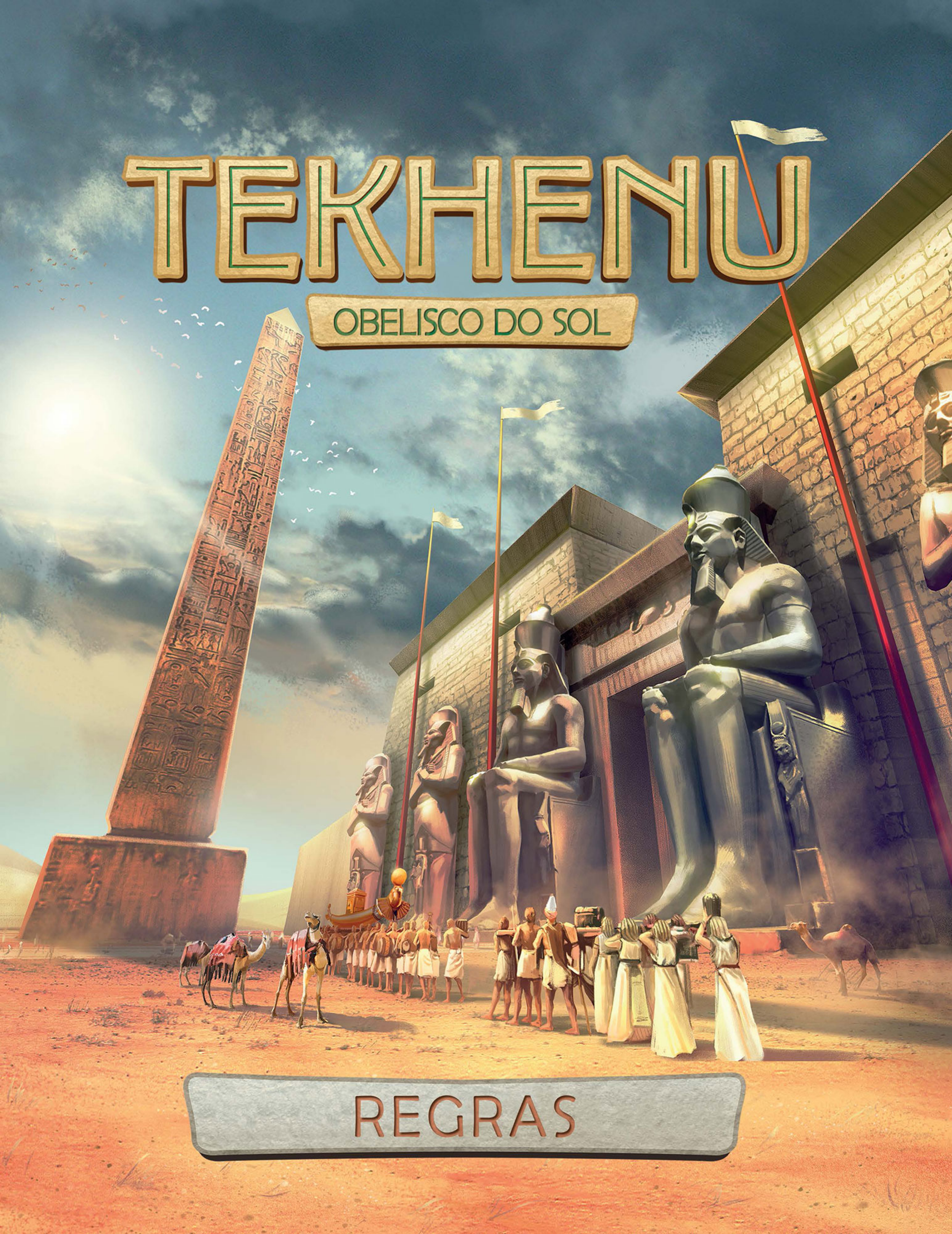


TEKHENÚ

OBELISCO DO SOL

REGRAS



TEKHENU

OBELISCO DO SOL



**UM JOGO ESTRATÉGICO DE SELEÇÃO DE DADOS
POR DANIELE TASCINI E DÁVID TURCZI**

CRÉDITOS

Design de Jogo: Daniele Tascini e Dávid Turczi
Modo Solo: Dávid Turczi com Nick Shaw
Desenvolvimento: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura, Rainer Åhlfors
Direção de Arte: Kuba Polkowski
Ilustrações: Jakub Fajtanowski, Michał Długaj, Aleksander Zawada
Design gráfico e DTP: Zbigniew Umgelter
DTP do Manual: Agnieszka Kopera
Manual: Dávid Turczi, Rainer Åhlfors, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura
Gerente de Marketing: Filip Głowacz
Gerente de Vendas: Ireneusz Huszcza
Desenvolvedor-chefe: Błażej Kubacki
Diretor Executivo: Andrei Novac

RESUMO DO JOGO

Em **Tekhenu: Obelisco do Sol** cada jogador assume o papel de um nobre do Egito Antigo durante a construção do Templo de Amon-Rá e da área conhecida como Ipet-Isut. Em seu turno, o jogador seleciona um dado localizado na base do Obelisco para, então, realizar a ação de um deus específico de acordo com a localização do dado no entorno do Obelisco; produzir recursos de acordo com a cor do dado; ou alterar o dado ou ação empregando um Escriba.

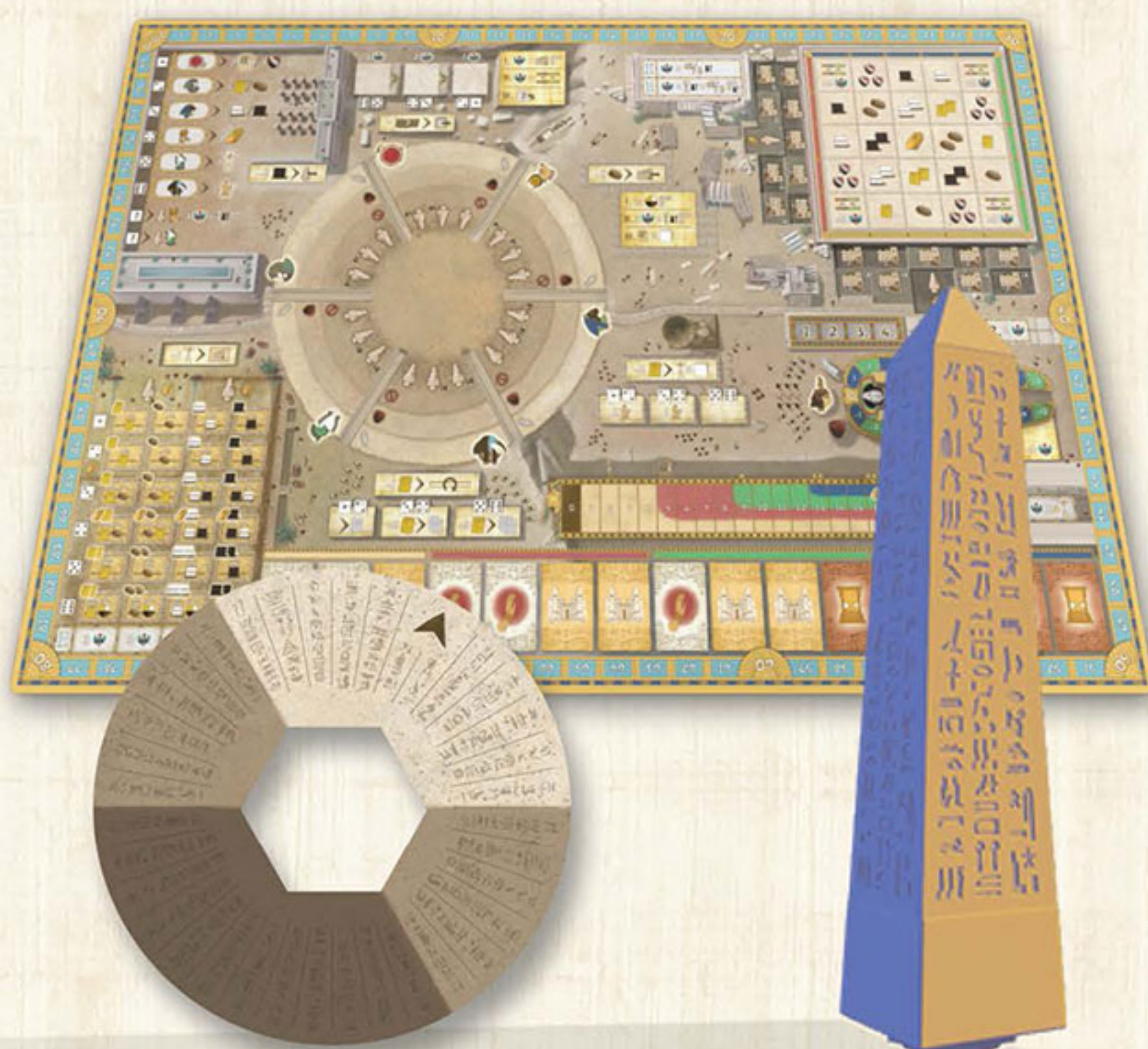
Conforme a sombra do Obelisco muda de posição, os dados de diferentes cores tornam-se Puros, Corrompidos ou Proibidos alterando, assim, a sua localização na balança do jogador quando o juízo de Maat finalmente chegar.

Há 4 fases de Maat e 2 fases de Pontuação no decorrer da partida. Mas enquanto as fases de Maat só levam em conta o equilíbrio da balança do jogador para determinar a ordem de jogadores e os pontos perdidos por excesso de Corrupção, nas fases de Pontuação os jogadores pagam pelos edifícios construídos e recebem Pontos de Vitória pelas diversas ações divinas que realizaram.

COMPONENTES

TABULEIRO E OBELISCO

1 TABULEIRO PRINCIPAL COM O DISCO E O OBELISCO



FICHAS

RECURSOS



PEÇAS E MARCADORES

2 MARCADORES DE PONTUAÇÃO



6 PEÇAS-BÔNUS DE HÓRUS



27 PEÇAS DE COLUNAS



DADOS

26 DADOS

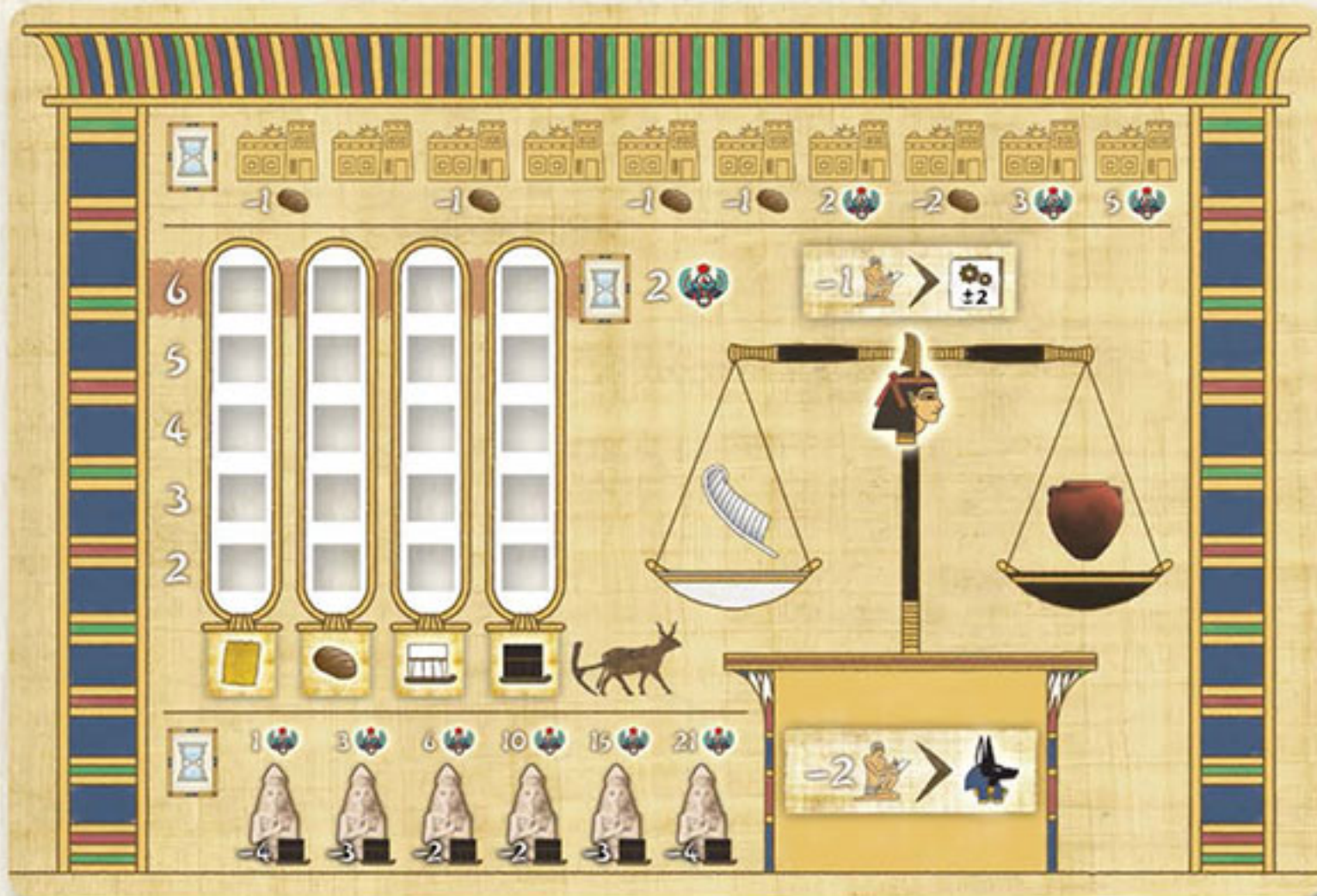


1 BOLSA PARA DADOS

COMPONENTES DOS JOGADORES

TABULEIRO INDIVIDUAL

1 por jogador



GUIA DE REFERÊNCIA

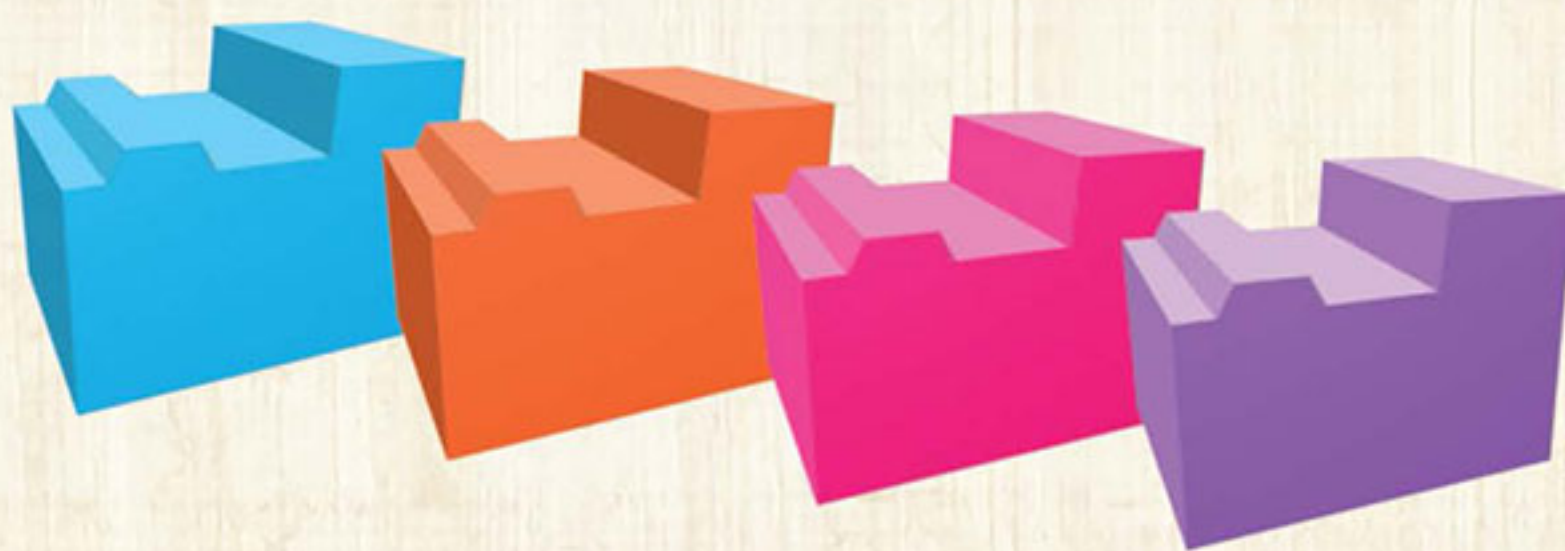
1 por jogador



Componentes para cada jogador nas seguintes cores: ● ● ● ●

EDIFÍCIOS

10 por jogador



COLUNAS

8 por jogador



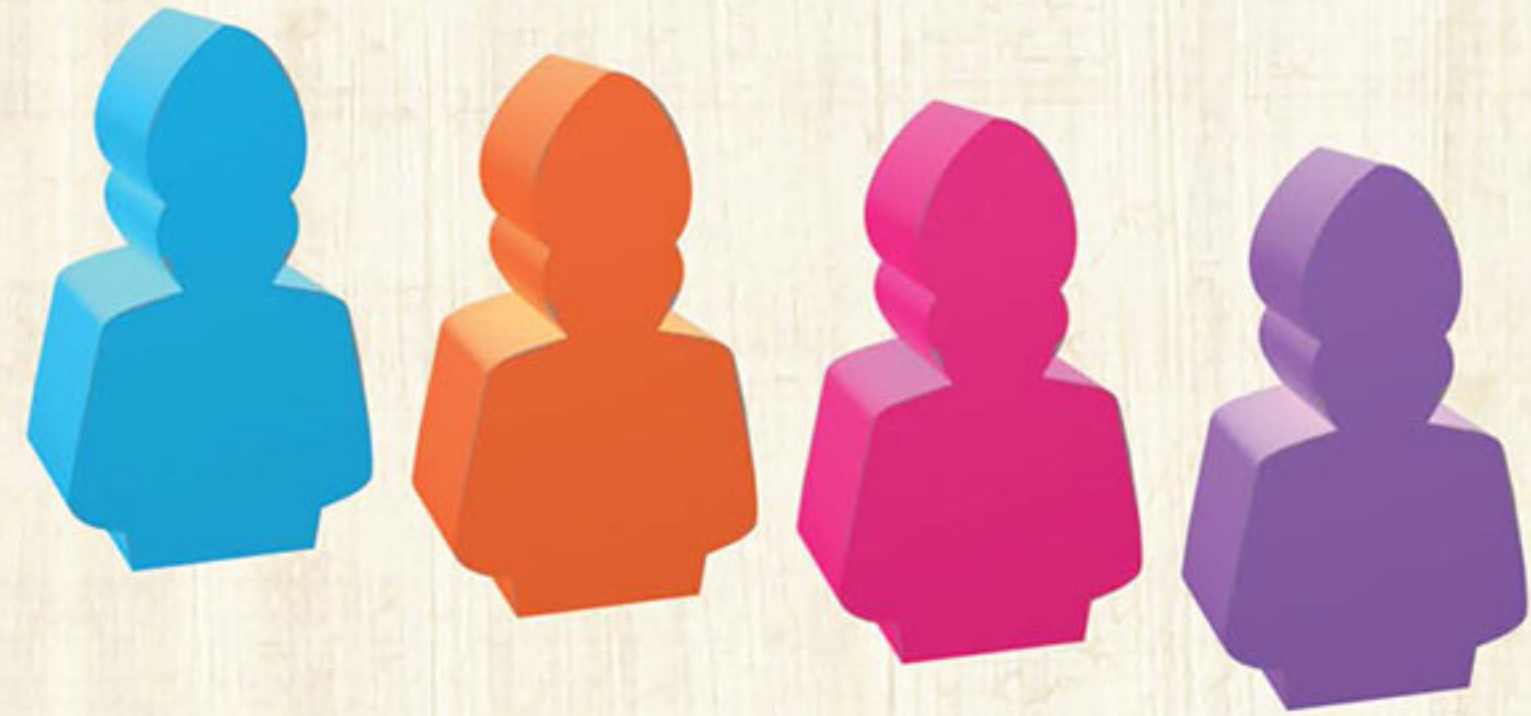
MARCADORES DE PRODUÇÃO

4 por jogador



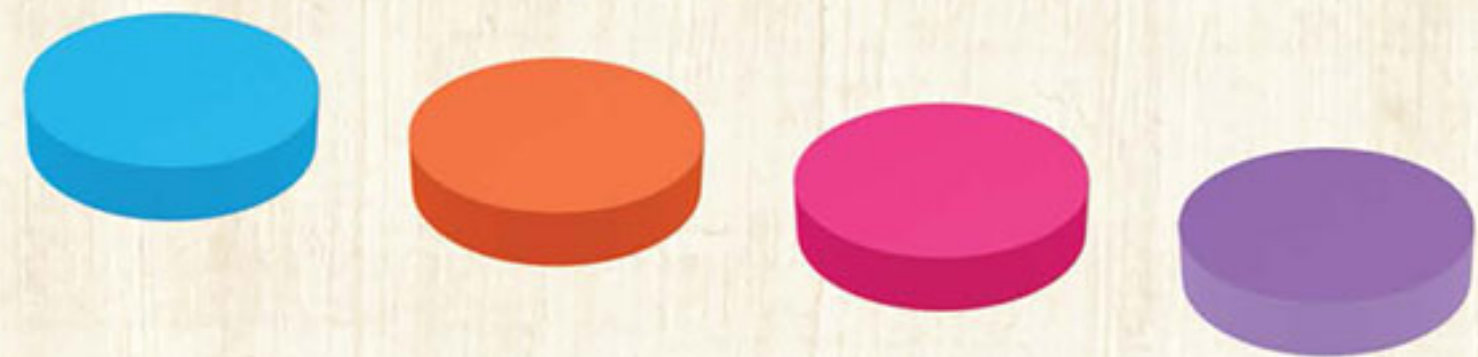
ESTÁTUAS

6 por jogador



MARCADOR DE MAAT

1 por jogador



MARCADOR DE PONTUAÇÃO

1 por jogador



MARCADOR DE POPULAÇÃO

1 por jogador



MARCADOR DE FELICIDADE

1 por jogador



CARTAS

88 Cartas



24 CARTAS DE BÊNÇÃOS



24 CARTAS DE TECNOLOGIA



24 CARTAS DE DECRETOS



12 CARTAS INICIAIS



4 CARTAS DE DESTINO



COMPONENTES DO MODO SOLO

10 PEÇAS DE AÇÃO DE BOTANCÂMOM



1 FICHA DE DEBEN

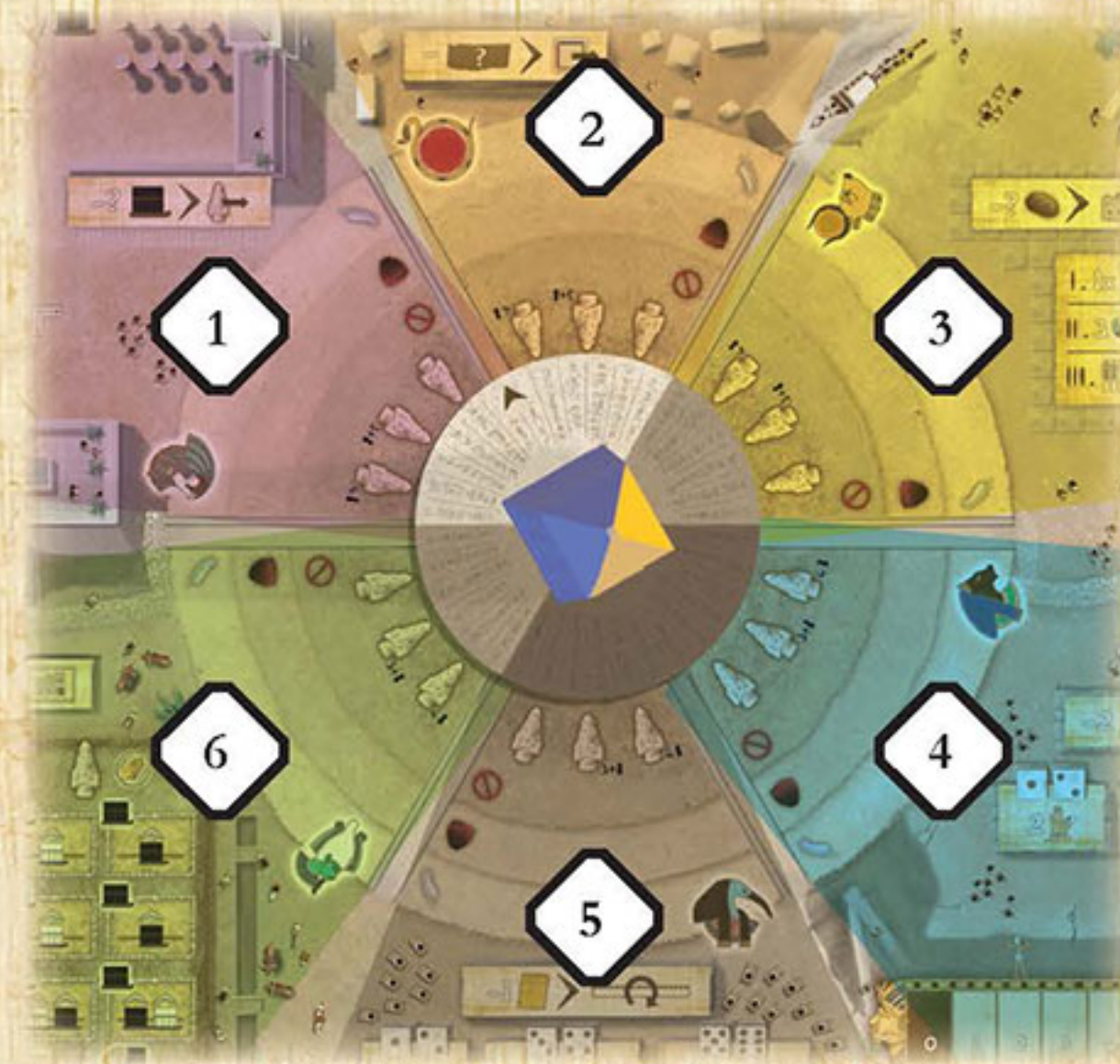


1 MARCADOR DE PROGRESSO



GUIA RÁPIDO DOS DEUSES

- | | | | | | |
|---|--|----------|---|--|-----------|
| 1 | | - Hórus; | 4 | | - Bastet; |
| 2 | | - Rá; | 5 | | - Tot; |
| 3 | | - Hátor; | 6 | | - Osiris; |



PREPARAÇÃO

Coloque o tabuleiro principal no centro da mesa e coloque o Disco do Obelisco no local indicado no tabuleiro. Em seguida, posicione o Obelisco sobre o Disco e o tabuleiro. Ajuste o Disco do Obelisco aleatoriamente (certifique-se que suas seções estejam corretamente alinhadas com as áreas de ações).



Localize a seta no Disco do Obelisco. Posicione o *marcador de pontuação* (ícone de um círculo amarelo com um ponto) quatro seções após a seta, e o *marcador de pontuação* (ícone de um círculo amarelo com dois pontos) mais quatro seções após o *marcador de pontuação* (ícone de um círculo amarelo com um ponto) ambos em sentido horário (isto é, duas seções de distância da seta).



Embaralhe as peças de Coluna colocando-os em uma pilha, com a face voltada para baixo, próxima à área de ação de Rá. Saque 3 peças e posicione-as com a face à mostra nos três espaços correspondentes da ação de Rá.



Embaralhe as peças-bônus de Hórus colocando-as aleatoriamente nos 6 espaços na área de ação de Hórus.

Observação: em suas primeiras partidas é possível utilizar os bônus impressos ao invés das peças – neste caso, mantenha-as na caixa.

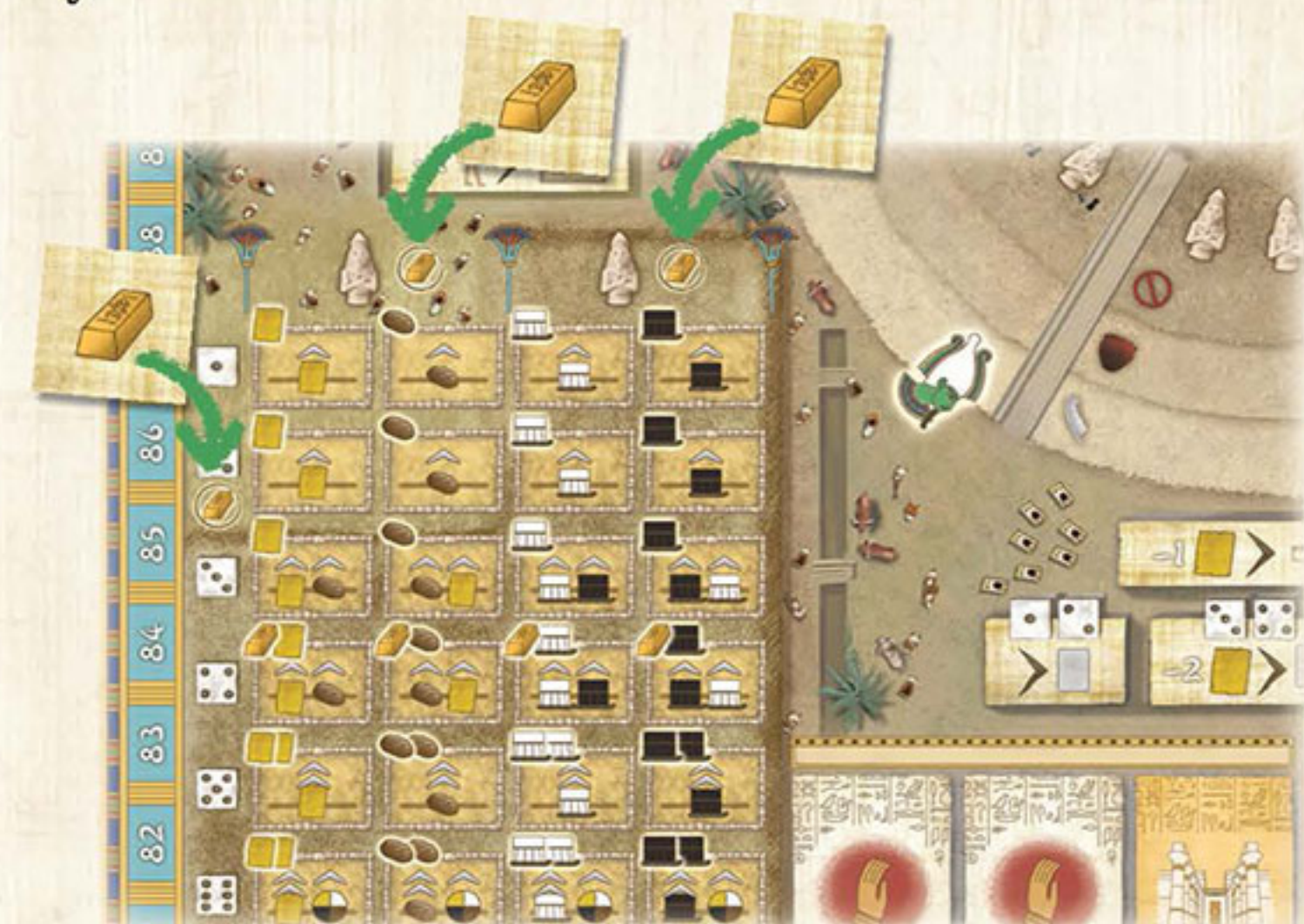
Posicione todas as fichas de Recursos, Escribas e Fé próximas ao tabuleiro formando, assim, um estoque geral.

Posicione 1 Ouro em cada um dos seguintes espaços:

os dois espaços com o desenho da Estátua ao lado do Conjunto de Templos.



os dois espaços com o desenho da Estátua acima da oficina e da pedreira, na área de ação de Osíris, na lateral da segunda fileira horizontal da área de ação de Osíris.


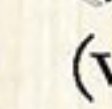
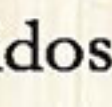


Prepare a bolsa de dados, conforme o número de jogadores:

Com 4 jogadores, coloque todos os dados na bolsa.

Com 3 jogadores, devolva dois dados cinzas para a caixa e coloque os dados restantes na bolsa.

Com 2 jogadores, devolva um dado de cada uma das seguintes cores para a caixa: amarelo, marrom, branco e preto (mas não os dados cinzas). Coloque os dados restantes na bolsa.

Para cada uma das seções ao redor do Disco do Obelisco retire aleatoriamente da bolsa e role 3 dados, colocando-os dentro daquela seção e posicionando cada um deles na fileira correta conforme seu status como Puro , Corrompido , ou Proibido . (vide Conceitos Fundamentais I: dados Puros, Corrompidos e Proibidos na página 9).



Cada jogador recebe um tabuleiro individual e todos os componentes da cor selecionada. Agora, cada jogador deve fazer o seguinte:

Posicione os 10 Edifícios nos espaços de Edifícios na fileira superior de seu tabuleiro individual.

Posicione as 6 Estátuas no espaço das Estátuas na parte inferior de seu tabuleiro individual.

Posicione 1 marcador de Produção nas posições assinaladas “2” em cada uma das quatro Trilhas de Produção de seu tabuleiro individual.

Deixe as 8 Colunas ao lado do tabuleiro individual.





Por enquanto deixe também o marcador de Maat ao lado do tabuleiro individual.

Posicione o marcador de Pontuação no espaço “10” da trilha de Pontuação.

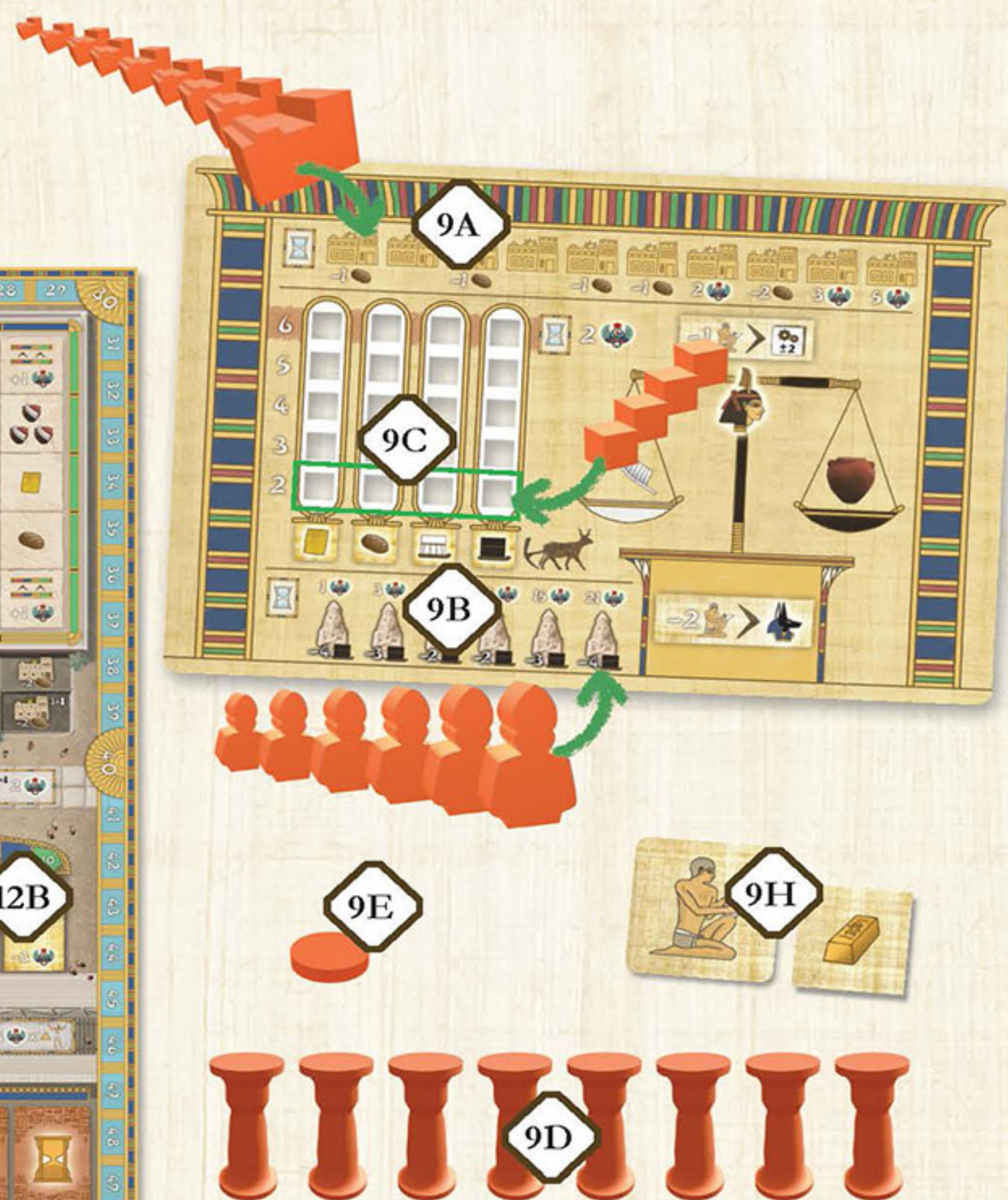
Na trilha Populacional, posicione o marcador de Felicidade no espaço “2” e o marcador de População no espaço “5”.







Observação: Os espaços iniciais estão assinalados com  e , respectivamente. Felicidade e População são contabilizadas no mesmo local.

Cada jogador recebe 1 Ouro e 1 Escriba.

Em uma partida solo ou com apenas 2 jogadores, remova as cartas de Tecnologia T16 e Decreto D20. Embaralhe as cartas de Bênçãos, Tecnologia e Decretos em três baralhos, posicionando cada um deles ao lado do tabuleiro principal. Monte o Mercado de Cartas da seguinte maneira:




A primeira seção, assinalada com , deverá conter 2 Bênçãos  e 1 Tecnologia . Coloque as cartas com suas faces voltadas para cima.

A seção seguinte, assinalada com , deverá conter 2 Bênçãos e 2 Tecnologias. Coloque as cartas com suas faces voltadas para cima.



Observação: não preencha a terceira e a quarta seções,



assinaladas respectivamente com  e .

Cada jogador recebe 2 Decretos , e então escolhe um deles, descartando o outro e colocando-o sob o baralho de Decretos.

Observação: os jogadores devem manter seus Decretos em segredo dos outros jogadores, mas podem examinar suas próprias cartas a qualquer momento.

Embaralhe e selecione aleatoriamente 5, 7 ou 9 cartas Iniciais  conforme o número de jogadores 2, 3 ou 4, respectivamente, que deverão ser colocadas sobre a mesa, com a face voltada para cima, à vista de todos os jogadores. Posicione também todas as quatro cartas de Destino  ao lado das cartas Iniciais.



Observação: as cartas Iniciais determinam os recursos iniciais da partida e a Ordem de Turnos da primeira rodada.

Selecione as cartas Iniciais (*Draft*):

Utilizando o método de sua preferência, determine aleatoriamente o primeiro jogador.

Começando a partir do primeiro jogador, e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe 1 carta Inicial à sua escolha.

Após cada jogador escolher uma carta Inicial, todos deverão escolher uma segunda Carta inicial repetindo o processo, mas começando a partir do último jogador em sentido anti-horário.

Observação: a partir deste momento não importa mais quem é o primeiro jogador.

Determine a Ordem de Turnos inicial:

Cada jogador deverá somar os valores de iniciativa exibidos em suas duas cartas Iniciais.

Posicione todos os marcadores de Maat dos jogadores na trilha de Ordem de Turnos em ordem **descendente** de acordo com os valores totais de iniciativa (isto é, o maior valor total de iniciativa ocupa a primeira posição na trilha de Ordem de Turnos, e assim sucessivamente). No caso de um empate, o jogador que possuir a carta como valor de iniciativa maior coloca seu marcador primeiro.

Receba os recursos iniciais:

Seguindo a Ordem de Turnos recém-estabelecida, cada jogador escolhe uma das cartas de Destino disponíveis.

Agora cada jogador recebe todas as recompensas exibidas em suas cartas de Destino e Inicial.



Cada jogador deverá manter sua carta de Destino o lado de seu tabuleiro individual com a face voltada para cima. O valor exibido ao lado do Ankh será importante mais à frente na partida (vide Fase de Maat na página 11).

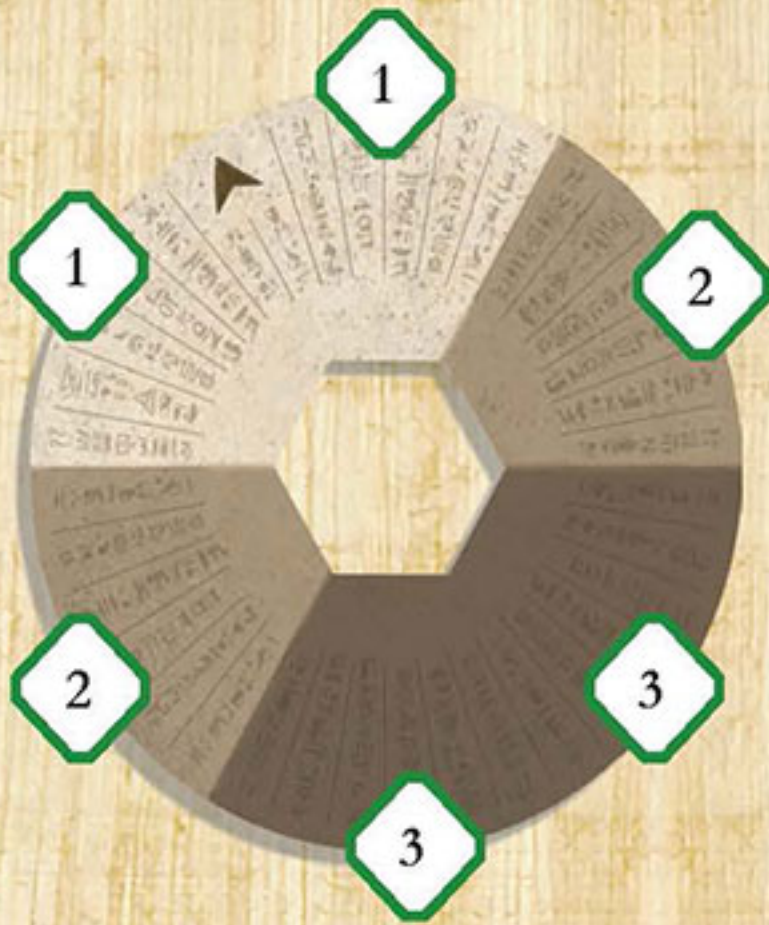
Guarde todas as cartas Iniciais na caixa, pois não serão mais utilizadas na partida.

Agora podemos começar!

CONCEITOS FUNDAMENTAIS I

DADOS PUROS, CORROMPIDOS E PROIBIDOS

O Disco do Obelisco divide-se em 6 seções: 2 Iluminadas (brancas) 1, 2 Sombreadas (cinzas) 2, e 2 Escuras (pretas), 3, que representam a projeção da sombra do obelisco em um determinado momento. No decorrer da partida, a sombra se move e altera quais seções estão Iluminadas, Sombreadas ou Escuras.



Há cinco cores de dados: brancos, pretos, amarelos, marrons e cinzas. Conforme a cor do dado e a posição da sombra do Obelisco, cada dado será considerado Puro (☞), Corrompido (♣), ou Proibido (⊘).

	☐	☑	☒	☓	☔
Iluminado	PURO ☞	CORROMPIDO ♣	PROIBIDO ⊘	PROIBIDO ⊘	CORROMPIDO ♣
Sombreado	CORROMPIDO ♣	PURO ☞	CORROMPIDO ♣	PURO ☞	CORROMPIDO ♣
Escuro	PROIBIDO ⊘	PROIBIDO ⊘	PURO ☞	CORROMPIDO ♣	CORROMPIDO ♣

Lembrete: um dado é considerado puro quando sua cor corresponde à luminosidade.

Dados brancos são Puros em uma seção Iluminada, Corrompidos em uma seção Sombreada e Proibidos em uma seção Escura.



Dados pretos são Puros em uma seção Escura, Corrompidos em uma seção Sombreada e Proibidos em uma seção Iluminada.



Dados amarelos e marrons são Puros nas seções Sombreadas.

Dados amarelos são Corrompidos na seção Iluminada e Proibidos na seção Escura.

Dados marrons são Corrompidos na seção Escura e Proibidos na seção Iluminada.



Dados cinzas são sempre Corrompidos e, portanto, jamais Proibidos ou Puros.

Observação: nenhum dado é considerado Proibido nas seções Sombreadas.



ESTRUTURA DA PARTIDA

Uma partida de Tekhenu desenvolve-se por diversas rodadas, conforme o padrão a seguir:

2 Rodadas	=	1 Giro
2 Giros	=	1 fase de Maat
2 fases de Maat	=	1 Pontuação
2 Pontuações	=	1 Partida

Em cada rodada, cada um dos jogadores executará seu turno seguindo a ordem indicada na trilha de Ordem de Turnos. A cada duas rodadas, a sombra do grande Obelisco efetua um Giro. A cada dois Giros ocorre uma fase de Maat, na qual os atos das pessoas serão avaliados em relação à Pena da Justiça, e os jogadores serão recompensados ou punidos conforme este resultado. A cada duas fases de Maat calculamos uma Pontuação. Após a segunda Pontuação, a partida termina e é feita a contagem de pontos dos Decretos individuais.

1 Partida = 2 Contagens de Pontos = 4 Fases de Maat = 8 Giros = 16 Rodadas

UMA RODADA DE JOGO

Em cada rodada, cada um dos jogadores executará seu turno seguindo a ordem indicada na trilha de Ordem de Turnos.







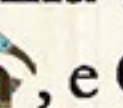

Em seu turno, o jogador deve pegar um – e apenas um – dado de qualquer uma das posições localizadas no entorno do Disco do Obelisco. Porém, os jogadores só podem selecionar um dado Puro ou Corrompido, e nunca um dado Proibido.

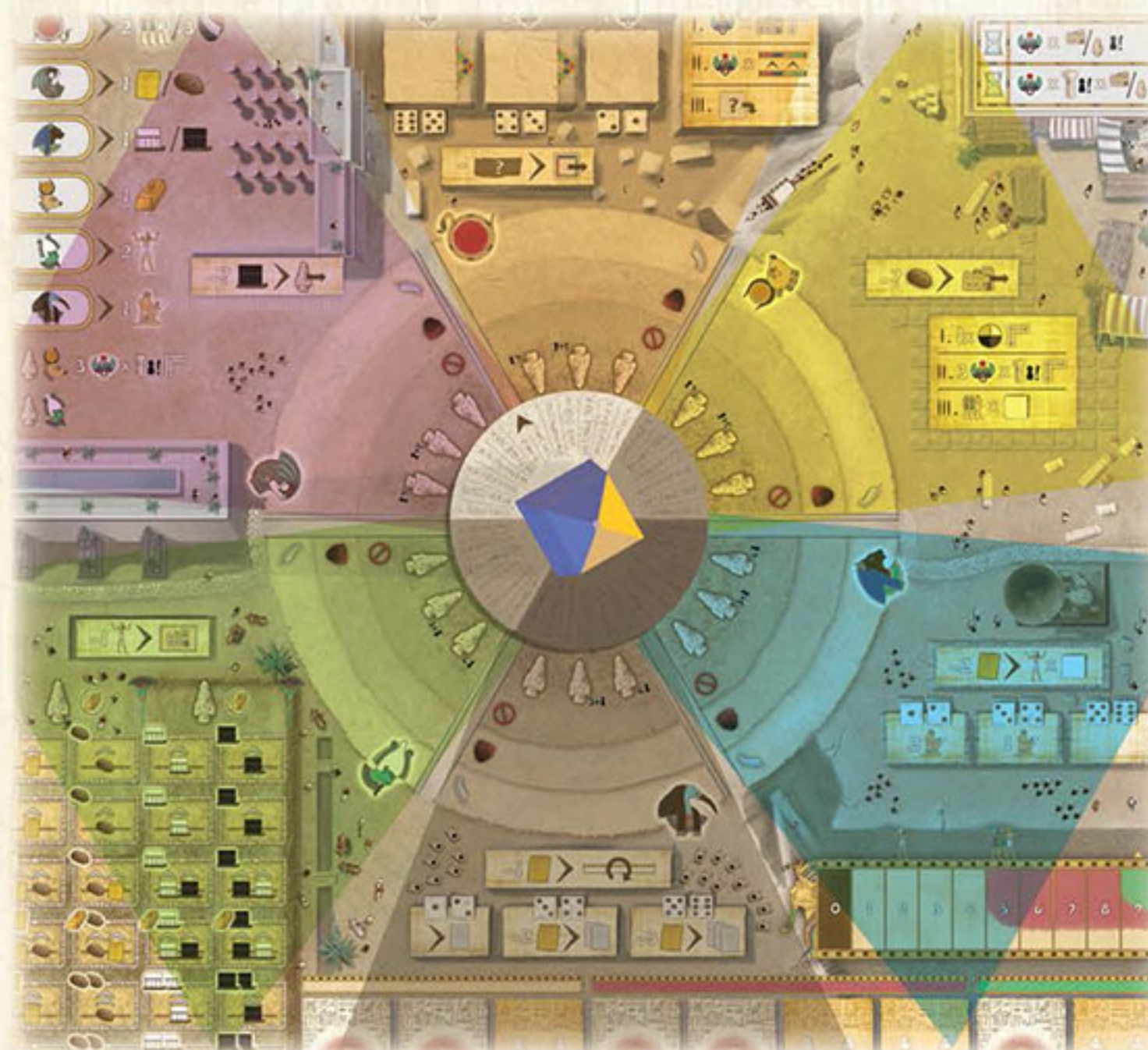
Pegue o dado escolhido, sem alterar seu valor, e coloque-o na balança de seu tabuleiro individual – um dado Puro é



colocado no prato esquerdo e um dado Corrompido é colocado no prato direito.

Em seguida, o jogador executa uma ação cujo efeito dependerá do valor do dado selecionado. Há dois tipos de ações:

Ação Divina (Hórus , Rá , Hátor , Bastet , Tot , e Osíris ) — o jogador executa a ação correspondente à seção de onde retirou o dado.



Produção de Recursos — o jogador produz recursos de acordo com a cor do dado selecionado.

Observação: não é permitido utilizar dados cinzas para Produção de Recursos.

Todas as ações estão descritas em detalhes mais à frente (vide Ações, na página 14).

APÓS EXECUTAR SUA AÇÃO...

Quando o jogador é o último na Ordem de Turno:

Se ele possui exatamente 2 dados ou 4 dados em seu tabuleiro individual, efetue imediatamente um Giro (vide Giro mais adiante).

Do contrário, inicie uma nova Rodada.

Se não for o último jogador:

Comece o turno do próximo jogador.

GIRO

A cada duas Rodadas, a sombra do grande Obelisco gira ao seu redor.



Um Giro ocorre a cada duas Rodadas. Isso ocorre sempre quando cada jogador possuir exatamente 2 ou 4 dados em seu tabuleiro individual.

Para efetuar um Giro, siga as seguintes instruções:

Gire uma seção do Disco do Obelisco em sentido horário, para mostrar como o movimento do sol altera as sombras no entorno do obelisco.

Se todos os jogadores possuírem 4 dados em seus tabuleiros individuais, execute imediatamente a fase de Maat (vide fase de Maat adiante).

Para cada uma das duas seções *Sombreadas* no Disco do Obelisco em sua nova posição, retire da bolsa um número de dados igual ao número dos jogadores. Role os dados e coloque-os nas seções *Sombreadas*. Role os dados e coloque-os nas seções *Sombreadas*.

Certifique-se de que todos os dados ao redor do Disco do Obelisco foram posicionados na fileira correta conforme seu status como Puro (☺), Corrompido (☹), ou Proibido (⊘), vide Conceitos Fundamentais I: dados Puros, Corrompidos e Proibidos na página 9).

Inicie uma nova Rodada.

Exemplo:



FASE DE MAAT

A cada dois Giros, ocorre uma fase de Maat, na qual os atos das pessoas serão avaliados em relação à Pena da Justiça, e os jogadores serão recompensados ou punidos conforme este resultado.



Uma fase de Maat ocorre a cada dois Giros. Isso ocorre sempre quando cada jogador possuir exatamente 4 dados em seu tabuleiro individual.

Na fase de Maat, siga as seguintes instruções:

Cada jogador determina o equilíbrio de sua balança. Tudo que estiver no prato esquerdo (Puro ☺) conta como positivo, e tudo o que estiver no prato direito (Corrompido ☹) conta como negativo.

Cada dado possui um valor negativo ou positivo igual ao seu valor exibido.

Cada Recurso produzido em excesso vale -1 (vide Produção de Recursos na página 21).

Exemplo :

O equilíbrio é igual a -6.



1. Para compensar o desequilíbrio entre os pratos Puros e Corrompidos de suas balanças, os jogadores podem posicionar qualquer quantidade de fichas de Fé nos pratos da direita ou esquerda.

- a. Cada ficha de Fé vale +1 ou -1 de acordo com o prato da balança no qual foi colocado.

Exemplo:

O equilíbrio é igual a -5.



2. Retire todos os marcadores de Maat dos jogadores da trilha de Ordem de Turnos e coloque-os na trilha de Maat conforme o resultado final do equilíbrio de suas balanças.



3. O jogador com equilíbrio negativo em sua balança perde uma quantidade de Pontos de Vitória conforme tabela abaixo:

Balança	Pontos de Vitória
-1 a -2	0
-3 a -5	-1
-6 a -8	-2
-9 ou mais	-3

Jogadores com equilíbrio perfeito ou positivo nunca perdem Pontos de Vitória.

Observação: *nenhum jogador poderá ter pontuação abaixo de 0 na trilha de Pontos de Vitória. Pontos de Vitória negativos excedentes são simplesmente desconsiderados.*

4. Todos os jogadores posicionam seus marcadores de Maat na trilha de Ordem de Turnos em ordem ascendente de acordo seu equilíbrio. Um jogador com equilíbrio perfeito (valor 0) será o primeiro na Ordem de Turnos, seguido pelos valores ± 1 , ± 2 , e assim por diante. No caso de um empate, o jogador que possui o **valor de Ankh** † (mais alto (conforme sua carta de Destino) coloca seu marcador em primeiro lugar.

Observação: *considere que um jogador com equilíbrio +1 e outro com equilíbrio -1 estão empatados, e devem resolver o empate por seu valor de Ankh.*

Se a seta no Disco do Obelisco aponta para o marcador de Pontuação de menor valor ainda em jogo (as ampulhetas indicam os números), calcule a Pontuação imediatamente (vide *Pontuação* adiante).

Devolva todos os dados dos tabuleiros individuais para a bolsa de dados e devolva todas as fichas excedentes de Recursos e de Fé das balanças localizadas nos tabuleiros individuais para o estoque. Todas as fichas de Fé *não utilizadas* também são devolvidas para o estoque – os jogadores não podem acumular fichas de Fé para utilizar posteriormente.

Devolva todas as cartas de Destino para o centro da mesa. Seguindo a nova Ordem de Turnos, cada jogador seleciona uma das cartas de Destino disponíveis e recebe as recompensas exibidas na carta, que também determina seu valor de Ankh † para *próxima* fase de Maat).

Continue com a 3ª etapa do processo atual de Giro (vide Giro na página 11).



A cada duas fases de Maat calculamos uma Pontuação.

Após a segunda Pontuação, a partida termina e é feita a contagem de pontos dos Decretos individuais.

A Pontuação é calculada durante cada segunda fase de Maat. Marcadores de pontuação são colocados, de forma apropriada, ao redor do Disco do Obelisco para lembrar aos jogadores quando ocorre a Pontuação.

Para calcular a Pontuação, siga as seguintes instruções:

Em cada uma das 4 zonas de Recursos na área de ação de Osiris (Papiro, Pão, Calcário e Granito), conte quantos Edifícios e Estátuas cada jogador possui. O jogador com o maior número de Edifícios e Estátuas naquela zona recebe 3 Pontos de Vitória. No caso de um empate, ganha o jogador com o Edifício ou Estátua **mais ao topo**.

Observação: *Estátuas contam para dois distritos.*

Para cada jogador, efetue a contagem de pontos do Conjunto de Templos conforme as seguintes instruções:

Cada **Edifício e Estátua** ao redor do Conjunto de Templos vale 1 Ponto de Vitória.

Cada Coluna dentro do Conjunto de Templos vale 1 Ponto de Vitória por cada Edifício e Estátua do jogador nas mesmas fileiras verticais e horizontais.

Exemplo:

O jogador laranja recebe um total de 8 Pontos de Vitória: 3 Pontos de Vitória para os Edifícios, 3 Pontos de Vitória por uma Coluna, e mais 2 Pontos de Vitória pela outra Coluna.

**Exemplo:**

O jogador laranja recebe somente 1 Ponto de Vitória por seu Edifício. Observe que nenhuma das Colunas do jogador laranja compartilha fileiras verticais ou horizontais com nenhum de seus Edifícios; portanto, ele não recebe nenhum PV adicional.



Cada jogador recebe 1/3/6/10/15/21 **PV** por construir 1/2/3/5/6 Estátuas, respectivamente.

Cada jogador recebe 3 Pontos de Vitória por cada que seu **marcador de Felicidade** atingir.

Observação: Estes símbolos não são cumulativos. Conte apenas o maior número de que o marcador atingir. Em outras palavras, o jogador receberá 3/6/9/12/15 **PV** por atingir, ou ultrapassar 9/13/16/19/21 em Felicidade.

Cada jogador recebe 2 Pontos de Vitória por marcador de Produção na posição mais alta (“6”) de sua **Trilha de Produção**.

Cada jogador recebe a soma de quaisquer Pontos de Vitória visíveis na fileira de Edifícios na parte superior de seu tabuleiro individual.

E, finalmente, cada jogador deve pagar a quantidade total de **Pães** à mostra na **fileira de Edifícios** na parte superior de seu tabuleiro individual. Para cada Pão que o jogador não puder – ou não quiser – pagar, ele perde **3 Pontos de Vitória**.

Observação: nenhum jogador poderá ter pontuação abaixo de 0 na trilha de Pontos de Vitória. Pontos de Vitória negativos excedentes são simplesmente desconsiderados.

APÓS A PONTUAÇÃO ...

Remova o marcador de Pontuação do tabuleiro.

Se esta foi a segunda e última Pontuação:

Agora cada jogador revela seus Decretos, incluindo o Decreto selecionado no início da Partida. Cada jogador poderá pontuar até **3 Decretos** no total, mas não mais do que **um Decreto de cada tipo**, conforme indicado pelo símbolo exibido na carta (vide o Apêndice na página 27 para uma descrição detalhada de cada carta).

Exemplo:

O jogador pontua os decretos à esquerda e ao centro. O decreto à direita possui o mesmo símbolo que o do centro e, portanto, não concede pontos de vitória.



O jogador cujo **marcador de Maat** é o **primeiro** na trilha de Ordem de Turnos recebe **3 Pontos de Vitória**.

Em uma partida com **3 ou 4 jogadores**, o jogador cujo **marcador de Maat** é o **segundo** na trilha de Ordem de Turnos recebe **2 Pontos de Vitória**.

E assim encerra-se a partida!

O jogador que conseguir o maior número de Pontos de Vitória será o vencedor. Em caso de empate, o jogador com o maior número de Escribas será o vencedor. Se ainda persistir o empate, o jogador cujo marcador de Maat for o primeiro na trilha de Ordem de Turnos será o vencedor!

Do contrário:

Prossiga com a etapa 7 da fase de Maat atual (vide fase de Maat acima).

AÇÕES

CONCEITOS FUNDAMENTAIS II

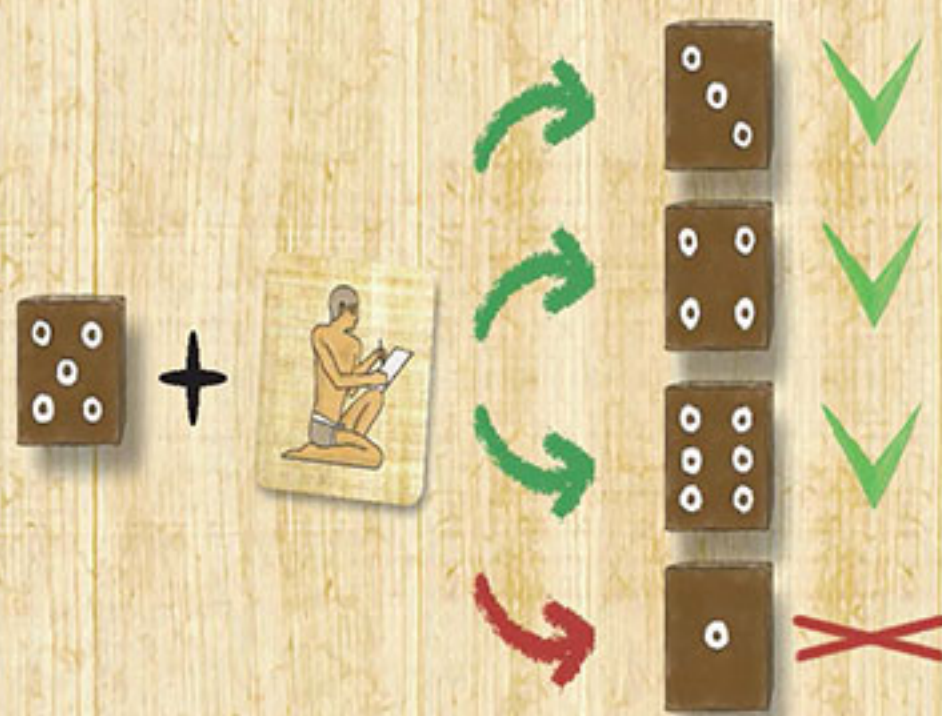
EMPREGANDO ESCRIBAS

Quando o jogador pegar um dado do entorno do Disco do Obelisco em seu turno, ele pode empregar um ou mais Escribas para alterar o efeito associado ao dado selecionado.

É possível empregar Escribas de duas maneiras:

Gaste um ou mais Escribas para alterar o valor do dado selecionado. Cada Escriba utilizado deste modo permite ajustar o valor do dado para cima ou para baixo em 1 ou 2 pontos.

Observação: o valor de um dado jamais poderá ser inferior a 1 ou superior a 6. Também não é possível “dar a volta no dado” – isto é, um 6 não pode tornar-se 1, ou vice-versa.



Exemplo:

Gaste exatamente 2 Escribas para realizar uma Ação de Anúbis. Ao realizar uma Ação de Anúbis o jogador pode pegar qualquer dado do entorno do Disco do Obelisco (sim, qualquer dado de qualquer lugar, incluindo um dado Proibido) e utilizá-lo para realizar qualquer ação (sim, qualquer ação, incluindo qualquer Ação Divina ou qualquer ação de Produção de Recursos), independentemente da seção de onde o jogador retirou o dado ou de sua cor. Somente o valor do dado é levado em conta para o efeito da ação.

Além disso, após realizar a Ação de Anúbis, posicione o dado **abaixo** da balança em seu tabuleiro individual. Este dado não conta para determinar o equilíbrio de sua balança durante a fase de Maat.

Exemplo:



Se o jogador possuir Escribas suficientes, ele pode até mesmo combinar ambas as opções. Por exemplo, ele gasta 3 Escribas para realizar uma Ação de Anúbis e ajustar o valor do dado para cima ou para baixo

CONCEITO FUNDAMENTAL III

UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS

Fichas de Escribas e de Fé não são Recursos.

O Ouro é um Recurso “coringa” que os jogadores podem utilizar ao invés de quaisquer outros Recursos (Papiro, Pão, Calcário ou Granito).

O jogador não pode realizar uma ação que exija utilização de um Recurso se não possui o Recurso correspondente. Nestes casos, ele deve escolher outra ação e até, talvez, escolher outro dado.

CONCEITO FUNDAMENTAL IV

LIMITES DE COMPONENTES

Edifícios, Colunas e Estátuas estão limitados à quantidade disponível para cada jogador. Uma vez que todas as peças de um mesmo tipo foram construídas, não é mais possível construir outras.

Não é permitido mover um Edifício, Coluna ou Estátua após sua construção



AÇÃO DIVINA DE HÓRUS



A Ação Divina de Hórus permite que o jogador construa uma Estátua. Cada Estátua traz seu custo correspondente em Granito na parte inferior da trilha de Estátuas do tabuleiro individual.



Observação: *devem-se construir Estátuas da esquerda para a direita.*

O jogador deve decidir se a Estátua será construída em honra a um dos deuses ou para o povo.

CONSTRUÇÃO DE ESTÁTUAS EM HONRA A UM DOS DEUSES

Ao construir uma Estátua em honra a um dos deuses, o jogador receberá uma recompensa quando outros jogadores realizarem a Ação Divina correspondente daquela divindade.



Há 18 espaços para a construção de Estátuas no entorno do Disco do Obelisco – 3 espaços para cada um dos seis deuses egípcios.



Observação: *alguns dos espaços de Estátuas ficam indisponíveis em partidas com menos de 4 jogadores. Nas partidas com 3 jogadores, só é possível construir 12 Estátuas, e nas partidas com 2 jogadores, só é possível construir 6 Estátuas.*

O valor do dado selecionado corresponde ao valor da peça de Bônus de Hórus apropriada. Isso indica qual dos deuses o jogador honrará com sua Estátua. Localize a área de ação associada àquele deus. Após pagar o custo exigido em Granito, o jogador pega a Estátua mais à esquerda de seu tabuleiro individual e a posiciona sobre um espaço vazio de Estátua naquela área. A partir de agora, sempre que outro jogador realizar esta Ação Divina, o jogador receberá o bônus exibido ao lado da peça de Bônus de Hórus correspondente.



Exemplo:

O jogador seleciona um dado **1** de valor 4 que corresponde à deusa Hátor **2**. Após pagar o custo exigido em Granito **3**, ele posiciona uma Estátua em um espaço na área de ação de Hátor no entorno do Disco do Obelisco **4**. A partir de agora, sempre que outro jogador realizar a Ação Divina de Hátor, o jogador que construiu a Estátua receberá 1 Ouro do Estoque **2**.



Em partidas com 3 jogadores, receba o bônus da Estátua imediatamente após construí-la.

Em partidas com 2 jogadores, o jogador que construiu a Estátua também recebe seu bônus ao realizar aquela mesma Ação Divina (mas não após construir a Estátua).

Observação: construir uma segunda Estátua para o mesmo deus não fornece recompensas adicionais.

CONSTRUÇÃO DE ESTÁTUAS PARA O POVO

Ao construir uma Estátua para o povo, o jogador receberá benefícios de Pontuação ao invés de bônus de ação.



Há dois espaços para construção de Estátuas no Conjunto de Templos e dois espaços para construção de Estátuas acima das oficinas e pedreiras na área de ação de Osíris. O jogador pode construir uma Estátua em qualquer um destes espaços, e neste caso o valor do dado utilizado para realizar a Ação Divina de Hórus é irrelevante.



Após pagar o custo exigido em Granito, o jogador pega a Estátua mais à esquerda de seu tabuleiro individual e a posiciona sobre um espaço vazio de Estátua, recebendo o Ouro ali colocado durante a preparação.

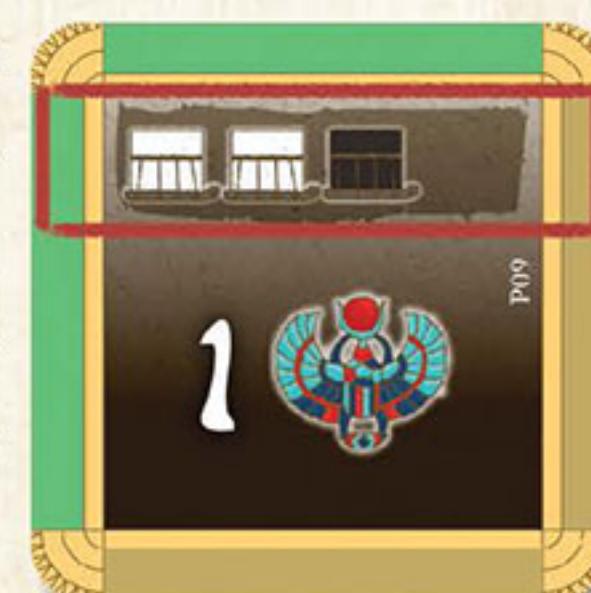
Além disso, ao construir uma Estátua no Conjunto de Templos, o jogador recebe 3 Pontos de Vitória por cada uma de suas Colunas localizadas na mesma fileira horizontal ou vertical.

Essas Estátuas fornecem benefícios de Pontuação ao invés de bônus de ação (vide Pontuação na página 12).

AÇÃO DIVINA DE RÁ



A Ação Divina de Rá permite que o jogador erija uma Coluna dentro do Complexo de Templos. O custo da Coluna é exibido na peça de Coluna utilizada como sua fundação.



O valor do dado selecionado corresponde ao valor da peça de Coluna apropriada. Isso indica qual peça o jogador pode utilizar como fundação ao erigir uma Coluna (5 ou 6 para a peça mais à esquerda, 3 ou 4 para a peça central, e 1 ou 2 para a peça mais à direita).



Após pagar o custo exigido, conforme exibido na peça de Coluna, posicione a peça em qualquer espaço vazio dentro do Complexo de Templos. O jogador pode girar a peça livremente antes de posicioná-la. Depois, siga as seguintes instruções:

Receba **1 Ponto de Vitória** pelos Edifícios (mas não por Estátuas) de quaisquer jogadores na mesma fileira horizontal e vertical.

Receba **1 Ponto de Vitória** por cada borda na peça de Coluna que corresponde à cor da borda adjacente de uma peça de Coluna ou do próprio Conjunto de Templos.

Observação: se o jogador posicionou a peça de Coluna em uma das quinas do Conjunto de Templos ele recebe 2 Pontos de Vitória por cor de borda correspondente.

Receba a recompensa exibida no espaço coberto pela peça de Coluna.

Receba **1, 2 ou 3 Pontos de Vitória**, conforme o espaço de onde retirou a Coluna selecionada

Se a peça de Coluna possui uma habilidade Iluminada, Sombreada ou Escura que corresponde à seção do Disco do Obelisco alinhada neste momento com a área de ação de Rá (por exemplo, ambas estão Iluminadas) ative a habilidade imediatamente (*vide o Apêndice na página 26 para uma descrição detalhada de cada habilidade*).



Iluminada



Sombreada



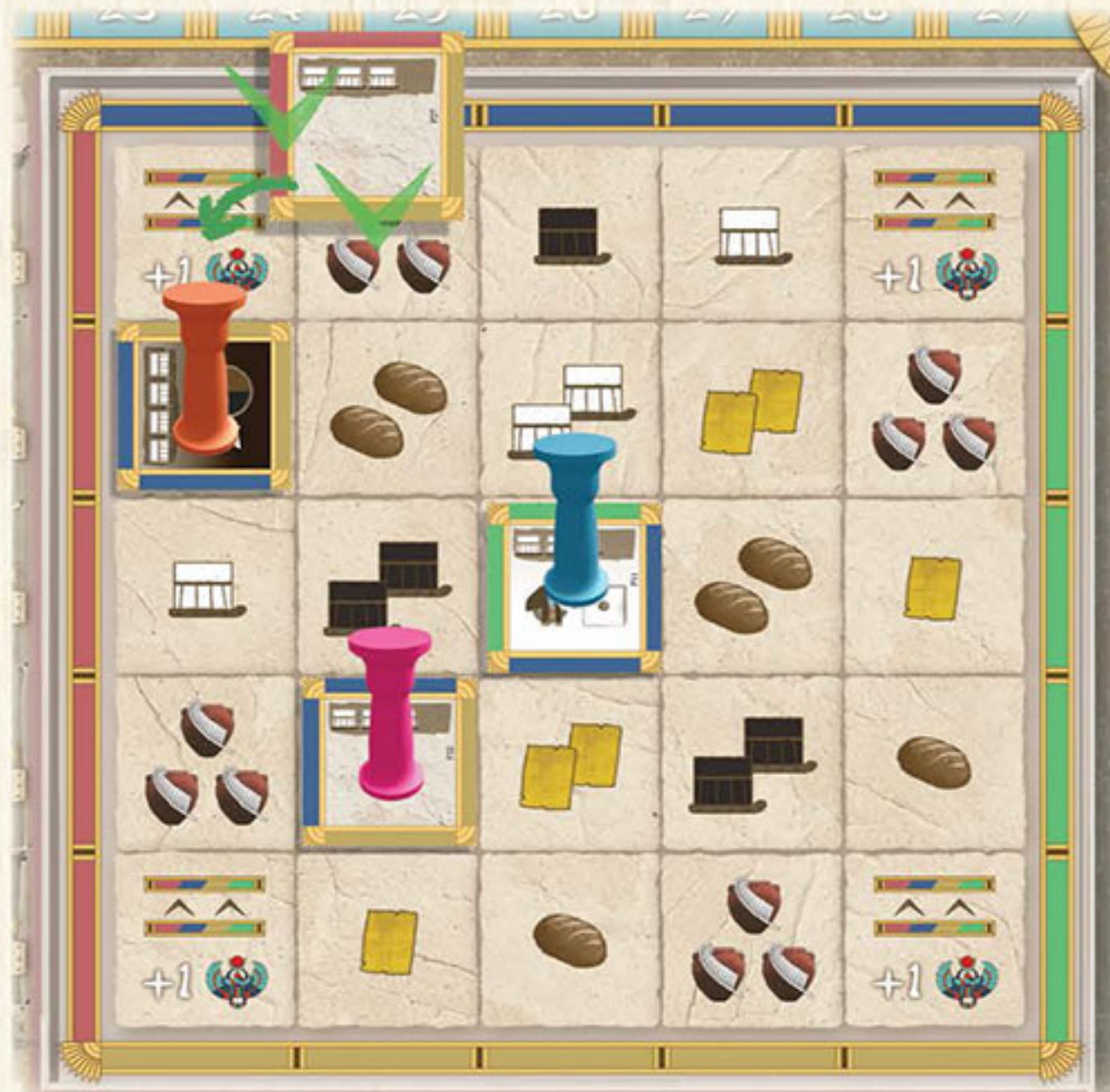
Escura

O jogador posiciona uma das suas Colunas sobre a peça de Coluna para indicar que pertence a ele – isso é importante ao realizar a Ação Divina de Hátor e também durante a Pontuação (vide Ação Divina de Hátor na página 18, e Pontuação na página 12).

Agora, deslize as peças de Coluna restantes para a direita antes de sacar uma nova da pilha de peças de Coluna para preencher o espaço mais à esquerda.

Exemplo:

Ao erigir uma Coluna na quina do Conjunto de Templo, o jogador dobra os PV's recebidos pelas cores de bordas correspondentes. Ao colocar a peça neste local ele recebe 4 PV's.



Exemplo:

Quando a iluminação atual desta área, conforme determinada pela posição do Disco do Obelisco, corresponde àquela da peça, o jogador ativará habilidades poderosas.



AÇÃO DIVINA DE HÁTOR



A Ação Divina de Hator permite que o jogador **construa um Edifício** no entorno do Conjunto de Templos. O custo deste Edifício varia de 2 a 4 Pães de acordo com o local escolhido para a construção. O valor do dado utilizado para realizar a Ação Divina de Hator não restringe o local onde o jogador poderá construir seu Edifício – embora afete outro aspecto da Ação Divina de Hator.

Após pagar o custo exigido em Pães, conforme exibido no espaço de construção, o jogador pega o Edifício mais à **esquerda** de seu tabuleiro individual e o posiciona sobre o espaço selecionado.



Observação: ignore quaisquer Pães ou Pontos de Vitória visíveis ao longo da fileira de Edifícios de seu tabuleiro individual por enquanto. Estes símbolos só serão utilizados durante a Pontuação e não afetam a Ação Divina de Hator.



Observação: alguns dos espaços de Edifícios ficam indisponíveis em partidas com menos de 4 jogadores.

Para cada espaço na mesma fileira horizontal ou vertical do Edifício que o jogador construiu dentro do Conjunto de Templos, siga as seguintes instruções:

Se houver uma das Colunas do jogador naquele espaço, receba 3 Pontos de Vitória.

Se o espaço estiver vazio, receba exatamente 1 ficha de qualquer Recurso exibido ou de Fé.

Observação: Se o espaço vazio exibir 1 Calcário, receba 1 Calcário. Se o espaço vazio exibir 2 Granitos, receba 1 Granito. Se o espaço vazio exibir 3 símbolos de Fé, receba 1 Fé.

Avance o **marcador de População** por um número de espaços igual ao valor do dado utilizado para realizar a Ação Divina de Hator.

SEÇÕES VAZIAS NO MERCADO DE CARTAS

Duas das seções do Mercado de Cartas não foram preenchidas durante a preparação da partida.



Na primeira vez que qualquer um dos **Marcadores de População** chegar ao número “9”, por qualquer razão, adicione as seguintes cartas à terceira seção do Mercado de Cartas, assinalada com a cor : 1 carta de Bêncão, 2 cartas de Tecnologia e 1 carta de Decreto. Coloque essas cartas com sua face à mostra.

Na primeira vez que qualquer um dos **Marcadores de População** chegar ao número “13”, por qualquer razão, adicione as seguintes cartas à quarta seção do Mercado de Cartas, assinalada com a cor : 1 carta de Bêncão, 1 carta de Tecnologia e 2 cartas de Decretos.

AÇÃO DIVINA DE BASTET



A Ação Divina de Bastet permite que o jogador organize um festival para **aumentar a Felicidade** de seu povo.

Pague 2 Papiros e avance seu **Marcador de Felicidade** por um número de espaços igual ao valor do dado selecionado.

Exemplo:

O jogador seleciona um dado cinza de valor 6 para realizar a Ação Divina de Bastet. Então ele move seu marcador de felicidade por apenas 4 espaços, uma vez que o nível de Felicidade não pode ultrapassar a População.

Observação: o marcador de Felicidade do jogador jamais poderá ultrapassar seu marcador de População e o jogador deve simplesmente ignorar qualquer felicidade excedente.



Na primeira vez que o seu marcador de Felicidade atinge o espaço “16” na trilha Populacional, receba 1 Ouro.

Na primeira vez que o seu marcador de Felicidade atinge o espaço “19” na trilha Populacional, receba 1 Escriba.

Na primeira vez que o seu marcador de Felicidade atinge o espaço “21” na trilha Populacional, como uma ação extra, realize qualquer ação como se tivesse um dado de qualquer valor.

Ao realizar a Ação Divina de Bastet utilizando um dado de valor 1 ou 2, receba 2 Escribas adicionais.

Ao realizar a Ação Divina de Bastet utilizando um dado de valor 3 ou 4, receba 1 Escriba adicional.

AÇÃO DIVINA DE TOT



A Ação Divina de Tot permite ao jogador **sacar uma ou mais cartas** (Bênçãos, Tecnologia e Decretos) do Mercado de Cartas.

Existem três tipos de cartas no jogo:

Cartas de Bênção: Bênçãos são cartas utilizáveis uma única vez e que fornecem um bônus instantâneo quando utilizadas. Quando um jogador recebe uma Bênção, deve posicionar a carta com a face voltada para cima ao lado de seu tabuleiro individual. Cada carta indica quando é possível utilizá-la. Você pode utilizar mais de uma Bênção de cada vez, e deve Descartar a carta após sua utilização (o Apêndice na página 29 traz uma descrição detalhada de cada carta).

Cartas de Tecnologia: Tecnologias fornecem efeitos contínuos. Quando receber uma Tecnologia, você deve posicionar a carta com a face voltada para cima ao lado de seu tabuleiro individual. Tecnologias **não** são descartadas após sua utilização (o Apêndice na página 30 traz uma descrição detalhada de cada carta).

Cartas de Decreto: Decretos fornecem outras maneiras de ganhar Pontos de Vitória ao final da partida. Você deve manter seus Decretos em segredo dos demais jogadores, mas pode examiná-los a qualquer momento (vide Pontuação na página 12. O Apêndice na página 27 traz uma descrição detalhada de cada carta).

O valor do dado selecionado determina quantas cartas o jogador pode sacar, e a posição de seu marcador de Felicidade determina de quais os segmentos ele pode sacar cartas.

Posição do marcador de Felicidade	Segmentos disponíveis do Mercado
0	Não é permitido sacar cartas
1-4	Apenas a primeira seção
5-8	Primeira ou segunda seção
9-12	Primeira, segunda ou terceira seção
13+	Qualquer seção

Ao realizar a Ação Divina de Tot utilizando um dado de valor 1 ou 2, saque 1 carta sem qualquer custo.

Ao realizar a Ação Divina de Tot utilizando um dado de valor 3 ou 4, pague 2 Papiros e saque 2 cartas.

Ao realizar a Ação Divina de Tot utilizando um dado de valor 5 ou 6, pague 3 Papiros e saque 3 cartas.

Observação: o jogador deve pagar todo o custo em Papiros e sacar todas as cartas exigidas. Ademais, ele deve sacar todas as cartas de uma única seção!

Antes de selecionar e sacar suas cartas, você pode pagar 1 Papiro para descartar todas as cartas de uma mesma seção e repô-las logo em seguida. Você pode fazer isso uma vez por seção em cada Ação Divina de Tot.



Ao final de seu turno, reponha quaisquer espaços vazios no Mercado de Cartas com cartas do mesmo tipo que foram sacadas. Se um dos baralhos acabar, embaralhe a pilha de descartes e forme um novo baralho.

Observação: Não há limite de número de cartas que o jogador pode ter em sua mão durante o jogo.

AÇÃO DIVINA DE OSÍRIS



A Ação Divina de Osiris permite ao jogador **construir um Edifício** que representa uma oficina ou pedreira

Recursos não são necessários para a construção de oficinas e pedreiras. Pelo contrário, sua construção e função dependem do trabalho árduo de seu povo, o que resulta em uma redução de exatamente -1 na Felicidade de sua população.



O valor do dado selecionado determina em qual fileira horizontal o jogador deve posicionar seu Edifício, porém, o jogador pode coloca-lo em qualquer espaço vazio de um dos quatro distritos.

Observação: o jogador não pode realizar uma Ação Divina de Osiris se seu marcador de felicidade já estiver em "0" ou se todos os espaços disponíveis estiverem ocupados.

Após reduzir sua Felicidade em 1, pegue o Edifício **mais à esquerda** em seu tabuleiro individual e posicione-o em um espaço vazio na fileira horizontal correspondente na área de ação de Osiris.



Observação: ignore quaisquer Pães ou Pontos de Vitória visíveis ao longo da fileira de Edifícios de seu tabuleiro individual por enquanto. Estes símbolos só serão utilizados durante a Pontuação e não afetam a Ação Divina de Osiris.

Dependendo de qual fileira horizontal na qual o jogador construiu seu Edifício, siga a instrução correspondente:

1ª fileira: Avance em 1 casa o marcador de Produção em seu tabuleiro individual para o Recurso indicado, e também receba 1 ficha daquele mesmo Recurso.

2ª fileira: Avance em 1 casa o marcador de Produção em seu tabuleiro individual para o Recurso indicado, e também receba 1 ficha daquele mesmo Recurso. Além disso, se for o **primeiro** a construir qualquer Edifício na segunda fileira, receba o Ouro que foi colocado ali durante a preparação da partida.

3ª fileira: Avance em 1 casa o marcador de Produção em seu tabuleiro individual **para cada** um dos Recursos indicados. Além disso, receba 1 ficha do Recurso exibido no canto superior esquerdo do espaço.

4ª fileira: Avance em 1 casa o marcador de Produção em seu tabuleiro individual **para cada** um dos Recursos indicados. Receba também 1 ficha do Recurso exibido no canto superior esquerdo do espaço e 1 Ouro.

5ª fileira: Avance em 2 casas o marcador de Produção em seu tabuleiro individual para o Recurso indicado, e também receba 2 fichas daquele mesmo Recurso.

6ª fileira: Avance em 2 casas o marcador de Produção em seu tabuleiro individual para o Recurso indicado e em mais 1 casa para qualquer Recurso, que pode, ou não, ser o mesmo. Receba 2 fichas do Recurso exibido no canto superior esquerdo do espaço.

Construir uma oficina ou pedreira em uma das fileiras superiores resulta em recompensas imediatas maiores, enquanto construir em uma das fileiras inferiores traz vantagens durante a Pontuação (vide *Produção de Recursos* mais adiante, e *Pontuação* na página 12)

PRODUÇÃO DE RECURSOS





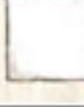





Em vez de realizar uma Ação Divina, pode-se optar pela Produção de Recursos, independentemente de qual seção do entorno do Disco do Obelisco você pegou o dado.

Observação: Não é permitido utilizar dados cinzas para Produção de Recursos.

Ao realizar a ação de *Produção de Recursos*:

- A **cor** do dado determina o **tipo de recurso** a ser produzido.
- O **valor** do dado determina a **Quantidade de Recursos** a ser produzida.
- Cuidado com a ganância!



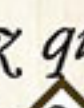


	Amarelo	Papiro 
	Marrom	Pão 
	Branco	Calcário 
	Preto	Granito 

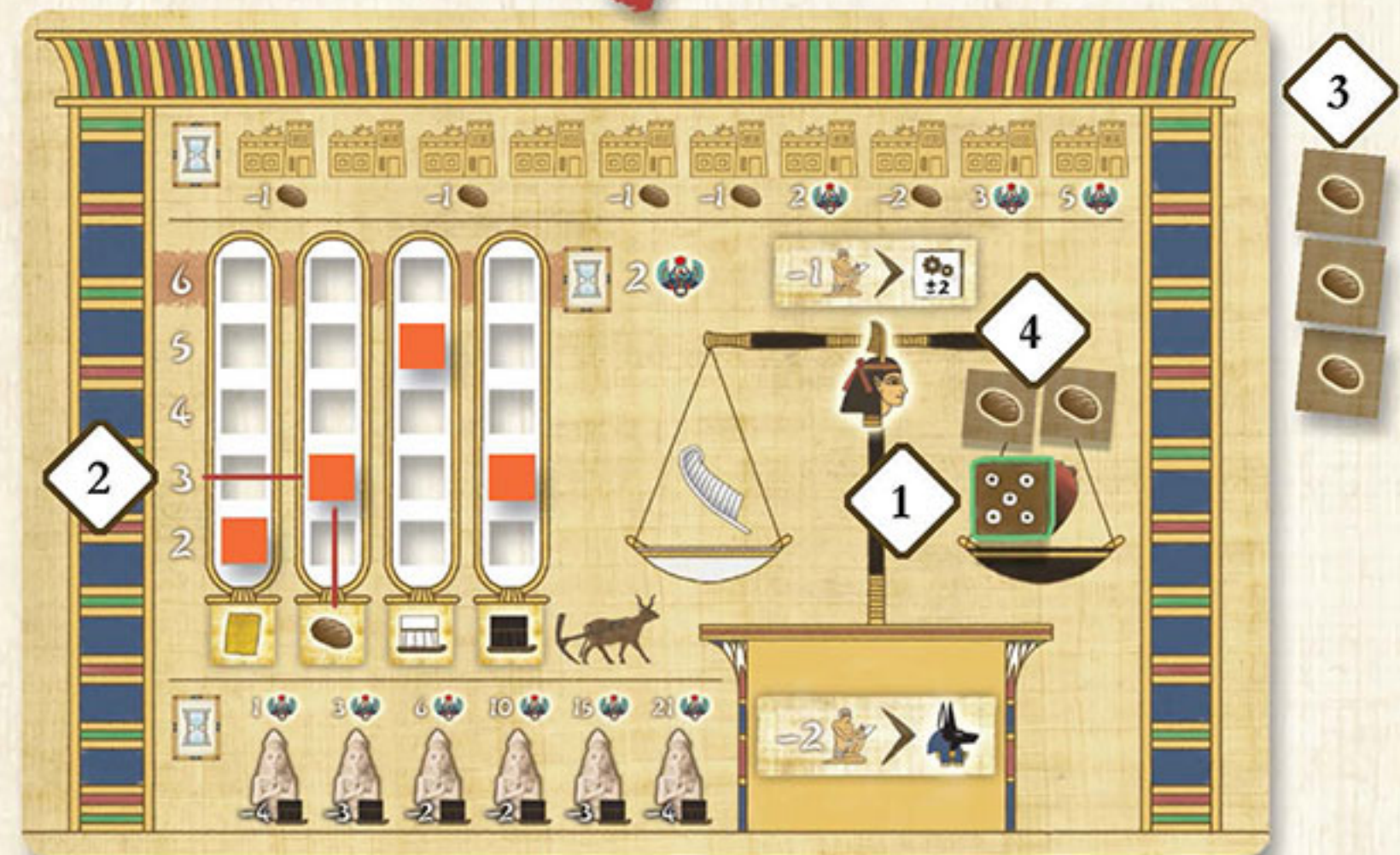
Pegue uma quantidade de fichas de Recursos igual ao valor do dado utilizado para realizar esta ação e, em seguida, compare o valor à posição do marcador de Produção daquele Recurso em seu tabuleiro individual.

Quaisquer Recursos produzidos **em excesso** além da posição do marcador de Produção daquele Recurso específico vão corromper a alma do jogador devido à sua ganância! Posicione estes Recursos excedentes sobre o prato à direita na balança de seu tabuleiro individual. Eles contam como valores negativos ao determinar o equilíbrio durante a próxima fase de Maat (vide fase de Maat na página 11).



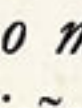

Observação: o jogador nunca poderá gastar quaisquer Recursos posicionados nos pratos da balança em seu tabuleiro individual.

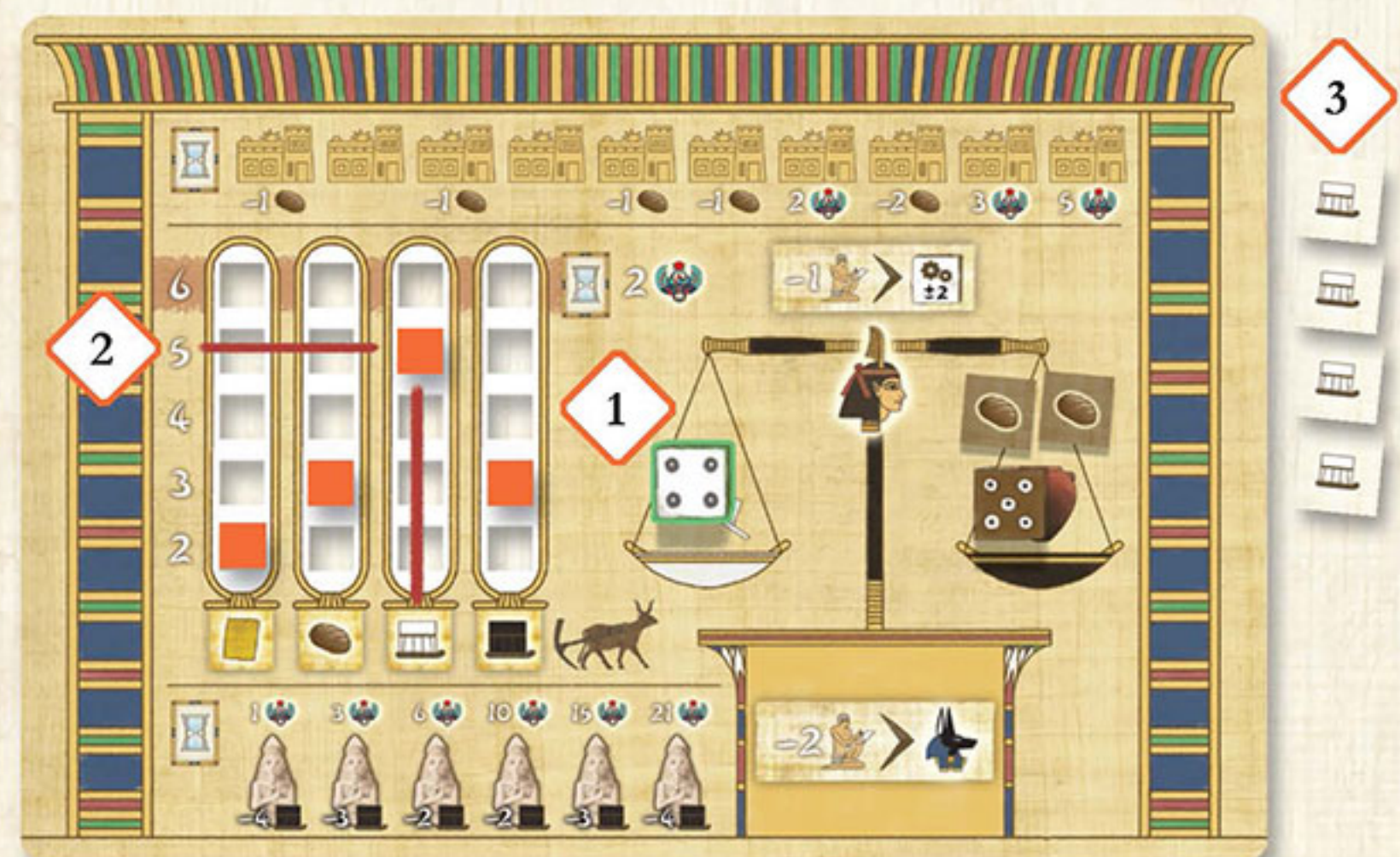
Exemplo:

O  produz 5 Pães . Porém, uma vez que o marcador de Produção de Pão encontra-se no espaço "3" , você só poderá manter 3 Pães para si . Os 2 Pães excedentes são colocados em seu tabuleiro individual como Corrupção .



Exemplo:

O  produz 4 Calcários . Uma vez que o marcador de Produção de Calcário encontra-se em uma posição acima da quantidade produzida , você poderá manter todos os 4 Calcários para si .



BOTANCÂMÓN – MODO SOLO

Modo solo de Tekhenu desenvolvido por Dávid Turczi com Nick Shaw

COMPONENTES

10 peças de ação de Botancâmón



1 marcador de Progresso



1 ficha de Deben

PREPARAÇÃO

Prepare o jogo como se fosse uma partida para dois jogadores – você e Botancâmón, cada um utilizando seus próprios componentes – com as seguintes mudanças:

Botancâmón não utiliza um tabuleiro individual.

Devolva os marcadores de Botancâmón para a caixa, pois não serão utilizados.

Mantenha seus Edifícios, Estátuas e Colunas sobre a mesa.

Botancâmón inicia a partida com Felicidade 4 e População 7.

Botancâmón não recebe Decretos.



Embaralhe e selecione aleatoriamente 3 cartas Iniciais e, dentre elas, escolha 2 cartas Iniciais para si.

Botancâmón não utiliza cartas Iniciais nem recebe quaisquer recursos iniciais.

Botancâmón sempre inicia a partida como o primeiro na Ordem de Turnos.

Botancâmón seleciona aleatoriamente a carta de Destino de Ouro ou Escriba, mas sem as recompensas.

PREPARAÇÃO ADICIONAL

Posicione uma das Estátuas de Botancâmón, como se fosse construída em honra a um dos deuses, correspondente à seção apropriada a uma ação de Hórus  .

Embaralhe todas as 10 peças de Ação de Botancâmón e posicione-as, com a face voltada para cima, de modo a formar uma pirâmide, com 4 peças formando a base e o marcador de Progresso posicionado à esquerda dessa base.





Posicione a ficha de Deben, que será utilizada posteriormente, ao lado das peças de Ação de Botancâmón.

SELEÇÃO DE DIFICULDADE

As instruções acima são para a preparação de uma partida com nível de dificuldade **fácil**. Para aumentar a dificuldade, acrescente as etapas seguintes à preparação da partida:



Para nível médio, Botancâmón inicia a partida com o seguinte:

Um Edifício no espaço de oficina de  Pão.

Um Edifício no espaço da pedra de  Granito.

Uma Coluna no espaço central do Conjunto de Templos (como sua fundação, saque uma peça de cima da pilha de peças de fundação, colocando-a sob a Coluna).

Para nível difícil, além dos benefícios recebidos em uma partida com nível de dificuldade médio, Botancâmón também inicia o jogo com o seguinte:

Uma Estátua, como se fosse construída em honra a um dos deuses, correspondente à seção apropriada a uma ação de Hórus  .

Observação: jogadores em busca de um desafio ainda maior, seja qual for o nível de dificuldade, podem iniciar a partida sacando aleatoriamente 2 cartas Iniciais ao invés de escolher 2 dentre as 3 cartas selecionadas aleatoriamente.

TURNO DE BOTANCÂMÓN




Se o marcador de Progresso estiver posicionado à esquerda da base da pirâmide:

Mova o marcador de Progresso para a peça mais à esquerda da última fileira e aplique seu efeito.

Do contrário, jogue a ficha de Deben (como se jogasse “cara ou coroa” com uma moeda):

Se o resultado for  mova o marcador de Progresso para peça logo **acima e à direita na fileira superior**, e aplique seu efeito.

Se o resultado for  , mova o marcador de Progresso para a peça **imediatamente adjacente à direita**, na mesma fileira, e aplique seu efeito.

EFEITOS DAS PEÇAS DE AÇÃO

Seja qual for a peça, o resultado final sempre será o mesmo: Botancâmón pega exatamente um dado e realiza a Ação Divina correspondente à seção da qual aquele dado foi retirado.

Observação: *deixe o dado de Botancâmón ao lado das peças de Ação. Ele será devolvido normalmente durante a fase de Maat.*

Botancâmón **nunca...**

...paga quaisquer custos associados às ações que realizar.

...realiza a ação de Produção de Recursos.

...recebe quaisquer fichas de Recursos ou Fé, somente Escribas..

Observação: *se Botancâmón realizar uma ação que normalmente resulta na obtenção de fichas de Ouro posicionadas durante a Preparação da partida, simplesmente descarte o Ouro.*

PEÇAS DE AÇÃO DIVINA



Botancâmón sempre pega o dado Puro ou Corrompido de maior valor da seção de Ação Divina correspondente.

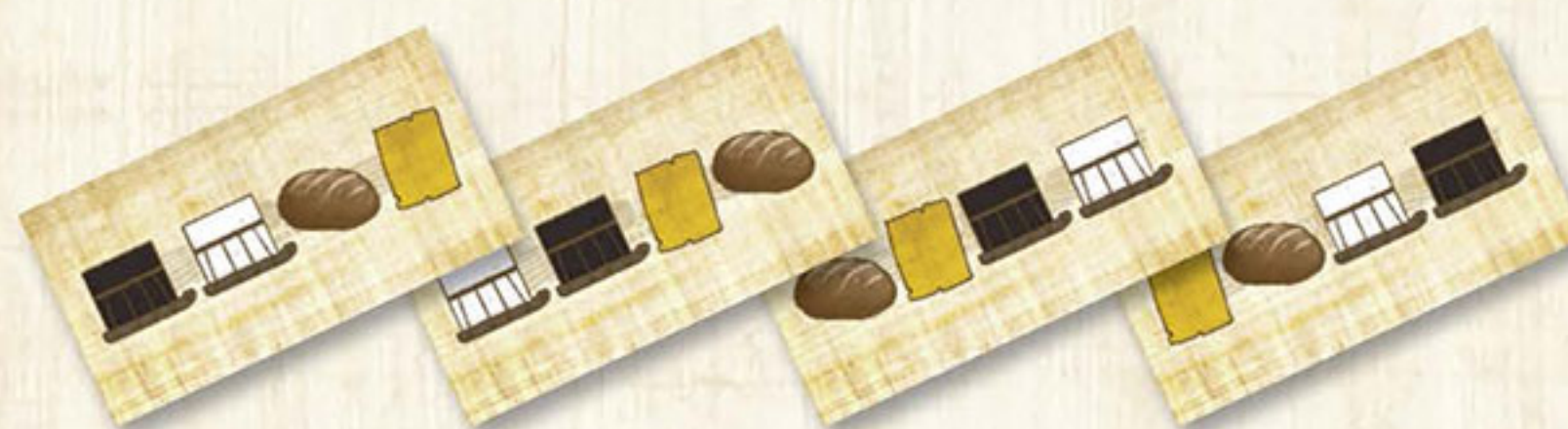
Se houver empate pelo maior valor, Botancâmón prefere pegar um dado Puro, se possível.

Persistindo o empate, escolha aleatoriamente.

Observação: *se não houver dados na seção correspondente, ou se todos os dados da seção forem Proibidos, prossiga para a seção seguinte em sentido anti-horário até encontrar uma escolha possível.*

Após pegar um dado, Botancâmón realiza a Ação Divina correspondente à seção da qual aquele dado foi retirado.

PEÇAS DE RECURSOS



Botancâmón sempre pega o dado Puro ou Corrompido de maior valor de cor correspondente ao primeiro Recurso exibido na peça.

Se houver empate pelo maior valor, Botancâmón escolhe um dado de uma seção onde há uma Estátua, se possível. Porém, se nenhum dos dados estiverem localizados em seções com Estátuas, escolha aleatoriamente.

Persistindo o empate, Botancâmón escolherá aquele que fornece o Bônus de Hórus de maior valor.

Observação: *se não houver dados na cor correspondente, prossiga para o próximo Recurso exibido na peça, até que seja possível escolher um dado apropriado.*

Observação: *na remota possibilidade de haver apenas dados cinzas disponíveis, Botancâmón pega o dado cinza de maior valor. Empates são resolvidos de maneira usual.*

Após pegar um dado, Botancâmón realiza a Ação Divina correspondente à seção da qual aquele dado foi retirado.

AÇÕES DE BOTANCÂMÓN

Lembre-se que Botancâmon nunca tem de pagar quaisquer custos associados às ações que realizar.

AÇÃO DIVINA DE HÓRUS



Construção de uma Estátua em honra a um dos deuses ...

A primeira opção de Botancâmon é construir uma Estátua em honra a um dos deuses, correspondente ao valor do dado, como de praxe.

Do contrário ...







Se o espaço de Estátua correspondente já estiver ocupado, Botancâmon então construirá uma Estátua para o povo. Começando a partir do espaço acima das oficinas e pedreiras, Botancâmon escolhe o espaço de maior efeito no controle dos quatro distritos. **Em caso de empate**, escolha aleatoriamente.

Se os espaços de Estátuas na oficina e na pedreira já estiverem ocupados, ou se nenhum espaço afetar o controle dos distritos, Botancâmon então construirá uma Estátua no Conjunto de Templos, escolhendo o espaço alinhado com a maior quantidade de suas próprias Colunas. **Em caso de empate**, escolha aleatoriamente. Botancâmon, então, marca 3 Pontos de Vitória por cada por cada uma de suas Colunas localizadas na mesma fileira horizontal ou vertical, como de praxe.

Se ambos os espaços de Estátuas no Conjunto de Templos já estiverem ocupados, Botancâmon marca 3 Pontos de Vitória.

Bônus de Hórus de Botancâmon

Como em uma partida regular para dois jogadores, os bônus de Estátuas são concedidos quando qualquer um dos jogadores – Botancâmon ou você – realiza a ação correspondente. Porém, enquanto seus Bônus de Hórus permanecem iguais, Botancâmon recebe bônus de acordo com a tabela abaixo e conforme a posição da peça de Bônus de Hórus:

 ou 	1 Escriba
 ou 	1 Ponto de Vitória
 ou 	1 Escriba e 1 Ponto de Vitória

AÇÃO DIVINA DE HÁTOR



Botancâmon constrói um Edifício no entorno do Conjunto de Templos, marcando Pontos de Vitória e avançando seu marcador de População como de praxe.

Observação: Botancâmon não recebe quaisquer fichas de Recursos ou Fé.

Botancâmon construirá o Edifício no espaço que concede mais Pontos de Vitória imediatos devido às Colunas.

Em caso de empate, escolha aleatoriamente.

AÇÃO DIVINA DE BASTET



Botancâmon avança seu marcador de Felicidade normalmente. Se ele realizar esta ação com um dado de valor 1 a 4, ele também recebe Escribas, como de praxe.

Botancâmon avança o marcador de Felicidade uma etapa de cada vez. **Se a qualquer momento o marcador de Felicidade ultrapassar o marcador de População**, Botancâmon avança o marcador de População ao invés do marcador de Felicidade.

Observação: Botancâmon ignora todas as recompensas exibidas na trilha Populacional.

AÇÃO DIVINA DE TOT



Botancâmon saca 1, 2 ou 3 cartas, conforme do valor do dado que ele pegar.

Botancâmon saca as cartas na seguinte ordem de prioridade: Decretos > Tecnologias > Bênçãos, sempre selecionadas a partir do maior segmento possível.

Se houver múltiplas cartas de mesmo tipo, Botancâmon escolherá primeiro a carta mais à esquerda dentro daquele segmento.

Observação: Botancâmon ignora os efeitos de todas as cartas e mantém todas elas em uma pilha em sua própria área de jogo.

AÇÃO DIVINA DE OSIRIS



Botancâmon constrói um Edifício, mas não sofre diminuição de Felicidade ao fazê-lo.

O valor do dado determina a **fileira horizontal**, como de praxe, enquanto a **cor** do dado determina a **função** do Edifício:

Amarelo = oficina de Papiros

Marrom = oficina de Pães

Branco = pedreira de Calcário

Preto = pedreira de Granito

Cinza = Botancâmon escolhe o distrito com a menor quantidade de Edifícios; em caso de empate, ele escolhe o distrito mais à esquerda.

Se esse espaço já estiver ocupado, Botancâmon posiciona o Edifício no espaço seguinte à direita, dando voltas em círculo se necessário (Papiro → Pão → Calcário → Granito → Papiro ...)

Se todos os espaços em uma mesma fileira já estiverem ocupados, Botancâmon posiciona o Edifício na fileira acima, dando voltas em círculo, se necessário. (6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1 → 6). Em outras palavras, se o espaço desejado na nova fileira já estiver ocupado, siga o procedimento acima, subindo as fileiras conforme necessário.

Observação: Botancâmon ignora todos os aumentos de Recursos e Produção.

FASE DE MAAT

Durante a fase de Maat, Botancâmon tem a vantagem de um valor fixo de equilíbrio que você deve ultrapassar para tornar-se o primeiro na Ordem de Turnos.

Primeira fase de Maat: +3

Segunda fase de Maat: +2

Terceira e Quarta fases de Maat: +1

O valor do Ankh de Botancâmon é sempre 4.

Se Botancâmon tornar-se o primeiro na Ordem de Turnos, ele escolhe aleatoriamente a cara de Destino de Ouro ou Escriba – porém, não recebe a recompensa.

Caso contrário, você pode escolher livremente qualquer uma das quatro cartas de Destino.

A menos que esta tenha sido a quarta e última fase de Maat da partida, embaralhe todas as 10 peças de Ação de Botancâmon e forme uma nova pirâmide, recolocando o marcador de Progresso novamente à esquerda da base.

PONTUAÇÃO

Observação: não há mudanças na maneira de calcular sua pontuação final.

Botancâmon pontua nas seguintes áreas conforme as regras do jogo:

Os 4 distritos de Recursos na área de ação de Osiris.

Edifícios, Estátuas e Colunas vinculadas ao Conjunto de Templos.

Quantidade de Estátuas construídas.

Posição do marcador de Felicidade.

Botancâmon pontua suas cartas da seguinte maneira:

Cada Bênção vale **2 Pontos de Vitória**, e é descartada logo em seguida.

Cada Tecnologia vale **2 Pontos de Vitória**, e a carta é mantida.

Observação: Em outras palavras, qualquer tecnologia obtida antes da primeira Pontuação valerá um total de 4 Pontos de Vitória.

Botancâmon não marca Pontos de Vitória obtidos com as Trilhas de Produção ou pela quantidade de Edifícios construídos. Ele também não paga Pão algum durante a Pontuação.

Se esta for a segunda e última Pontuação:

Botancâmon marca pontos normalmente conforme a posição de seu marcador de Maat na trilha de Ordem dos Turnos.

Pontuação especial exclusiva de Botancâmon:

Cada Decreto vale **4 Pontos de Vitória**.

Observação: Botancâmon ignora quaisquer restrições de símbolos nos Decretos.

Cada 2 Escribas valem **1 Ponto de Vitória**.

Jogadores que desejam um desafio maior podem contabilizar 8 Pontos de Vitória por cada Decreto de Botancâmon.

APÊNDICE

PEÇAS DE COLUNA

Observação: Diversas peças de Coluna não possuem habilidades especiais. Estas peças não dão efeitos adicionais quando posicionadas pelo jogador, seja qual for a posição do Disco do Obelisco.

Carta	Iluminação	Habilidade
P01	Iluminado	Ganhe 3 de População (vide Seções vazias no Mercado de Cartas, na página 18).
P02	Escuro	Ganhe 1 Escriba.
P03	Sombreado	Ganhe 2 de Felicidade.
P04	Iluminado	Receba 1 PV adicional para cada borda (na peça de Coluna) que corresponda à cor da borda de uma peça de Coluna adjacente ou a borda externa do Conjunto de Templos.
P05	Escuro	Receba 1 PV adicional para cada borda (na peça de Coluna) que corresponda à cor da borda de uma peça de Coluna adjacente ou a borda externa do Conjunto de Templos.
P06	Sombreado	Receba 1 PV adicional por Edifício (mas não Estátua), de qualquer jogador, na mesma linha horizontal e vertical.
P07	Iluminado	Receba 1 PV.
P08	Sombreado	Receba 1 PV.
P09	Escuro	Receba 1 PV.
P10	Escuro	Realize uma Ação Divina de Tot para sacar uma carta como se pegasse um dado de valor 1.
P11	Iluminado	Realize uma Ação Divina de Tot para sacar uma carta como se pegasse um dado de valor 1.

Carta	Iluminação	Habilidade
P12	Sombreado	Realize uma Ação Divina de Hórus para construir uma Estátua como se pegasse um dado de valor 1, 2 ou 3. Observação.: o jogador ainda tem de pagar o custo da ação normalmente.
P13	Iluminado	Saque 1 carta de Decreto de cima do baralho e fique com ela.
P14	Escuro	Saque 1 carta de Decreto de cima do baralho e fique com ela.
P15	Sombreado	Realize uma Ação Divina de Osíris para construir um Edifício como se pegasse um dado de valor 3. Observação.: o jogador ainda perde 1 de Felicidade, como de praxe.
P16	Sombreado	Ganhe 2 Ouros.
P17	Iluminado	Ganhe 2 Ouros.
P18	Escuro	Ganhe 2 Ouros.
P19	Iluminado	Receba em dobro as recompensas exibidas no espaço coberto pela peça de Coluna (apenas Recursos e Fé).
P20	Sombreado	Receba em dobro as recompensas exibidas no espaço coberto pela peça de Coluna (apenas Recursos e Fé).
P21	Escuro	Receba em dobro as recompensas exibidas no espaço coberto pela peça de Coluna (apenas Recursos e Fé).
P22-27	-	Sem efeitos.

CARTAS INICIAIS



Carta	Efeito
S01	Valor de Iniciativa: 1 Realize uma Ação Divina de Osíris para construir um Edifício como se pegasse um dado de valor 5. O jogador não perde Felicidade.
S02	Valor de Iniciativa: 2 Realize uma Ação Divina de Osíris para construir um Edifício (somente pedreiras de Calcário ou Granito) como se pegasse um dado de valor 3. O jogador não perde Felicidade.
S03	Valor de Iniciativa: 3 Realize uma Ação Divina de Osíris para construir um Edifício (somente oficinas de Papiro ou Pão) como se pegasse um dado de valor 3. O jogador não perde Felicidade.
S04	Valor de Iniciativa: 4 Ganhe quaisquer 5 Recursos (exceto Ouro).
S05	Valor de Iniciativa: 5 Saque 2 cartas de Tecnologia de cima do baralho. Selecione uma delas e retorne a outra carta para o baralho, embaralhando-o em seguida.
S06	Valor de Iniciativa: 6 Saque 2 cartas de Bênção de cima do baralho. Selecione uma delas e retorne a outra carta para o baralho, embaralhando-o em seguida.
S07	Valor de Iniciativa: 7 Ganhe 2 Escribas e 1 Ouro.
S08	Valor de Iniciativa: 8 Ganhe 1 Papiro, 1 Pão, 1 Calcário e 1 Granito.
S09	Valor de Iniciativa: 9 Ganhe um total de 3 Calcários e Granitos, em qualquer combinação.
S10	Valor de Iniciativa: 10 Ganhe um total de 3 Pães e Papiros, em qualquer combinação.
S11	Valor de Iniciativa: 11 Ganhe 3 de População e 2 de Felicidade.
S12	Valor de Iniciativa: 12 Ganhe 2 Ouros.

CARTAS DE DESTINO



A01	Valor de Ankh: 0 Ganhe 1 Escriba.
A02	Valor de Ankh: 1 Ganhe 1 Ouro.
A03	Valor de Ankh: 2 Ganhe 1 de População ou 1 de Felicidade (vide Seções vazias no Mercado de Cartas, na página 18).
A04	Valor de Ankh: 3 Ganhe 1 Fé.

CARTAS DE DECRETO



Decretos permitem que o jogador ganhe Pontos de Vitória conforme o que ele possui ao final da partida.

D01	A	Receba 3 PV por carta de Tecnologia que possui em jogo.
D02	A	Receba 4 PV por cada símbolo único de Decreto que possui, incluindo este aqui.
D03	A	Pague 2 Ouros para pontuar um de seus outros Decretos pela segunda vez.
D04	B	Receba 3 PV por cada ▲ que seu marcador de População atingir. Observação: <i>esses símbolos não cumulativos. Conte somente o número mais alto de ▲ que seu marcador atingiu.</i> Especial: você tem de pagar 1 Recurso por cada ▲ que deseja pontuar desta maneira. Se não puder ou não quiser pagar, então não pontue suas ▲. Se você também possui o Decreto D08, pontue o D04 primeiro!

Carta	Símbolo	Efeito
D05	B	Receba 4 PV por cada ▲ que seu marcador de Felicidade atingir. Observação: <i>esses símbolos não cumulativos. Conte somente o número mais alto de ▲ que seu marcador atingiu.</i>
D06	B	Receba uma quantidade de PV igual à diferença entre a posição de seu marcador de Felicidade e o marcador de Felicidade na posição mais baixa na trilha Populacional.
D07	C	Receba 3 PV por cada Escriba restante que possuir.
D08	C	Receba 2 PV por cada Ouro restante que possuir. Receba 1 PV por cada Papiro, Pão, Calcário e Granito restante que possuir. Especial: Você só pode receber um máximo de 20 Pontos de Vitória com este Decreto. Se o jogador também possui o Decreto D04, pontue o D04 primeiro!
D09	D	Receba 3 PV por pedra (Calcário e Granito) construída dentro da Área de Ação de Osíris.
D10	D	Receba 3 PV por oficina (Papiro e Pão) construída dentro da Área de Ação de Osíris.
D11	D	Receba 2 PV por Edifício construído dentro da Área de Ação de Osíris, seja oficina (Papiro e Pão) ou pedra (Calcário e Granito).
D12	E	Receba 3 PV por Edifício construído no entorno do Conjunto de Templos.
D13	E	Receba 3 PV por Coluna erigida dentro do Conjunto de Templos.
D14	E	Receba 2 PV por Estátua construída (seja em honra a um dos deuses ou para o povo). Receba 2 PV por Edifício construído no entorno do Conjunto de Templos.

Carta	Símbolo	Efeito
D15	E	Receba 2 PV por Coluna erigida dentro do Conjunto de Templos. Receba 2 PV por Edifício construído no entorno do Conjunto de Templos.
D16	F	Receba 4 PV por Estátua construída em honra a um dos deuses.
D17	F	Receba 2 PV por Estátua construída (seja em honra a um dos deuses ou para o povo). Receba 2 PV por Coluna erigida dentro do Conjunto de Templos.
D18	F	Receba 3 PV por Estátua construída (seja em honra a um dos deuses ou para o povo).
D19	F	Receba 5 PV por Estátua construída para o povo.
D20	G	Receba 10 PV se seu marcador de Maat for o primeiro na Ordem de Turnos. Receba 5 PV se seu marcador de Maat for o segundo na Ordem de Turnos. Especial: Utilizado apenas em partidas com 3 ou mais jogadores.
D21	G	Receba 1 PV por Edifício construído (tanto na Área de Ação de Osíris quanto no entorno do Complexo de Templos), e que, portanto, foi removido de seu tabuleiro individual.
D22	G	Receba uma quantidade de PV igual à metade do valor total de seus dados Puros (arredondado para cima) e que, portanto, foi removido do tabuleiro individual.
D23	H	Antes da Pontuação final: Realize qualquer uma das ações como se tivesse qualquer valor de dado e sem pagar quaisquer Recursos associado com a ação. Observação: <i>essa ação não utiliza um dado e não afeta o equilíbrio de sua balança.</i>
D24	H	Pontue mais uma vez o Conjunto de Templos (somente seus próprios Edifícios e Colunas).

CARTAS DE BÊNÇÃO



Bênçãos fornecem efeitos poderosos de uso único. O jogador pode ativar diversas Bênçãos de uma vez. Seus efeitos combinam entre si e também com quaisquer benefícios de Tecnologia aplicáveis.

B01	Jogue ao realizar uma ação de Produção de Recursos: ganhe 4 Calcários.
B02	Jogue ao realizar uma ação de Produção de Recursos: ganhe 4 Granitos.
B03	Jogue ao realizar uma ação de Produção de Recursos: ganhe 4 Pães.
B04	Jogue ao realizar uma ação de Produção de Recursos: ganhe 4 Papiros.
B05	Jogue ao realizar uma ação de Produção de Recursos: ganhe 3 Ouros.
B06	Jogue ao realizar uma ação de Produção de Recursos: ganhe 2 Escribas.
B07, B08	Jogue a qualquer momento durante seu turno: ganhe 3 de População ou 3 de Felicidade (vide Seções vazias no Mercado de Cartas, na página 18)
B09, B10	Jogue ao pegar um dado: vire o dado para qualquer valor à sua escolha.
B11, B12	Jogue ao pegar um dado: trate o dado como se fosse de uma cor diferente. Isso permitiria, por exemplo, ao jogador utilizar um dado Proibido como se fosse Puro ou Corrompido, ou fazer com que um Recurso diferente seja produzido. Além disso, o jogador também pode ajustar o valor do dado em 1 ponto para mais ou menos.
B13, B14	Jogue ao realizar uma Ação Divina de Rá ou Hórus: não é necessário pagar os custos de Calcário ou Granito associados a esta ação.
B15, B16	Jogue ao realizar uma Ação Divina de Bastet ou Hátor: não é necessário pagar os custos de Papiro ou Pão associados a esta ação.

Carta	Efeito
B17, B18	Jogue ao pegar um dado: como uma ação extra, gaste 1 Escriba para realizar a Ação Divina associada com uma seção adjacente à seção da qual retirou o dado. Observação: a ação da seção adjacente utiliza o mesmo dado e valor que a ação regular e não afeta o equilíbrio de sua balança. Especial: o jogador pode realizar a ação regular e a ação extra em qualquer ordem. Sua ação regular pode ser uma Ação Divina ou uma ação de Produção de Recursos. Porém, a ação extra deve ser obrigatoriamente uma Ação Divina.
B19, B20	Jogue ao pegar um dado: como uma ação extra, reduza sua Felicidade e População em 1 para realizar a Ação Divina associada com a seção oposta à seção da qual retirou o dado. As seguintes ações são opostas umas às outras: <ul style="list-style-type: none"> • Hórus e Bastet • Rá e Tot • Hátor e Osíris Observação: a ação <i>oposta</i> utiliza o mesmo dado e valor que a ação regular e não afeta o equilíbrio de sua balança. Especial: o jogador pode realiza a ação regular e a ação extra em qualquer ordem. Sua ação regular pode ser uma Ação Divina ou uma ação de Produção de Recursos. Porém, a ação extra deve ser obrigatoriamente uma Ação Divina.
B21, B22	Jogue ao realizar uma ação de Produção de Recursos: realize a ação de Produção de Recursos duas vezes, recebendo os Recursos em ambas as vezes e também, quando aplicável, a Corrupção excedente.
B23, B24	Jogue no início do seu turno: ao invés de gastar 2 Escribas, jogue esta carta para realizar uma Ação de Anúbis como se gastasse os 2 Escribas. O jogador ainda tem de pegar um dado e isso não conta como ação extra.

CARTAS DE TECNOLOGIA



As Tecnologias geram efeitos contínuos. Seus efeitos combinam entre si e também com quaisquer Bênçãos que o jogador ativar.

Carta	Efeito
T01	Sempre que realizar uma Ação Divina de Osíris: Receba 2 PV
T02	Sempre que realizar uma Ação Divina de Rá: Receba 2 PV
T03	Sempre que realizar uma Ação Divina de Tot: Receba 2 PV
T04	Sempre que realizar uma Ação Divina de Hórus: Receba 2 PV e ganhe 1 Granito. Observação: o jogador pode receber o Granito antes de realizar a ação.
T05	Sempre que realizar uma Ação Divina de Hátor: Receba 2 PV adicionais (totalizando 5 P.V.) por espaços que contém suas próprias Colunas.
T06	Sempre que realizar uma Ação Divina de Bastet: Receba 2 PV e ganhe 1 de População e 1 de Felicidade (vide Seções vazias no Mercado de Cartas, na página 18).
T07	Sempre que receber um Bônus de Hórus de uma Estátua construída em honra a um dos deuses: Ganhe 1 Granito.
T08	Sempre que pegar um dado: Você pode tratar um dado Proibido como se fosse Puro ou Corrompido.
T09	Sempre que erigir uma Coluna sobre uma peça de Coluna que possui uma habilidade, ative esta habilidade, independentemente da posição do Disco do Obelisco.
T10	Utilize Ouro no lugar de Escribas, e vice-versa. Se fizer isso pelo menos uma vez durante seu turno, receba 1 PV
T11	Sempre que realizar uma ação utilizando um dado de valor 1, receba 2 PV
T12	Sempre que realizar uma ação de Produção de Recursos, receba 1 PV por cada Recurso produzido em excesso.
T13	Sempre que realizar uma ação de Produção de Recursos, ajuste o valor do dado em 1 ou 2 pontos para mais ou para menos. Além disso, receba 1 Recurso do mesmo tipo produzido na ação – este Recurso extra não está sujeito às penalidades de produção em excesso.

Carta	Efeito
T14	Sempre que realizar uma Ação Divina, ajuste o valor do dado em 1 ou 2 pontos para mais ou para menos.
T15	Durante cada fase de Maat, ganhe 2 fichas adicionais de Fé. Você possui um Ankh de valor 5 permanente.
T16	Após cada fase de Maat, se seu marcador de Maat for o primeiro na Ordem dos Turnos, receba 2 PV Se seu marcador de Maat for o último na Ordem dos Turnos, ganhe 1 Ouro. Especial: Utilizado apenas em partidas com 3 ou mais jogadores.
T17	Sempre que realizar uma ação de Produção de Recursos para produzir Pão, receba 2 PV Durante a pontuação: Você não precisa mais pagar quaisquer Pães.
T18	Sempre que pegar um dado Puro, receba 1 PV
T19	Sempre que pegar um dado Corrompido para realizar uma Ação Divina, você pode gastar 1 Escriba para também Produzir Recursos que correspondem à cor e valor do dado antes de realizar sua ação regular.
T20	Sempre que realizar uma Ação Divina de Tot: Ganhe 1 Papiro. Observação: Você pode receber o Papiro antes de realizar a ação.
T21	Sempre que realizar uma Ação Divina de Hátor: Ganhe 1 Pão. Observação: O jogador pode receber o Pão antes de realizar a ação.
T22	Você pode utilizar Calcário no lugar de granito, e vice-versa. Se fizer isso pelo menos uma vez durante seu turno, receba 1 PV
T23	Sempre que realizar uma Ação Divina de Anúbis: Receba 3 PV
T24	Sempre que jogar uma carta de Bênção ganhe 1 Ouro.

REFERÊNCIA RÁPIDA

UMA RODADA DE JOGO

Pegue somente um dado Puro ou Corrompido, mas nunca um dado Proibido, do Disco do Obelisco.

Coloque o dado no prato apropriado de sua balança.

Execute uma ação.

1. **Ação Divina** correspondente à seção de onde retirou o dado.
2. **Produção de Recursos** de acordo com a cor do dado selecionado. Nesta ação não é permitido utilizar dados cinzas.

GIRO

Se todos os jogadores possuírem exatamente 2 dados ou 4 dados em seu tabuleiro individual:

1. Gire uma seção do Disco do Obelisco em sentido horário.
2. Se todos os jogadores possuírem 4 dados, execute imediatamente a **fase de Maat**.
3. Adicione às seções sombreadas uma quantidade de dados igual ao número de jogadores.
4. Certifique-se de que todos os dados foram posicionados na fileira correta ao redor do Disco do Obelisco.
5. Inicie uma nova rodada.

FASE DE MAAT

1. Determine o equilíbrio de sua **balança**.
2. Utilize a Fé para compensar o **desequilíbrio**.
3. Ajuste seu marcador de Maat se houver mudanças no equilíbrio.
4. Perca Pontos de Vitória por excesso de Corrupção.

5. Determine a Ordem de Turnos conforme a posição de seu marcador de Maat, resolvendo os empates com os valores de Ankh.

6. Se o Disco do Obelisco apontar para o marcador de Pontuação de menor valor ainda em jogo, calcule a Pontuação imediatamente.

7. Remova todos os dados e fichas das balanças nos tabuleiros individuais e devolva as fichas de Fé para o estoque.

8. Devolva todas as cartas de Destino para o centro da mesa. Selecione novas cartas seguindo a Ordem de Turnos.

9. Prossiga para a 3ª etapa de Giro.

PONTUAÇÃO

1. Efetue a contagem de pontos de cada um dos 4 distritos de Recursos na área de ação de Osíris.

2. Efetue a contagem de pontos do Conjunto de Templos.

a. Cada **Edifício e Estátua** vale 1 Ponto de Vitória.

b. Cada **Coluna** vale 1 Ponto de Vitória por cada Edifício e Estátua do jogador nas mesmas fileiras verticais e horizontais.

3. Receba 1 / 3 / 6 / 10 / 15 / 21 Pontos de Vitória por construir 1 / 2 / 3 / 5 / 6 **Estátuas**, respectivamente.

4. Receba 3 Pontos de Vitória por cada ▲ que seu marcador de Felicidade atingir.

5. Receba 2 Pontos de Vitória por marcador de Produção na posição mais alta ("6").

6. Some os Pontos de Vitória visíveis na sua fileira de Edifícios.

7. Pague a quantidade de Pães à mostra na fileira de Edifícios de seu tabuleiro individual e perca 3 Pontos de Vitória para cada Pão que não for pago.

APÓS A PONTUAÇÃO ...

Remova o marcador de Pontuação do tabuleiro.

Se esta foi a segunda e última Pontuação:

Pontue até 3 Decretos de tipos diferentes.

Receba 3 Pontos de Vitória se for o primeiro na Ordem de Turnos.





















Em uma partida com 3 ou 4 jogadores, receba 2 Pontos de Vitória se for o segundo na Ordem de Turnos.

Vence o jogador com maior número de Pontos de Vitória. Em caso de empate, vence o jogador com o maior número de Escribas. Se ainda persistir o empate, vence aquele que for o primeiro na Ordem de Turnos!

Do contrário:

Prossiga com a etapa 7ª etapa da fase de Maat atual (vide acima).

2 Rodadas = 1 Giro
2 Giros = 1 fase de Maat
2 fases de Maat = 1 Pontuação
2 Pontuações = 1 Partida

					
Iluminado					
Sombreado					
Escuro					

1 Partida = 2 Contagens de Pontos = 4 Fases de Maat = 8 Giros = 16 Rodadas

EDIÇÃO EM PORTUGUÊS

Tradução: Ricardo Williams G. Santos
Revisão: Vinicius Carlos Vieira e Israel Fonseca
Diagramação: Fábio Ribeiro e Victor Cast
Supervisão: Fábio Ribeiro

Menção honrosa: Gabriel, Victor e Ângela pela ajuda, suporte e apoio.

© 2020 MOSAICO JOGOS LTDA
Todos os direitos reservados.

Para maiores informações acesse nosso site:
WWW.MOSAICOJOGOS.COM
somosmosaico@mosaicojogos.com

