(não apenas o jogador que o construiu) para ganhar PP.

❖ **Apenas o jogador que ocupa a posição mais alta na Vila pode construir um *Templo*. E apenas o jogador que ocupa a posição mais alta em uma *Cidade* pode expandir o *Templo*.** Você ocupa a posição mais alta em uma *Vila/Cidade* quando você tem mais *Incas* nas elevações mais altas na *Vila/Cidade* do que qualquer outro. Se houver um empate, compare os *Incas* na segunda posição mais alta. Se persistir o empate, compare os *Incas* na terceira e assim por diante.



O jogador A tem o Inca no mais alta elevação (nível 4) na Cidade. Então, é permitido ao jogador A expandir o *Templo*, mesmo que o jogador B tenha 3 Incas na Cidade.



Os jogadores A e B possuem cada um um Inca no nível 3. Mas o segundo Inca do jogador B está no nível 2, enquanto o do jogador A no nível 1. Apenas o jogador B pode construir um *Templo* na Vila. O jogador C é ignorado, pois não possui Inca no nível 3.

**IMPORTANTE:** um *Templo* não precisa começar no valor 2. Seu valor pode ser maior, se a Vila já possuir hexágonos suficientes. Por exemplo, se a Vila já tem 4 ou 5 hexágonos, você pode construir diretamente um *Templo* de valor 4 (empilhando, ao mesmo tempo, o andar de valor 4 sobre o de valor 2), o que ainda custa apenas 1 PA. Da mesma forma, um *Templo* pode ser expandido diretamente do 4 ao 8 se a Cidade possuir 8 ou 9 hexágonos (incluindo o *Templo*), adicionando ambos os andares 6 e 8 por apenas 1 PA.

❖ Quando você expande um *Templo*, empilhe os novos andares sobre os já existentes. Eles não podem ser removidos.

❖ Você não pode conectar duas *Cidades*; no entanto, você pode conectar uma *Cidade* a uma ou mais *Vilas*, tornando possível expandir o *Templo*.

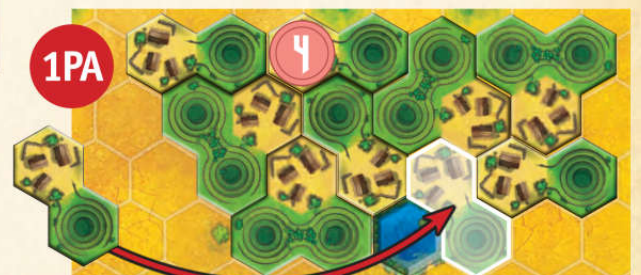
❖ Um único *Templo* só pode ter seu valor alterado uma vez por turno: você não pode construir um *Templo* e expandi-lo no mesmo turno, nem expandir um *Templo* várias vezes no mesmo turno. Por outro lado, se você ocupar a posição mais alta em várias *Vilas/Cidades*, e você tiver PA suficiente, você pode construir/expandir vários *Templos* (somente uma vez cada!) em várias *Vilas/Cidades* no mesmo turno.

❖ Quando você constrói ou expande um *Templo*, imediatamente avance seu marcador de Prestígio a metade do valor do *Templo* na Trilha de Pontuação.

**EXEMPLO:** se você expandir um templo do valor 2 para o valor 8, você ganha 4 PP.

**IMPORTANTE:** um *Templo* torna sagrado o hexágono em que é construído. *Incas* não podem mais atravessar ou parar naquele hexágono.

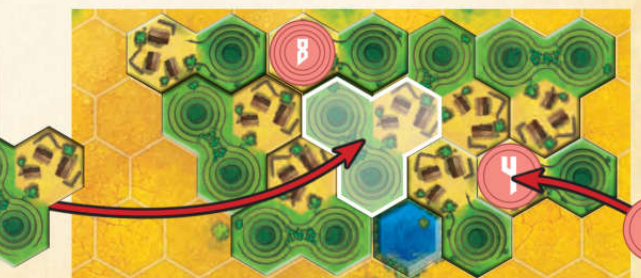
**IMPORTANTE:** quando você está alocando hexágonos, sobrepondo terrenos, é possível que uma *Cidade* seja reduzida ou cortada em duas. Isso não muda o valor de seu *Templo*. Se a *Cidade* for cortada, a parte sem um *Templo* torna-se novamente uma *Vila*, que pode acomodar um novo *Templo*.



A Vila é conectada à Cidade ao se alocar este Terreno por 1 PA.



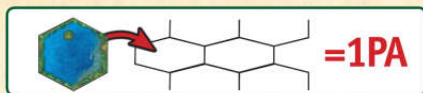
Agora o *Templo* pode ser expandido do 4 ao 8 por 1 PA.



A Cidade é cortada ao se alocar este Terreno (1 PA), criando uma nova Vila, que pode receber um novo *Templo* (1 PA).

## ALOCANDO UMA LAGOA DE IRRIGAÇÃO

Lagoas de Irrigação só dão PP se elas estiverem completamente cercadas por peças de Terrenos.



- Quando você pega uma Lagoa de Irrigação do suprimento geral por 1 PA, você deve colocá-la diretamente em um hexágono vazio no tabuleiro, nunca em um Terreno.
- Você não pode alocar uma Lagoa nas bordas de Cuzco.
- Você pode alocar uma Lagoa adjacente a outra, formando uma Lagoa maior.
- Assim que uma Lagoa (composta por uma ou mais peças de Lagoa adjacentes) for inteiramente cercada por peças de Terreno, imediatamente verifique quem ocupa a posição mais alta nos hexágonos de Terreno diretamente adjacentes à Lagoa (independentemente do que sejam, Culturas, Vilas ou Cidades); as regras de altura e de desempate são as mesmas de "Construindo ou Expandindo um Templo". Para cada hexágono de Lagoa, o jogador com o Inca em posição mais elevada ganha imediatamente 3 PP.
- Se ninguém ocupar posições mais elevadas do que os outros (empate perfeito, ou não há Incas ao redor da Lagoa), ninguém recebe PP para esta Lagoa.
- Se restar um único hexágono vazio entre Terrenos no tabuleiro, você continua sendo bem-vindo para alocar uma Lagoa ali por 1PA. Como ela já estará cercada, ganhe os PP imediatamente, como explicado acima.



Um jogador coloca uma Lagoa de Irrigação em um hexágono vazio totalmente cercado, criando uma Lagoa totalmente cercada de 2 hexágonos. O jogador A está no nível 3 adjacente à Lagoa, enquanto ambos os Incas do jogador B estão abaixo. Então, o jogador A imediatamente ganha 6 PP (3 PP por hexágono de Lagoa).



Ao colocar este Terreno, esta Lagoa de 1 hexágono fica totalmente cercada. Ambos os jogadores A e B possuem um Inca na posição mais elevada e o jogador C está abaixo. Então, ninguém tem a vantagem e, por conseguinte, ninguém marca pontos.

## SACANDO CARTAS DE FESTIVAL

Você pode sacar um máximo de 2 cartas de Festival no seu turno por 1 PA cada. Para cada saque de cartas, escolha uma das opções:



- A carta de Festival com a face para cima, a qual é imediatamente repostada pela carta do topo da pilha (mesmo que ainda haja cartas no descarte).
- A carta do topo da pilha de Festival (face para baixo).
- Mantenha suas cartas ocultas para os outros jogadores.

## ORGANIZANDO UM FESTIVAL

No final de seu turno, se desejar, por 0 PA você pode propor a organização de um Festival em uma Cidade em que você tenha pelo menos um Inca.



- Os outros jogadores que possuírem Incas na Cidade podem participar do Festival.
- Os jogadores interessados irão competir com suas cartas de Festival, cada uma delas mostrando 1 ou 2 Relíquias.
- A carta de Festival com a face para cima no topo da pilha de descarte indica o tipo de Relíquia que você deve apresentar para participar:
  - Se a carta apresentar 1 Relíquia, cada jogador pode jogar cartas que mostrem esta mesma Relíquia.
  - Se a carta apresentar 2 Relíquias, cada jogador pode jogar cartas que mostrem uma ou ambas as Relíquias. Outras Relíquias mostradas nas cartas que você jogar não contam.
- Cada Relíquia que corresponda à Relíquia com a face para cima no descarte vale 1 Ponto de Festival (PF).
- Como você propôs organizar o Festival, você é o primeiro a jogar uma ou mais cartas de Festival apropriadas na sua frente. Há duas possibilidades:
  - Nenhum outro jogador joga cartas. Neste caso, você organiza o Festival sozinho e, imediatamente, marca os PP correspondentes ao tamanho do Templo (veja a coluna no verso do Guia de Referência).
  - Os outros jogadores (na ordem do turno) também jogam cartas, cada um jogando cartas com valor de PF maior ou igual ao maior valor jogado até o momento. Após uma rodada completa de lances, cada jogador pode ampliar seu total de PF ou deixar a competição. Isto continua até que uma das possibilidades seja verdadeira:
    - Apenas um jogador reste, com o maior lance. Este jogador organiza o Festival sozinho e, imediatamente, marca os PP correspondentes ao tamanho do Templo (veja a coluna no verso do Guia de Referência).
    - Todos os participantes restantes concordam em organizar o Festival mutuamente. Cada jogador imediatamente marca os PP correspondentes ao tamanho do Templo (veja a coluna no verso do Guia de Referência).

Cartas de Festival



Relíquias

PP ganho se um jogador vencer

PP ganho no empate

Valor do Templo

Guia de Referência:  
PP ganho por organizar um Festival

2	1	-
4	2	1
6	3	2
8	4	2
10	5	3

- ❖ Se houver empate e nenhum dos participantes puder jogar outra carta de *Festival*, o acordo é automático.
- ❖ Todas as cartas que os participantes jogaram são descartadas, mesmo que eles tenham desistido de continuar. Coloque estas cartas com a face para cima no descarte ao lado da pilha. Vire a carta do topo da pilha sobre a pilha de descarte, para indicar a Relíquia requerida para o próximo *Festival*.
- ❖ Depois que um *Festival* tiver sido organizado (e os organizadores tiverem marcados seus PP), coloque um Disco Solar no topo do *Templo* para indicar que nenhum novo *Festival* pode ser organizado ali, até que aquele *Templo* seja expandido novamente. Quando o *Templo* for expandido, imediatamente remova o Disco Solar.

**IMPORTANTE:** você não precisa ter construído ou expandido o *Templo* para participar do *Festival*. Você precisa somente ter um *Inca* na *Cidade*.

### EXEMPLO DE ORGANIZAÇÃO DE UM FESTIVAL:

- 1 A jogadora A tem um *Inca* em uma *Cidade* com um *Templo* de valor 8. Ela propõe organizar um *Festival* e joga uma carta mostrando 1 *Relíquia* correspondente à *Relíquia* com a face para cima no descarte, então faz 1 PF.
- 2 O jogador B também joga uma carta correspondente a 1 *Relíquia* para um PF. O jogador C entra na disputa, jogando uma carta que corresponde a ambas as *Relíquias*, para 2 PF. O jogador D não participa.
- 3 A jogadora A deve alcançar ou exceder 2 PF, o maior total até agora. Então, ela joga 1 carta com 1 *Relíquia*.
- 4 O jogador B deve também aumentar seu lance para, pelo menos igualar, mas ele não tem como (ou decide não continuar). Ele desiste, desperdiçando a carta que ele jogou.
- 5 Os jogadores A e C poderiam compartilhar a organização do *Festival*, porém o jogador C quer ter todo o prestígio, e joga outra carta com 1 *Relíquia* apropriada. Agora C tem 3 PF.
- 6 A jogadora A joga outra carta e alcança 3 PF.
- 7 O jogador C desiste.
- 8 A jogadora A não tem mais *Relíquias* apropriadas, então os jogadores A e C empatam e co-organizam o *Festival*. Cada um marca 2 PP. Se A não tivesse empatado com C, C ganharia 4 PP por organizar o *Festival* sozinho. Todos descartam as cartas que jogaram.

1 A jogadora A decide organizar um *Festival*. Os participantes devem jogar cartas com as *Relíquias* correspondentes àquelas mostradas na carta com a face para cima na pilha de descarte.

Jogadora A = 1 PF

Descarte

Pilha

4

Jogadora A = 2 PF

Jogador B

Jogador C = 2 PF

2

Jogadora A = 1 PF

Jogador B = 1 PF

Jogador C = 2 PF

5

Jogadora A = 2 PF

Jogador C = 3 PF

3

Jogadora A = 2 PF

Jogador B = 1 PF

Jogador C = 2 PF

6 7

Jogadora A = 3 PF

Jogador C = 3 PF

8

--	--	--



# GRANDE PONTUAÇÃO FINAL E FIM DA PARTIDA

Se você alocar o último *Terreno Triplo*, termine seu turno e realize sua Grande Pontuação Final. Então, cada jogador joga o seu último turno, durante o qual ele não é obrigado a alocar um *Terreno* e realiza a sua Grande Pontuação Final.

- ❖ Para sua Grande Pontuação Final, proceda *Templo* a *Templo*. Para cada *Templo*, você marca PP se você tiver a 1ª ou a 2ª posição na *Cidade*:
  - ◆ Se um dos seus *Incas* ocupar a posição mais alta na *Cidade*, ou seja, se um de seus *Incas* estiver na maior elevação do que todos os outros *Incas* ali, você marca PP igual ao valor do *Templo*.
  - ◆ Se você estiver na mesma elevação que um *Inca* de um oponente, compare o seu segundo *Inca* na *Cidade*, e assim por diante (veja as regras em “Construindo ou Expandindo um Templo”). Se você estiver perfeitamente empatado para o primeiro lugar, ainda assim você marca PP conforme o valor do *Templo*.
  - ◆ Se seu *Inca* estiver em segundo lugar na *Cidade*, você marca PP igual a metade do valor do *Templo*. As mesmas regras de desempate se aplicam como para o primeiro lugar. Se você estiver empatado em segundo lugar, você ainda marca PP igual a metade do valor do *Templo*.

**EXEMPLO:** em uma *Cidade* com um *Templo* de valor 10, jogadores A, B e C possuem, cada, um *Inca* no nível 3 e um *Inca* no nível 2. O jogador B tem outro *Inca* no nível 1, mas os outros não. Então, ele mantém o primeiro lugar e marca 10 PP. Se nada mudar no final do seus turnos, jogadores A e C estarão empatados em 2º lugar e cada um irá marcar 5 PP durante sua Grande Pontuação Final. O jogador C poderá muito bem usar seu turno final para mover um *Inca* e conquistar o 1º lugar na *Cidade*, e então ganhar 10 PP.

- ❖ Para indicar que você já marcou seus PP para um *Templo*, deite seus *Incas* na *Cidade*. Isso garante que você não se esqueça de um *Templo* ou marque um outro duas vezes.
- ❖ Mesmo depois de ter realizado sua Grande Pontuação Final, você pode ainda participar na organização de um *Festival* e, assim, marcar PP.
- ❖ Depois que cada jogador, em ordem, tiver completado sua Grande Pontuação Final, a partida termina. O jogador com mais Pontos de Prestígio na Trilha de Pontuação é o vencedor e se torna o novo Imperador. Se houver empate, os jogadores empatados compartilham o trono.

**DICA:** durante o curso da partida, nunca perca de vista a Grande Pontuação Final. Garanta, cedo o suficiente, que você ocupa o nível mais alto na maior quantidade de *Cidades* possível. Você deve também administrar seu suprimento de *Terrenos Simples* e *Duplos*, uma vez que estes podem ser decisivos na rodada final, logo antes da sua Grande Pontuação Final.

**ATENÇÃO:** se você desejar construir ou expandir um *Templo*, mas não há mais andares dos valores necessários, você não pode realizar esta ação.

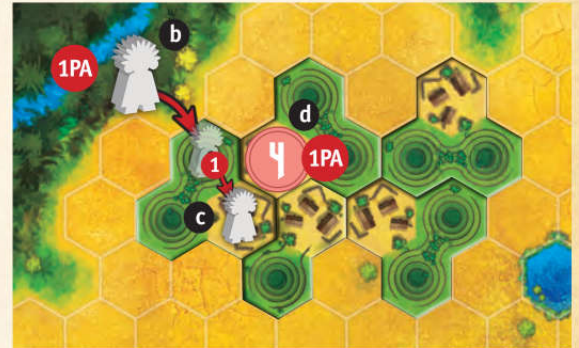
## GLOSSÁRIO

PA = Pontos de Ação (ações dos jogadores)  
PF = Pontos de Festival (número total de Relíquias)  
PP = Pontos de Prestígio (trilha de Pontuação)

## EXEMPLO DE TURNO:



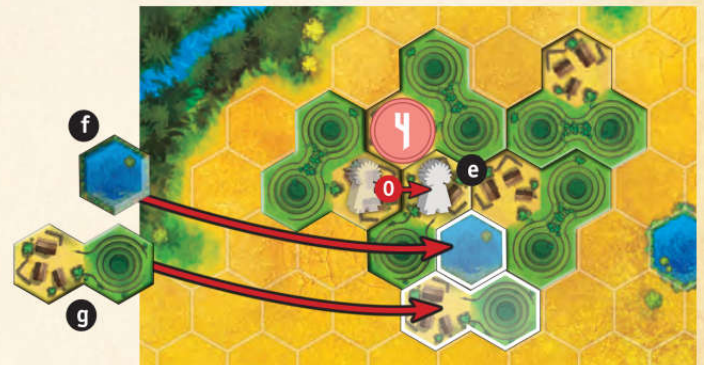
a- A jogadora A pega um *Terreno Triplo* do suprimento geral e o coloca no tabuleiro (1 PA).



b- Ela, então, traz um *Inca* de sua cor, através da *Floresta*, para um hexágono da borda de *Cuzco*. Como o *Inca* veio pela floresta, esta ação custa 1 PA.

c- Agora ela o move para a *Vila*. Como o *Inca* moveu-se de um tipo de *Terreno* para outro, isso custa 1 PA.

d- Ela constrói um *Templo* de valor 4 (1 PA) e marca 2 PP.



e- Ela move seu *Inca* um hexágono adiante dentro da *Cidade* (0 PA).

f- Ela coloca uma *Lagoa de Irrigação* (1 PA).

g- Ela termina de cercar a *Lagoa* com um *Terreno Duplo* (1 PA). Como ela tem a posição mais alta adjacente à *Lagoa*, ela marca 3 PP.

h- Como sua última ação opcional (0 PA), ela propõe organizar um *Festival* no *Templo*, e joga uma carta correspondente à carta com a face para cima no descarte. Nenhum outro joga uma carta, pois nenhum outro jogador está na *Cidade*. Então, ela marca 2 PP por organizar sozinha. Ela usou 6 PA, e seu turno termina.

## CRÉDITOS

**Autores:** M. Kiesling et W. Kramer.  
**Ilustração:** Gaël Lannurien et Igor Polouchine.  
**Redação das regras:** Guillaume Gille-Naves et Bernard Philippon.  
**Direção de Arte:** Igor Polouchine.  
**Tradução:** Cristiano Cuty  
**Layout da edição Brasileira:** Cristiano Cuty  
**Revisão:** Nayana Abreu



CONCLAVE EDITORA  
RUA PROFESSORA ADELAIDE BERGO, 34 - JARDIM CASABLANCA  
JUIZ DE FORA - MG - CEP: 36036-250  
SAC: SAC@CONCLAVEWEB.COM.BR  
WWW.CONCLAVEWEB.COM.BR