

Marcos Macri

10 PRAGAS DO EGITO

OBJETIVO

Os jogadores governam províncias no antigo Egito e lutam para desenvolvê-las, enquanto sofrem os efeitos das dez pragas enviadas por Deus ao Faraó, que se recusa a libertar o povo hebreu da escravidão. Através da mecânica de seleção de dados, os jogadores recebem fichas de província, navegam pelo rio Nilo, obtêm favores do Faraó, conquistam novos territórios e libertam hebreus. Após um certo número de rodadas, o jogador com mais pontos de vitória vence o jogo.



MSJOGOS

COMPONENTES

72 fichas de Província



Esfinge Obelisco Egípcio



Plantação Rebanho Moeda



Barco Província Faraó

30 fichas Hebreus (12x1 - 10x2 - 8x3)



8 fichas Ankh



12 fichas bônus



frente verso

1 Tabuleiro coletivo



4 Tabuleiros de Província



4 Tabelas de apoio



10 cartas de Pragas



10 cartas de Perdas



30 cartas de Territórios



6 cartas do Faraó



24 cartas de Dados



2 cartas Moisés



4 cartas ordem de turnos



12 marcadores (3 de cada cor)



1 marcador de rodadas



4 peças de Barcos



12 marcadores neutros



4 cartas de província



COMPONENTES Detalhes

Nesta página, destacamos alguns detalhes sobre certos componentes. Iniciando pelas **cartas de Ordem de Turnos**, a quantidade de **flores de lotus** na carta, indica a posição de cada jogador: **1 flor** (1º jogador), **2 flores** (2º jogador), **3 flores** (3º jogador) e **4 flores** (4º jogador).

Tabuleiro de Província

Trilha de **desenvolvimento** da cidade, com pontos de vitória

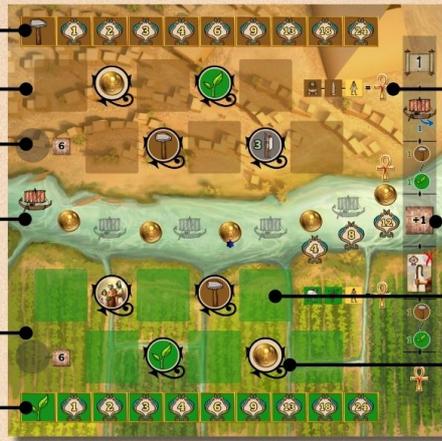
Área da **cidade**

Espaço para **ficha bônus**

Trilha do **rio Nilo**. Ao mover-se, o **barco** ocupa espaços marcados com a **moeda** e com o **desenho** do próprio barco.

Área do **campo**

Trilha de **desenvolvimento** do campo, com pontos de vitória



Lembrete importante: Quando o jogador coloca **3 fichas diferentes** de província numa mesma linha, ele recebe uma de suas duas **fichas ANKH**.

Trilha vertical para colocação das **fichas de hebreus libertados**. Em cada espaço há um **bônus**.

Espaços para colocação das **fichas de província**, 6 na cidade e 6 no campo.

Ao colocar **duas** fichas de província, uma ao lado da outra, o jogador ativa o **bônus** que há **entre** elas.



Na **cidade**, somente é permitido colocar esses 3 tipos de fichas:



No **campo**, somente é permitido colocar esses 3 tipos de fichas:



Todas as demais fichas, **jamais** são colocadas nos **tabuleiros de província**.



CARTAS de PRAGAS
Efeito na parte inferior e indicação de quando ele ocorre.



CARTAS de PERDAS
Divididas em 3 partes. Cada parte representa uma perda.



CARTAS de TERRITÓRIOS
Divididas em 4 categorias de acordo com o símbolo no canto superior esquerdo.
(1) **Bônus** imediato
(2) **Ação** especial
(3) **Comércio**
(4) **Pontuação**



TABELA DE APOIO
De cima para baixo ela mostra:
Resumo de fases da rodada e poder da província.
Área de **descarte** para até 2 fichas de província.
Funções da ficha do Faraó.



CARTAS de PROVÍNCIA
Bônus nos espaços 6-9-12-13-21-24. Os jogadores iniciam com **marcadores** nos espaços 6 - 9 e 12.

PREPARAÇÃO

Preparação dos itens coletivos

Preparação de cada jogador

Etapa final antes de iniciar o jogo

1 Coloque o **tabuleiro coletivo** no centro da mesa.

2 Embaralhe as **10 cartas de Pragas**, forme uma pilha e coloque sobre o tabuleiro coletivo.

3 Separe as **10 cartas de Perdas** em três montes: 1 perda / 2 perdas / 3 perdas. Embaralhe cada monte separadamente. Agora forme uma **pilha** assim: Cartas com **1 perda** no topo, depois as cartas com **2 perdas** e no fundo da pilha as cartas com **3 perdas**. Coloque essa pilha no tabuleiro coletivo.

4 Embaralhe as **30 cartas de Territórios**, forme uma pilha e coloque ao lado do tabuleiro coletivo.

5 Coloque as **6 cartas do Faraó** em fileira ao lado do tabuleiro coletivo.

6 Deixe numa área livre da mesa as **2 cartas Moisés**, com as faces (1º) e (2º) para cima.

7 Embaralhe as **30 fichas Hebreus** e forme uma reserva geral. Depois compre **3 fichas** e coloque sobre o tabuleiro coletivo.

8 Coloque o **marcador de rodadas** no espaço 1 da trilha no papiro.

9 Separe as **fichas de Província** de acordo com o número de jogadores.

Em **4 jogadores**, use as **72 fichas**. Em **2 e 3 jogadores**, **remova** as fichas indicadas em cada tabela. Depois, **embaralhe** as fichas restantes, forme uma **reserva geral**, compre **6 fichas** e coloque uma em cada **espaço** de dado, no tabuleiro coletivo.



10 Cada jogador recebe: um **tabuleiro de Província** e uma **tabela** de apoio.

11 + **6 cartas de dados** (1 a 6), uma **carta de província** e **3 marcadores** neutros que devem ser colocados nos espaços 6, 9 e 12 da carta.

12 + **3 fichas bônus**, colocadas uma na cidade, uma no campo e uma no rio, no espaço marcado com

13 + **2 fichas ANKH**, que o jogador deixa perto de seu tabuleiro.

14 + **1 peça de barco**, colocada no espaço inicial da trilha do rio Nilo.

15 + **3 marcadores** da mesma cor do barco, colocados 1 em cada espaço de **1 pt** nas trilhas de desenvolvimento e o **3º** no espaço inicial da **carta** de província.

16 O último jogador a ter visitado o Egito irá começar o jogo. Ele recebe a **carta de ordem de turnos nº 1** (uma flor de lotus). Em sentido horário, o próximo jogador recebe a carta 2 e assim por diante.

17 Agora, seguindo a ordem de turnos, faça o seguinte:

1º jogador - avança o marcador **1** espaço em sua carta de província.

2º jogador - avança o marcador **2** espaços em sua carta de província.

3º jogador - avança seu **barco** 1 espaço na trilha do rio Nilo.

4º jogador - procura na reserva geral uma **ficha de egípcio** e coloca em qualquer espaço, da cidade ou do campo, em seu tabuleiro de província.

18 Finalmente, **revele** a carta do topo da pilha de **pragas** e da pilha de **perdas**. Além disso, compre **3** cartas do topo da pilha de **territórios** e abra na mesa. E atenção a um detalhe: Se a carta de **praga** na **1ª rodada** do jogo mostrar o símbolo de **efeito imediato**, o efeito será ignorado!





Na imagem abaixo, considerando uma partida com 4 jogadores, vemos a preparação do jogador Amarelo, que jogará com a província de MENPHIS (ele é o 4º jogador na ordem de turnos estabelecida). Os outros três jogadores deverão seguir a **mesma** preparação, com exceção dos elementos iniciais indicados no **item 17** da página anterior.



Procure manter o lado **direito** de seu tabuleiro de província livre. Isso permitirá a colocação das **fichas hebreus** libertados nessa área. Você deve ocupar cada espaço com uma ficha, de **cima para baixo**. Quando completar a coluna com **7 fichas**, você pode iniciar uma **nova coluna**, novamente de cima para baixo.

COMO JOGAR

Cada rodada do jogo possui três fases, jogadas em sequência. As fases são: (1ª) **DADOS** - (2ª) **TERRITÓRIOS** - (3ª) **PRAGA**.

(1ª) FASE dos DADOS

O jogador com a carta **1** joga primeiro (Rá). Depois o jogador com a carta **2** e assim por diante. Em seu turno, o jogador escolhe **um** de seus **6 dados**, ainda disponível, **vira** a carta correspondente na mesa e faz uma **ação**, de acordo com o **valor** do dado escolhido.

Após cada jogador ter feito uma ação, isto se repete mais duas vezes, seguindo sempre a **ordem de turnos**. Quando todos fizerem **3 ações** quaisquer, a fase termina. Cada jogador terá à sua frente, exatamente **3 dados virados para cima** e **3 dados virados para baixo**.

As **AÇÕES** que os dados permitem realizar são as seguintes:

Receber uma ficha de província do tabuleiro coletivo

O jogador **gasta** um dado com o **mesmo valor** do dado mostrado abaixo da ficha que ele deseja. Ele **pega** a ficha e imediatamente **desliza** as fichas restantes à direita, **um espaço** para a **esquerda**. Logo após ele **compra** uma ficha da reserva e **repõe** o espaço **6** que ficou vazio. **Obs:** Uma ficha retirada do espaço **6** não causa a movimentação das demais fichas para a esquerda.



Neste exemplo, Ana gasta seu **dado nº 4** e pega a ficha de **barco**. Depois ela **desliza** as fichas de rebanho e moeda um espaço para a esquerda, **compra** uma nova ficha da reserva e repõe o **espaço 6**.

Veja como usar cada ficha de província:



ESFINGES e OBELISCOS: Devem ser colocados em espaços vazios da **cidade**, nos tabuleiros dos jogadores.



PLANTAÇÕES e REBANHOS: Devem ser colocados em espaços vazios do **campo**, nos tabuleiros dos jogadores.



EGÍPCIOS: Devem ser colocados em espaços vazios da **cidade** ou do **campo**, nos tabuleiros dos jogadores.
São a mão de obra nas províncias!



BARCOS: Ao coletar uma ficha de barco, o jogador imediatamente **avança** seu barco **um** espaço para a direita na trilha do **rio Nilo** em seu tabuleiro.



MOEDA: Ao coletar uma ficha de moeda, o jogador pode guardá-la para pagar **tributos** ou fazer **comércio**. Veja mais detalhes adiante.



PROVÍNCIA: Ao coletar uma ficha desse tipo, o jogador imediatamente **avança 1, 2 ou 3** espaços com o marcador em sua **carta de província**. Veja mais detalhes adiante.



FARAÓ: Essas fichas podem ser guardadas e usadas quando o jogador desejar. Veja mais detalhes adiante. No fim do jogo, cada ficha do Faraó vale **2 pontos**.

Fichas de **BARCO** e **PROVÍNCIA:** Mantenha ao lado do seu tabuleiro de província. Elas valem **1 ponto** no fim do jogo.

Fichas de **MOEDA:** Mantenha ao lado do seu tabuleiro de província. Fichas do **FARAÓ:** Coloque na parte inferior da sua tabela de apoio para usar quando desejar.

Obs: Se um jogador ocupar os **6** espaços em sua área de cidade ou campo, em seu tabuleiro de província, ele não poderá receber outra ficha da área totalmente ocupada, até que ele volte a ter um espaço **vazio** nessa área, o que poderá ocorrer na **Fase 3** da rodada, conforme veremos adiante.

Ativar bônus nos tabuleiros de Província e receber fichas ANKH.

Sempre que um jogador **cerca** um espaço bônus com **duas** fichas de província, ele **ativa** esse bônus. O bônus permanece ativo enquanto estiver cercado. Se porventura o cerco **quebrar** (uma das fichas for removida), o jogador **perde** o bônus. Veja o exemplo:



Léo **cerca** o bônus da imagem com a 2ª esfinge. Ele **avança 1 espaço** na **trilha** de desenvolvimento da cidade. Posteriormente, se uma das fichas for **removida**, ele deverá **retroceder** 1 espaço na mesma trilha. E quando

cercar o bônus novamente, ele poderá recebê-lo outra vez.

Há 5 tipos de bônus nos tabuleiros de províncias.



Avance imediatamente **1 espaço** na respectiva **trilha** de **desenvolvimento** em seu tabuleiro de província.



Você possui uma **moeda** permanente enquanto o bônus estiver ativo.



Você possui **três soldados** permanentes, para usar na Fase 2 da rodada, enquanto o bônus estiver ativo.



Você possui uma **vantagem** permanente para libertar fichas **hebreus**, enquanto o bônus estiver ativo.

Através da ocupação do tabuleiro de província, também é possível receber uma ou até duas **fichas Ankh**. Para isso, deve-se posicionar **3 fichas diferentes** numa mesma linha, na **cidade** ou no **campo**.

Ao formar a linha, pegue **uma** de suas fichas Ankh e coloque sobre o tabuleiro. Posteriormente, se a **linha** quebrar, ou seja, se uma das **3** fichas for **removida**, devolva a ficha Ankh para sua reserva pessoal, até que você possa **formar** a linha novamente para recuperar a ficha. Veja o exemplo:



Linha com 3 fichas diferentes

07

Ao coletar uma ficha de egípcio e colocar no campo, Léo forma uma **linha** com **3 fichas DIFERENTES** e recebe sua 1ª ficha **Ankh**. Note que a linha superior do campo não gerou um Ankh para Léo, pois não são três fichas diferentes. Outro detalhe importante: Os quatro **bônus** em seu campo foram ativados. Por isso, Léo já recebeu **1 avanço** em cada **trilha** de **desenvolvimento** e também possui agora **1 moeda** e **3 soldados** permanentes, enquanto os bônus estiverem ativos, é claro.

Além de ativar os bônus descritos e receber fichas Ankh, ao **ocupar** totalmente os **6 espaços** em sua **cidade** ou **campo**, um jogador também recebe imediatamente a **ficha bônus** de ocupação. E outra forma de recebê-la, é alcançar ou ultrapassar com o seu **barco**, o espaço marcado com o símbolo na trilha do rio Nilo.

O jogador pega a ficha correspondente (cidade, campo ou rio), recebe os bônus e **remove** a ficha do jogo. Os bônus são: Avançar **2 espaços** em qualquer trilha de **desenvolvimento** ou **1 espaço** em cada trilha e avançar **2 espaços** na **carta** de província.



No exemplo anterior, ao ocupar sua área do campo com **6 fichas** de província, Léo recebe a **ficha bônus** correspondente e **ambos** os benefícios que ela oferece.

Escolher uma carta do Faraó

O Faraó concede certos favores aos governadores das províncias.

O jogador **gasta** um dado com o **mesmo valor** do dado mostrado na carta do Faraó que ele deseja e pega a carta para si. Cartas escolhidas tornam-se **indisponíveis** para outros jogadores na rodada.



Avance **1 espaço** em qualquer **trilha** de desenvolvimento. Ou pague **uma ficha de moeda** e avance **2 espaços** na **mesma** trilha ou **1 espaço** em **cada** trilha.



Some **5 soldados** ao seu total na **Fase 2** da rodada. Veja detalhes adiante.



Vale **1 moeda**. Use-a para pagar **tributos** ou para fazer **comércio**. Caso não seja usada na rodada, a moeda é desperdiçada.



Avance imediatamente **3 espaços** em sua **carta** de província.



Vale **1 símbolo Ankh** para ser usado na **Fase 3** da rodada. Veja detalhes adiante.



Avance imediatamente **2 espaços** com seu **barco** na trilha do rio Nilo em seu tabuleiro.

Obs: O mesmo jogador pode escolher **2** ou **3** favores na rodada, gastando **2** ou **3 dados**, é claro. O favor **nº 3** pode ser usado como **1** ficha de **moeda** para pagar pelo avanço duplo indicado no favor **nº1**.

Libertar Hebreus

Por não atender ao pedido de Deus e libertar o povo hebreu, o Faraó do Egito sofreu as dez pragas!

O jogador **gasta** um dado com o **dobro** do valor ou mais, que o **número** mostrado na ficha hebreu que ele deseja. Veja abaixo.



DADOS
2 - 3
4 - 5
6



DADOS
4 - 5
6



DADO
6

O jogador **pega** a ficha do tabuleiro coletivo e coloca **à direita** do seu tabuleiro de província, iniciando pelo espaço mais acima. As próximas fichas que ele libertar, deverão ser colocadas em sequência, de cima para baixo, formando uma **coluna**, exatamente **uma** ficha em cada **espaço**. Veja agora quais são os **bônus** dos hebreus libertados.



Avance **1** espaço em sua **carta** de província.



Avance **1** espaço com seu **barco** na **trilha** do rio Nilo.



Avance **1** espaço em uma de suas **trilhas** de desenvolvimento.



Escolha e pegue **uma** **ficha** qualquer de província do tabuleiro coletivo. Deslize fichas restantes e reponha o espaço **6**.



Descarte e retire do jogo, uma **carta** de **penalidade**, se tiver. Veja detalhes adiante.



Avance **1** espaço em uma de suas **trilhas** de desenvolvimento.



Vale **1** símbolo **Ankh** para ser usado na fase 3 da rodada. Veja detalhes adiante.

Quando um jogador completar sua coluna com **7 fichas** hebreus, ele ainda poderá realizar esta ação no jogo. Basta iniciar uma **2ª coluna** de fichas, de cima para baixo. Assim, é possível receber cada um dos **bônus** novamente, com **exceção do último** na coluna (**1 Ankh**).

Outra forma de realizar esta ação no jogo é usar o **bônus ativo** no tabuleiro de província. Com este bônus, o jogador não precisa gastar um dado que corresponda ao **dobro** do valor da ficha. Ele pode usar um dado com o **mesmo valor** ou maior. Isto torna-se especialmente útil para as fichas de valor **2 e 3**. Veja o exemplo:



O bônus hebreus está **ativo** no tabuleiro de Léo e há duas fichas no tabuleiro coletivo. Assim, ele pode usar um dado de valor **2** ou **maior** para libertar a ficha **A** e um dado de valor **3** ou **maior** para libertar a ficha **B**.

Durante a rodada o mesmo jogador pode, se desejar, coletar **vários** fichas hebreus, sempre gastando um dado por ficha. Além disso, elas não são **repostas** no tabuleiro coletivo, apenas no fim da rodada.

Dica: Os hebreus serão relevantes na pontuação final do jogo.

Recuperar uma ficha de província

Durante o jogo é possível que um jogador perca suas fichas de província. Quando isso ocorre, o jogador **escolhe** um espaço vazio em seu **descarte** e coloca nele a ficha perdida. Para **recuperá-la**, o jogador deve **gastar** um dos dois dados indicados no espaço.

Ao fazer esta ação, o jogador **recoloca** a ficha recuperada num espaço vazio de sua respectiva área (cidade ou campo). No fim do jogo, um jogador **perde 2 pontos** por cada ficha em seu descarte.



Neste exemplo, Ana deve gastar um dado de valor **1** ou **2** para recuperar sua ficha de **plantação** e um dado de valor **3** ou **4** para recuperar sua ficha de **egípcio**.

(2ª) FASE dos TERRITÓRIOS

Após todos os jogadores terem usado três dados cada um, a fase 2 inicia e uma **nova ordem de turnos** é criada. Para isso, cada jogador deve **somar** o valor dos **três dados** que ele não usou na fase anterior.

Os valores dos dados são convertidos em soldados que irão sair em busca de novos territórios.



Neste exemplo, Rui não usou os dados **2, 3 e 6** (estão face para cima). Portanto, ele possui **11 soldados** ($2 + 3 + 6 = 11$).

Ao valor da **soma** dos dados, cada jogador deve **acrescentar**, se tiver:



O bônus de **3 soldados** no tabuleiro de província, caso esteja ativado.



Os **5 soldados** da carta do Faraó, caso ela esteja em posse do jogador, mais qualquer soldado **extra** proveniente das **cartas** de território que ele possua.

Considerando que Rui possui os dois itens acima, então seu **TOTAL de soldados é 19** ($11 + 3 + 5$).

Todos os jogadores calculam seu total de soldados e dizem em voz alta. Quem tiver a **maior** soma final recebe a carta de ordem de turnos **nº 1** e assim por diante. Caso dois ou mais jogadores **empatem** no total de soldados, siga a ordem dos critérios abaixo para desempatar.

(1º) Vence o jogador, cujo marcador está mais à frente em sua **carta de província**.

(2º) Vence o jogador, cujo **barco** está mais à frente na trilha do Nilo.

(3º) Vence o jogador que possuir **mais fichas** de província em seu tabuleiro, somando a cidade e o campo.

(4º) Vence o jogador que libertou mais fichas **hebreus**, não importam os valores das fichas (1,2 ou 3).

Neste exemplo, numa partida com 4 jogadores, a soma de soldados de cada jogador é: Rui = **19** / Ana = **14** / Léo = **14** / Bia = **9**.

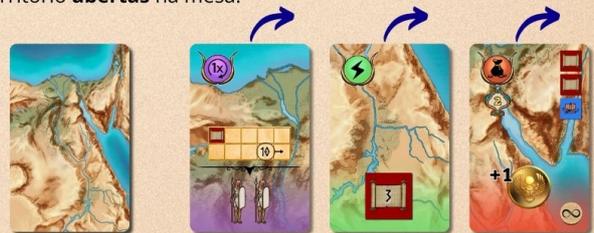
Ana e Léo devem **desempatar** pelos critérios já explicados.



O 1º critério de desempate é a **carta** de província, mas ambos estão empatados (espaço **5** da carta). O 2º critério é o **rio Nilo**, e neste Ana vence, pois seu barco está **1** espaço à frente. Desta forma, a nova ordem de turnos é:



Seguindo a **nova ordem** de turnos, que irá valer até a próxima fase 2 da rodada seguinte, cada jogador **escolhe** uma das três **cartas** de território **abertas** na mesa.



Em **2 jogadores**: Sobra uma carta. Remova-a do jogo.

Em **3 jogadores**: Todas as cartas são escolhidas.

Em **4 jogadores**: O último na ordem de turnos não recebe nenhum território, mas avança imediatamente **2** espaços em sua **carta** de província (Veja mais detalhes sobre essas cartas adiante).

Logo após a escolha dos territórios abertos na mesa, a **fase 2 termina**. No fim deste manual você encontrará todos os detalhes sobre as cartas de territórios e como usá-las no jogo.

(3ª) FASE da PRAGA

Esta fase é dividida em **duas etapas**, na ordem abaixo.

Etapla 1: PAGAR TRIBUTOS AO FARAÓ.

Os escribas cobravam os tributos e faziam anotações.

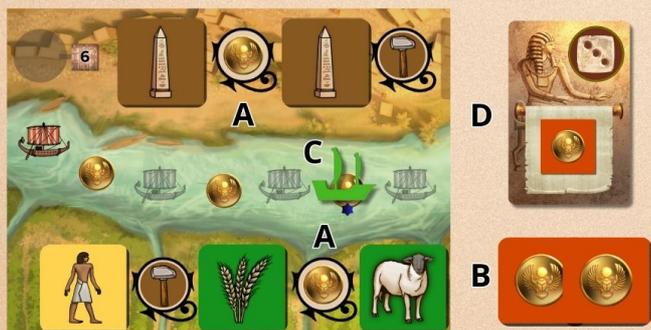


O **marcador** de rodadas no tabuleiro coletivo indica a **quantidade** de moedas a ser paga por cada jogador, na **rodada** em curso. Seguindo a **ordem** de turnos, na sua vez, o jogador anuncia como irá pagar o tributo. Para isso, o jogador pode usar:

- **Fichas de moeda**, coletadas e guardadas durante a fase 1.
- **Bônus de moedas**, no tabuleiro de província (cidade e campo).
- A **carta do Faraó** que vale 1 moeda.
- **Cartas de território** que gerem renda.
- A **renda permanente** do jogador, de acordo com a posição de seu barco na trilha do rio Nilo. Veja os exemplos abaixo:



Na **3ª** rodada o valor do tributo é **3** e Bia consegue juntar **três** moedas. 1 moeda do bônus de província ativo (**A**) + 1 ficha de moeda que ela guardou (**B**) + 1 moeda no rio Nilo (**C**) - (qualquer moeda **sob** o barco ou à **esquerda** dele, é a renda **permanente** do jogador). Assim, Bia **gasta** a ficha de moeda (**remove-a** do jogo) e finaliza seu pagamento.



Na **9ª** rodada o valor do tributo é **8** e Rui consegue juntar **oito** moedas. 2 moedas pelos bônus ativos (**A**) + 2 moedas que ele guardou (**B**) + 3 moedas do rio Nilo (**C**) + 1 moeda da carta do Faraó (**D**). Assim, Rui **gasta** as duas fichas de moedas, **devolve** a carta do Faraó para a reserva geral e finaliza seu pagamento.

Quando um jogador não consegue alcançar o valor do tributo, ele **não precisa gastar** nenhuma ficha de moeda (caso tenha), mas ele **recebe a carta da praga** da rodada, vira-a para o lado da penalidade (**menos 3 pontos no fim do jogo**) e coloca-a em sua área de jogo.



No exemplo anterior, se o barco de Rui estivesse **um** espaço **atrás**, ele não somaria 8 moedas, ele somaria apenas **7**, o que não seria suficiente para pagar o tributo da rodada. Então, ele **manteria** suas **2** fichas de moedas, **devolveria** a carta do Faraó para a reserva geral e **receberia a carta** da praga da rodada, com o lado da penalidade virado para cima.

Quando **dois** ou mais jogadores não conseguem **pagar** o tributo da rodada, eles devem seguir a **ordem** dos critérios abaixo para decidir quem fica com a **carta** da praga (penalidade).

(1º) Recebe a carta aquele cujo marcador estiver mais atrás em sua **carta de província**.

(2º) Recebe a carta quem estiver mais atrás na trilha do **rio Nilo**.

(3º) Recebe a carta quem possuir **menos fichas** de província em seu tabuleiro, somando a cidade e o campo.

(4º) Recebe a carta quem libertou menos fichas **hebreus**.

Na improvável situação dos jogadores empatarem em todos os quesitos acima, a carta da praga é **removida** do jogo.

Etapla 2: SOFRER PERDAS CAUSADAS PELA PRAGA.

A *teimosia do Faraó em libertar o povo hebreu, trouxe consequências horríveis para todo o Egito antigo.*



Esta etapa pode ser feita simultaneamente pelos jogadores. Basta observar a carta face para cima na pilha de **cartas de perdas**.

Nas **rodadas 1 e 2** ocorre **uma** perda.

Nas **rodadas 3, 4 e 5** ocorrem **duas** perdas.

Nas **rodadas 6, 7, 8, 9 e 10** ocorrem **três** perdas.

Em cada rodada, um jogador pode **anular** no máximo **UMA PERDA**, usando um ou mais símbolos **Ankh ativados**.

O papiro no tabuleiro coletivo mostra quantos símbolos **Ankh** um jogador precisa ter em cada rodada, para **anular UMA PERDA**.

Na medida que o jogo avança, serão necessários **mais** símbolos Ankh para anular **uma perda**.





Ex: De acordo com a tabela, nas rodadas 5 - 6 - 7 e 8, um jogador precisa ter **dois símbolos Ankh** ativados na fase 3, para **anular UMA PERDA** qualquer, à sua escolha, dentre as perdas mostradas na carta da rodada.

Um símbolo Ankh é ativado quando:

- O jogador forma uma **linha** em seu tabuleiro de província com **3 fichas** diferentes (exemplo da página 7). Desse modo, um jogador pode ativar até **dois** símbolos Ankh (ele tem **duas fichas**).
- O **barco** ocupa a última posição na trilha do rio Nilo.
- Há **7 fichas** de hebreus libertados à direita do tabuleiro do jogador (o sétimo espaço corresponde a um símbolo Ankh).
- O jogador alcançou o espaço **21** em sua **carta de província**.
- O jogador possui a **carta do Faraó** que mostra 1 Ankh.

Na cultura do Egito antigo, o símbolo Ankh representava a vida, bem como a saúde e a prosperidade.

Com exceção da carta do Faraó, os demais símbolos Ankh **nunca** são **gastos** pelo jogador, para anular uma perda. Basta possuí-los.

Se a carta indica **2** ou **3** perdas e o jogador estiver apto a isso, ele pode **escolher** qual perda ele deseja **anular**. A(s) restante(s), ele sofre.

Também é possível que um jogador sofra uma determinada perda que acabe **não impactando** em sua situação no jogo. **Exemplo:** A perda causa o retrocesso do barco **1** espaço, mas o barco do jogador ainda não se moveu na trilha, então ele sofre a perda **sem nenhum efeito**.

Veja o **significado** das perdas nas cartas:



Retroceder o barco **1** ou **2** espaços na trilha do rio Nilo.



Retroceder **1** espaço na trilha de desenvolvimento indicada.



Remover uma **ficha** de **egípcio** da cidade ou do campo e colocá-la num espaço vazio do descarte.



Retroceder **3** espaços na **carta** de província.



Remover uma das duas fichas mostradas e colocá-la num espaço vazio do **descarte**.



Remover as **duas fichas** indicadas e colocá-las no **descarte**.

Obs: Se **ambos** os espaços no descarte do jogador já estiverem **ocupados**, ele escolhe duas fichas para manter no descarte e **remove** a(s) ficha(s) excendente(s) do jogo. Nas perdas mostradas acima, se o jogador só tiver **uma** das duas fichas para remover, ele só **remove uma**. Veja abaixo dois exemplos de resolução na etapa das perdas.



Na **1ª** rodada do jogo, Bia ainda **não** tem um **Ankh** ativado. A carta de perdas da rodada mostra **duas** opções. Ela decide **retroceder** seu marcador **1** **espaço** na trilha de desenvolvimento da cidade, para não perder sua **moeda** no Nilo.



perda sofrida
perda sofrida
perda anulada



Na **6ª** rodada, Ana precisa de **2** Ankhs para **anular** uma perda. Ela tem os dois (**A + B**). Analisando a carta, Ana decide anular a **3ª** **perda**, (remover uma ficha egípcio), pois se ela remover a ficha, ela perderá os bônus (**C e D**), irá retroceder o marcador **1** espaço em sua trilha de desenvolvimento da cidade, e também **quebrará a linha** causando a perda de sua **ficha** Ankh. Ou seja, um grande estrago!

Após todos os jogadores sofrerem a(s) perda(s), **descarte** a carta do jogo. E se todos os jogadores pagaram seus tributos, descarte também a carta da praga. Depois, encerre a fase 3.

CARTA de PROVÍNCIA

Como já vimos, as cartas de província favorecem os jogadores quando há **empates** no jogo. Além disso, ao alcançar ou ultrapassar certos espaços, o jogador **recebe bônus** variados. Obs: Ao receber o bônus dos espaços **6 / 9 / 12**, retire o **marcador** neutro correspondente e remova-o do jogo (esses bônus são recebidos apenas **1 vez**).



Pegue **1 ficha hebreu** do tabuleiro coletivo, se houver.



Vale **1 símbolo Ankh**.



Pegue **1 ficha** qualquer de província no tabuleiro coletivo.



Receba **6 pontos** no fim do jogo.



Avance **2 espaços** em qualquer trilha de **desenvolvimento** ou **1 espaço** em cada trilha.



A partir de agora, o jogador pode usar **2 cartas** de território da categoria **"Ação Especial"** em seu turno, ao invés de apenas uma. Veja mais detalhes na sessão das cartas de Território.

FICHA do FARAÓ

Um jogador pode usar a ficha do Faraó, **uma única vez** no jogo, a qualquer momento de seu turno, para fazer uma destas ações:

Anular o efeito de uma praga - Todas as pragas possuem um efeito (mostrado abaixo). Assim, um jogador pode **gastar** uma ficha do Faraó (ele **vira** a ficha) para ignorar o efeito da praga na rodada.

Descartar uma carta de penalidade - Um jogador pode **gastar** uma ficha do Faraó (ele **vira** a ficha) para descartar e remover do jogo, uma carta de penalidade que ele **já recebeu** numa fase 3 qualquer.

Obs: Independente de ser usada ou não, cada ficha do Faraó vale **2 pontos** de vitória no fim do jogo.

Mantenha fichas do Faraó coletadas em sua **tabela** de apoio. **Vire-as** com o verso para cima **após usá-las**.



EFEITO das PRAGAS - Cada praga causa um pequeno **efeito** na rodada, mostrado na parte inferior da carta. Além disso, o **ícone** no canto inferior direito indica o momento em que o efeito ocorre. Obs: Na **1ª rodada** do jogo, se a praga revelada mostrar o símbolo do **raio**, ignore o efeito da praga.



Para usar uma carta do Faraó, (1/2/4/5/6), gaste uma ficha de moeda.



Proibido usar o bônus dos hebreus nesta rodada.



Proibido usar o bônus dos 3 soldados nesta rodada.



Retroceda 2 espaços em sua carta de província.



Retroceda seu barco 1 espaço na trilha do Nilo.



Não há escolha de cartas de território nesta rodada. Descarte as 3 cartas.



Na fase 3, cada jogador não pode usar um de seus símbolos Ankh ativados.



Some uma moeda ao valor do tributo nesta rodada.



Proibido usar o bônus das moedas nesta rodada. Vale para os dois.



Proibido usar cartas de território com estes símbolos nesta rodada.

FIM da RODADA

A cada fim de rodada, com exceção da última, siga estes passos:

- (1) Devolva para a reserva geral todas as **cartas do Faraó** escolhidas.
- (2) Compre **3 cartas de território** do topo da pilha e abra na mesa.
- (3) Revele uma nova carta de **praga** e outra de **perdas**.
- (4) Se restarem **fichas de hebreus** no tabuleiro, remova-as do jogo. Compre **3 novas fichas** da reserva geral e coloque no tabuleiro.
- (5) Remova as **fichas** de província dos dados **1 e 2** no tabuleiro. Faça a reposição normalmente e embaralhe as fichas removidas na reserva.
- (6) Mova o **marcador de rodadas** para a rodada seguinte.

MOISÉS

Moisés entra no jogo para auxiliar os jogadores no **final das rodadas 3, 6 e 9**. **Moisés levou a mensagem de Deus ao Faraó e ajudou o povo hebreu a se libertar**. Siga a **ordem** dos efeitos (1º) - (2º) - (3º) - (4º). Os efeitos estão indicados em ambas as faces de cada carta.

- (1º) O jogador que estiver mais atrás na trilha de **desenvolvimento da cidade**, avança **1** espaço nessa trilha.
- (2º) O jogador que estiver mais atrás na trilha de **desenvolvimento do campo**, avança **1** espaço nessa trilha.
- (3º) O jogador que estiver mais atrás na trilha do **rio Nilo**, avança **1** espaço com seu barco.
- (4º) O jogador que estiver mais atrás em sua **carta de província**, avança **2** espaços em sua carta.



Se dois ou mais jogadores **empatarem** em qualquer um dos quatro efeitos, **todos** os empatados **recebem** o respectivo bônus. Além disso, no **4º** efeito, se o jogador avançar em sua **carta de província** e alcançar ou ultrapassar qualquer **bônus** da carta, ele o recebe normalmente.

FIM do JOGO

A partida termina no **final da rodada** em que **restarem 0, 1 ou 2 fichas de província** na reserva geral. Isto pode ocorrer antes da rodada 10. A rodada é jogada até o fim, passando pelas **três fases** e também por **Moisés** no fim da rodada **9**, se for o caso. Logo após os jogadores fazem a pontuação final.

PONTUAÇÃO

Cada jogador soma pontos em **6** itens diferentes.

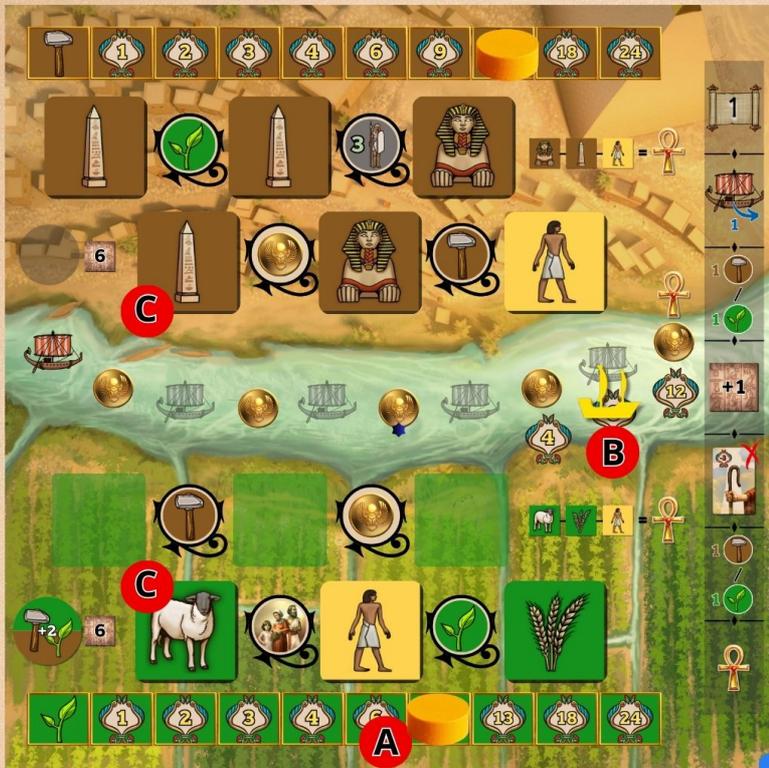
- **Desenvolvimento**, apenas a trilha cujo marcador está mais atrás.
- Posição do barco na **trilha do rio Nilo** (três últimos espaços).
- **1 ponto por ficha de província** que o jogador coletou, dentro e fora de seu tabuleiro (com exceção das moedas) + **2 pontos por ficha do Faraó** (usada ou não).
- Pontos por **cartas de território**: cartas de comércio = **2 pontos** e **cartas de pontuação final** (verifique a carta).
- **6 pontos** se o marcador estiver no espaço **24** da carta de província.
- Pontos pelos **hebreus libertados**. Cada jogador **soma** os números das fichas que coletou. Quem tiver a maior soma recebe **18 pts**. A segunda maior soma recebe **14 pts**, depois **10 pts** e por último **6 pts**. Em caso de **empate**, some as posições no ranking e divida pelos empatados. Ex: Dois jogadores empataram em **2º** lugar, some (**14 + 10**) e divida pelos dois (**12 pts** cada jogador).

Após fazer a soma, cada jogador subtrai de seu total:

(- 3 pontos) para cada **carta de penalidade**, se tiver.

(- 2 pontos) para cada **ficha** de província em seu **descarte**, se tiver.

Quem alcançar a maior soma final vence o jogo. Em caso de **empate**, vence quem estiver mais à frente na **carta de província**. Se o empate persistir, vence quem estiver mais à frente na **trilha do rio Nilo**.



PONTUAÇÃO FINAL de Ana:

- A** 9 pontos de desenvolvimento (corresponde à trilha do campo, na qual Ana avançou menos).
- B** 8 pontos pela posição do barco no rio Nilo.
- C** 16 pontos pelas fichas de província (6 na cidade + 3 no campo + 5 fora do tabuleiro + 2 pela ficha do Faraó).
- D** 12 pontos pelas cartas de território (5 + 5 + 2). Veja mais detalhes sobre essas cartas adiante.
- E** Ela somou 12 com suas oito fichas hebreus e ficou em 2º lugar na tabela, recebendo 14 pontos.
- F** 6 pontos pelo último espaço na carta de província.

Soma: **65 pontos**



- G** Menos 2 pontos pela ficha de província no descarte.
- H** Menos 3 pontos pela carta de penalidade recebida.
Obs: Estamos considerando que Ana recebeu a carta de penalidade **DEPOIS** de ocupar o bônus na coluna dos hebreus, que permite descartar esse tipo de carta. Além disso, ela usou a **ficha** do Faraó para anular um efeito qualquer de praga, ao invés de usá-la para descartar a carta.

Descontando 5 pontos dos itens (G e H), Ana encerra o jogo com 60 pontos de vitória (65 - 5).

PODERES das PROVÍNCIAS

Cada uma das 4 tabelas de apoio representa uma província do jogo, com um **poder** que pode ser usado pelo jogador **uma única vez** durante a rodada, até o fim do jogo. Veja os detalhes.



Quem joga com **ABYDOS** pode, **1 vez** por rodada, aumentar ou diminuir um dado qualquer em **até 2**. Ex: Um dado 4 pode virar um 2, 3, 5 ou 6. Após virar a carta do dado na mesa, o jogador a **rotaciona 90°** para indicar que já usou seu poder na rodada.
Obs: O dado **1** só aumenta seu valor e o dado **6** só diminui.



Quem joga com **BUTO** pode, na **fase 2** da rodada, tirar vantagem na escolha de um território. Ao pegar uma carta da mesa, o jogador **compra** mais **duas** do topo da pilha, verifica as três, escolhe uma delas e **devolve** as outras duas no **fundo** da pilha.



Quem joga com **MENPHIS**, sempre paga **1 moeda a menos** na **fase 3** da rodada (tributo). Ex: Na rodada o tributo é de 5 moedas. O jogador com Memphis paga apenas 4 moedas.



Quem joga com **EDFU** pode, **1 vez** por rodada na **fase 1**, **gastar** um dado de valor **3** para comprar **6 fichas** de província da reserva geral e escolher uma delas. Após escolher, o jogador devolve as fichas restantes para a reserva e embaralha novamente.

MODO AVANÇADO

O tabuleiro coletivo é impresso nos dois lados. A diferença entre eles está no **papiro** que mostra a tabela de rodadas, o valor dos tributos e a quantidade necessária de símbolos Ankh para anular uma perda.

No lado **avançado** o papiro possui um **contorno avermelhado**. Caso deseje uma experiência de jogo um pouco mais desafiadora, após jogar algumas partidas no modo normal, tente o avançado.

CARTAS de TERRITÓRIO

Há um total de 30 cartas de territórios no jogo e elas são divididas em **4 categorias** de acordo com os símbolos no canto superior esquerdo.



Bônus imediato

Receba o bônus indicado e em seguida descarte a carta.



Ação Especial

Faça a ação da carta 1 vez em cada rodada.



Comércio

Ative a carta para fazer uma ação especial uma única vez. Valem 2 pts no fim do jogo.



Pontuação

Receba pontos no fim do jogo ao cumprir o pré-requisito da carta.

Cartas de Bônus imediato.



Avance **1** espaço na respectiva trilha de **desenvolvimento**, ou **2** espaços (1 em cada trilha).



Avance **2** ou **3** espaços na **carta** de **província**.



Avance **1** ou **2** espaços na trilha do **rio Nilo**.

Cartas de Ação Especial.

Use uma vez a qualquer momento do seu turno (fase 1, 2 ou 3). Ao usar, **gire 90°** a carta na mesa. No fim da rodada, volte a carta à posição normal para usá-la novamente na rodada seguinte. Obs: Um jogador pode usar apenas **1** carta deste tipo por rodada, mas se o seu marcador estiver no espaço **13** ou à frente dele na **carta de província**, então o jogador poderá usar **2** cartas deste tipo, ao invés de **1**, na rodada.



Uma vez por rodada, se o jogador possuir pelo menos duas **fichas** de egípcios em seu tabuleiro de província, em qualquer posição, ele pode **avançar** seu barco **1** espaço na trilha do rio Nilo.



Uma vez por rodada, o jogador pode gastar seu dado de valor **4** ou **5**, como se fosse um dado de valor **6**, para obter a **carta** do Faraó correspondente (carta de valor 6).



Uma vez por rodada, se o barco do jogador estiver no espaço marcado com **♦** ou à frente dele, na trilha do **rio Nilo**, ele pode avançar **2** espaços em sua **carta de província**, e receber qualquer **bônus** da carta, se for possível.



Uma vez por rodada, se o jogador possuir pelo menos **1** símbolo **Ankh** ativado, de qualquer modo, em sua área de jogo, ele pode **trocar** a posição de **duas fichas** quaisquer de província no tabuleiro coletivo, antes de gastar um dado para coletar uma ficha. **Obs:** As fichas trocam de posição entre si.



Uma vez por rodada, se o jogador possuir pelo menos **4** fichas de hebreus libertados, ele pode aumentar sua renda permanente em **duas moedas**, ao pagar o valor dos **tributos** da rodada. Obs: Essas duas moedas são válidas apenas para pagamento dos **tributos** na **fase 3**.



Uma vez por rodada, se o jogador possuir pelo menos **2** símbolos **Ankh** ativados, de qualquer modo, em sua área de jogo, ele pode **recuperar** uma ficha de província de qualquer espaço em sua área de **descarte**, sem usar nenhum dado.



Uma vez por rodada, se o marcador do jogador estiver no espaço **10** da carta de província ou à frente dele, na fase 2, o jogador pode **somar 2 soldados** ao seu total, antes de estabelecer a nova ordem de turnos.



Uma vez por rodada, se o jogador possuir pelo menos **3** símbolos **Ankh** ativados, de qualquer modo, em sua área de jogo, ele pode **escolher** e **pegar** uma ficha qualquer de província do tabuleiro coletivo. Não esqueça de deslizar as fichas restantes, se houver, e repôr o espaço 6.

Cartas de Pontuação.

Os jogadores mantêm essas cartas abertas em sua área de jogo, visíveis para todos, até o fim do jogo. Ao **cumprirem o pré-requisito** das cartas, eles recebem **pontos extras** na pontuação final. Caso o pré-requisito não seja cumprido pelo jogador, nada acontece e ele não recebe ponto algum pela carta.



Receba **4 pontos**.
Obs: Não há nenhum pré-requisito.



Receba **3 pontos** para cada **linha** com três fichas diferentes, em seu tabuleiro de província (na cidade ou no campo). Máximo de duas linhas = **6 pontos**.



Receba **2 pontos** por **ficha de egípcio** em seu tabuleiro de província (na cidade ou no campo). Máximo de 3 fichas = **6 pontos**.



Receba **5 pontos** se possuir pelo menos, **três fichas** quaisquer de província, na **cidade** e mais **três fichas** quaisquer no **campo**. As fichas não precisam formar linhas e podem estar em qualquer posição.



Receba **1 ponto** para cada **par** de fichas de **hebreus** libertados em sua área de jogo, não importa o valor da ficha. Máximo de **12 fichas** (6 pares = **6 pontos**).



Receba **5 pontos** se encerrar o jogo com seu **descarte** totalmente **vazio**, sem nenhuma ficha de província dentro dele.



Receba **5 pontos** se os **três bônus** indicados na carta estiverem **ativados** em seu tabuleiro de província. Observe que no caso do bônus de moeda, apenas **um** deles precisa estar ativado no tabuleiro.



Receba **1 ponto** para cada símbolo **Ankh** ativado em sua área de jogo. Vale inclusive para o Ankh da carta do Faraó, caso o jogador esteja em posse dela no fim do jogo.

Cartas de Comércio.

Estas cartas permitem ações especiais de dois tipos: Uso **permanente** (o jogo todo) ou Uso **único** (uma única vez). Independente do tipo, para usar a carta, o jogador deve **possuir** em sua área de jogo as **fichas de província** indicadas no canto superior direito da carta. No caso das fichas de província, não importa o valor da ficha (1, 2 ou 3). Ao usar o comércio de uso único, **gire** a carta 90° na mesa e mantenha-a assim. E todas as cartas de comércio valem **2 pontos** no fim do jogo, usadas ou não.



Uso **permanente**. Ao ativá-las através da **posse** das fichas de província mostradas, o jogador passa a ter uma **moeda** ou um **soldado**, permanentemente.

Gaste **1** ficha de **moeda** ou a **carta** nº3 do Faraó para avançar **2** espaços na mesma trilha ou **1** espaço em cada trilha de **desenvolvimento**.

Gaste **1** ficha de **moeda** ou a **carta** nº3 do Faraó para escolher uma **ficha de província** do tabuleiro coletivo.

Gaste **1** ficha de **moeda** ou a **carta** nº3 do Faraó para não pagar o tributo da rodada.

Gaste **1** ficha de **moeda** ou a **carta** nº3 do Faraó para descartar uma carta de penalidade.

DICAS

- Procure formar rapidamente, uma **linha** com 3 fichas **diferentes** em seu tabuleiro, para receber uma de suas duas fichas Ankh.
- Ative seus **bônus de moedas** para garantir o pagamento dos tributos nas primeiras rodadas do jogo.
- Em partidas com 4 jogadores, fique atento aos soldados de seus adversários e tente sempre receber uma **carta de território**.
- Caso receba uma **carta de penalidade**, não se desespere. Você pode descartá-la usando uma **ficha do Faraó** coletada na fase 1.
- Não despreze cartas de território na categoria **pontuação final**. Elas farão diferença!

- No momento de sofrer uma **perda** qualquer, perceba que você pode **escolher** perder aquilo que você **não tem**. Ex. (1) Se você escolhe uma perda que indica o retrocesso do barco 1 espaço e ele já estiver na posição inicial da trilha, você não perde nada. Ex. (2) Se a perda escolhida for o retrocesso do marcador 1 espaço na trilha de desenvolvimento da cidade ou do campo, e ele já estiver na posição inicial, você também não perde nada. Ex. (3) Se a perda escolhida indicar perder uma ficha de província que você não possui em seu tabuleiro, você também não perde nada.

DURAÇÃO REDUZIDA

Esta **variante** permite uma partida um pouco mais rápida e não menos interessante.

O jogo acabará no final da **8ª rodada**, após a conclusão da fase 3, independente da quantidade restante de fichas de província na reserva geral.

Os jogadores verificam sua pontuação final e determinam o vencedor.

E nesta versão, Moisés somente entrará no jogo duas vezes.

MODO SOLO

No modo solo, você joga contra a **IA** - Inteligência Artificial. Prepare o jogo para **2** jogadores, (pág. 04), apenas com alguns ajustes:

- IA não utiliza **tabela de apoio** e nem as duas **fichas Ankh**.
- Ela inicia com **2 pts** em ambas as trilhas de **desenvolvimento**.
- Embaralhe as **6 cartas de dados** da IA e forme uma fileira abaixo do tabuleiro de província dela, todas com a face para baixo.
- Na **1ª** rodada, a **ordem de turnos** é: O jogador real em **1º** e a IA em **2º**. Observe o item **17** da preparação (pág. 04).

Obs: **(1)** Você pode escolher qualquer um dos **4 poderes** de província para jogar contra a IA. **(2)** O modo solo **não usa** as cartas **Moisés**.

(1ª) FASE dos DADOS

Os turnos do jogador seguem de acordo com as regras já descritas. Os turnos da IA possuem algumas diferenças. Quando é a vez dela, o jogador **revela** a **1ª carta de dado**, ainda não revelada, mais à esquerda na fileira. O **número** do dado mostra qual **AÇÃO** a IA irá fazer.

- 1** ou **2** = Escolher uma carta de Faraó.
- 3** ou **4** = Receber uma ficha de província do tabuleiro coletivo.
- 5** ou **6** = Libertar hebreus.

Após revelar a **1ª** carta para determinar qual **ação** a IA fará, o jogador revela uma **2ª** carta (a próxima da fileira), faz a ação, e **coloca** esta nova carta **embaixo** da primeira. Veja o exemplo:



É o **1º** turno da IA na fase 1 da rodada. O jogador revela um **dado 2** que indica a ação *Escolher uma carta do Faraó*. Em seguida ele revela um **dado 5**, faz a **ação** e põe a carta **embaixo** da primeira, **encerrando** o turno da IA.



Veja em detalhes, como a IA executa cada uma de suas **3** ações.

Escolher uma carta de Faraó.

O valor do **segundo** dado indica a carta a ser entregue para a IA. Caso a carta não esteja disponível na mesa, a IA perde a ação.



Receber uma ficha de província do tabuleiro coletivo.

O valor do **segundo** dado indica a ficha a ser entregue para a IA. De acordo com o tipo de ficha, a IA age de forma diferente, Veja abaixo:



No tabuleiro de província da IA, dê preferência para **ativar**, primeiro todos os bônus de desenvolvimento e depois o bônus dos 3 soldados.



Sempre que o jogador precisar escolher uma **trilha** de desenvolvimento da IA para avançar, (cidade ou campo), ele deve dar preferência à trilha cujo marcador estiver mais **atrás**. Se houver empate, ele escolhe a trilha.

Quando a IA fizer esta ação, **reponha** o tabuleiro coletivo com uma nova ficha da reserva, de acordo com as regras normais do jogo.

No caso raro da IA coletar uma ficha de província e não ter onde colocá-la em seu tabuleiro (campo ou cidade), **remova** a ficha do jogo. Além disso, use as **3 fichas** bônus da IA de acordo com as regras normais.



Libertar hebreus.

Nesta ação, o valor do **segundo** dado é **irrelevante**. O jogador coloca a 2ª carta **embaixo** da 1ª, e pega para a IA a **ficha** hebreu de **maior valor** no tabuleiro. Se não houver uma ficha disponível, a IA **perde a ação**.



IA segue as regras normais de **colocação** das fichas hebreus à direita de seu tabuleiro, e recebe todos os **bônus** normalmente, com exceção dos **dois** mostrados ao lado.

No caso deste **bônus** específico (não importa onde o símbolo apareça no jogo), a IA sempre pega a **ficha** de província que estiver no **Dado 1**, no tabuleiro coletivo.



(2ª) FASE dos TERRITÓRIOS

Nesta fase o jogador deve verificar se a ordem de turnos entre ele e a IA muda ou permanece igual. Basta somar os soldados de ambos.



Neste exemplo a IA possui **10 soldados** (cartas viradas para cima), e ela ainda **não** ativou o **bônus** de 3 soldados em seu tabuleiro de província e nem recolheu nessa rodada, a **carta** do Faraó que vale 5 soldados.

Seguindo a ordem de turnos, na vez da IA escolher um território, o jogador deve pegar para ela uma carta seguindo esta **ordem**:

Pegue **1º** uma carta qualquer de **Pontuação** final.
Se não houver, pegue uma carta qualquer de **Comércio**.
Se não houver, pegue uma carta qualquer de **Bônus** imediato, aplique o bônus para a IA e descarte a carta.
IA jamais recebe cartas de Ação Especial.



Obs: Dependendo das cartas disponíveis na mesa e da escolha do jogador (se ele escolher antes da IA), ela pode eventualmente, **não receber** nenhuma carta.

(3ª) FASE da PRAGA

Esta fase ocorre de acordo com as regras normais, para o jogador real. Mas a IA **não paga tributos** e **nem sofre perdas**. Não se assuste! Isto é uma forma de compensar a ausência de decisões inteligentes por trás das ações da IA.

FINAL da RODADA

Siga todos os passos descritos na pág. 13. Além disso, junte as **6 cartas** de dados da IA, **embaralhe**, e forme uma **fileira** novamente, mantendo as cartas sempre com a **face para baixo**.

FIM do JOGO

Ocorre normalmente de acordo com as regras descritas na pág. 13. E não esqueça que no modo solo, **não há cartas Moisés**.

PONTUAÇÃO

O jogador pontua todos os itens descritos nas páginas 13 e 14. Apenas no quesito fichas de **hebreus**, caso fique em **segundo** lugar, para poder pontuar, o jogador deve somar, pelo menos **10**, com suas fichas.

Ex: Rui coletou 5 fichas hebreus com os valores (3 + 3 + 2 + 1 + 1).

IA pontua da seguinte forma:

- A trilha de **desenvolvimento** cujo marcador está mais **atrás**.
- A posição do barco na **trilha do rio Nilo**.
- **1** ponto por **ficha de província** dentro e fora do tabuleiro.
- **2** pontos por **ficha do Faraó**.
- (1º) ou (2º) lugar de acordo com os **hebreus libertados**.
- **4** pontos para cada **carta de pontuação** final, independente do pré-requisito da carta, e **2** pontos para cada **carta de comércio** que a IA acumulou durante o jogo.

Note que a IA também não sofre o **efeito** das **10 cartas de Pragas**. Por isso, na carta **TREVAS**, a IA ainda deverá recolher uma **carta de território** na fase 2 da rodada.



- Criação e Desenvolvimento: **Marcos Macri**
 - Arte da caixa: **Orly Wanders**
 - Arte dos componentes: **Ayu Marques**
- Financiamento Coletivo em 2024 (1ª edição)

