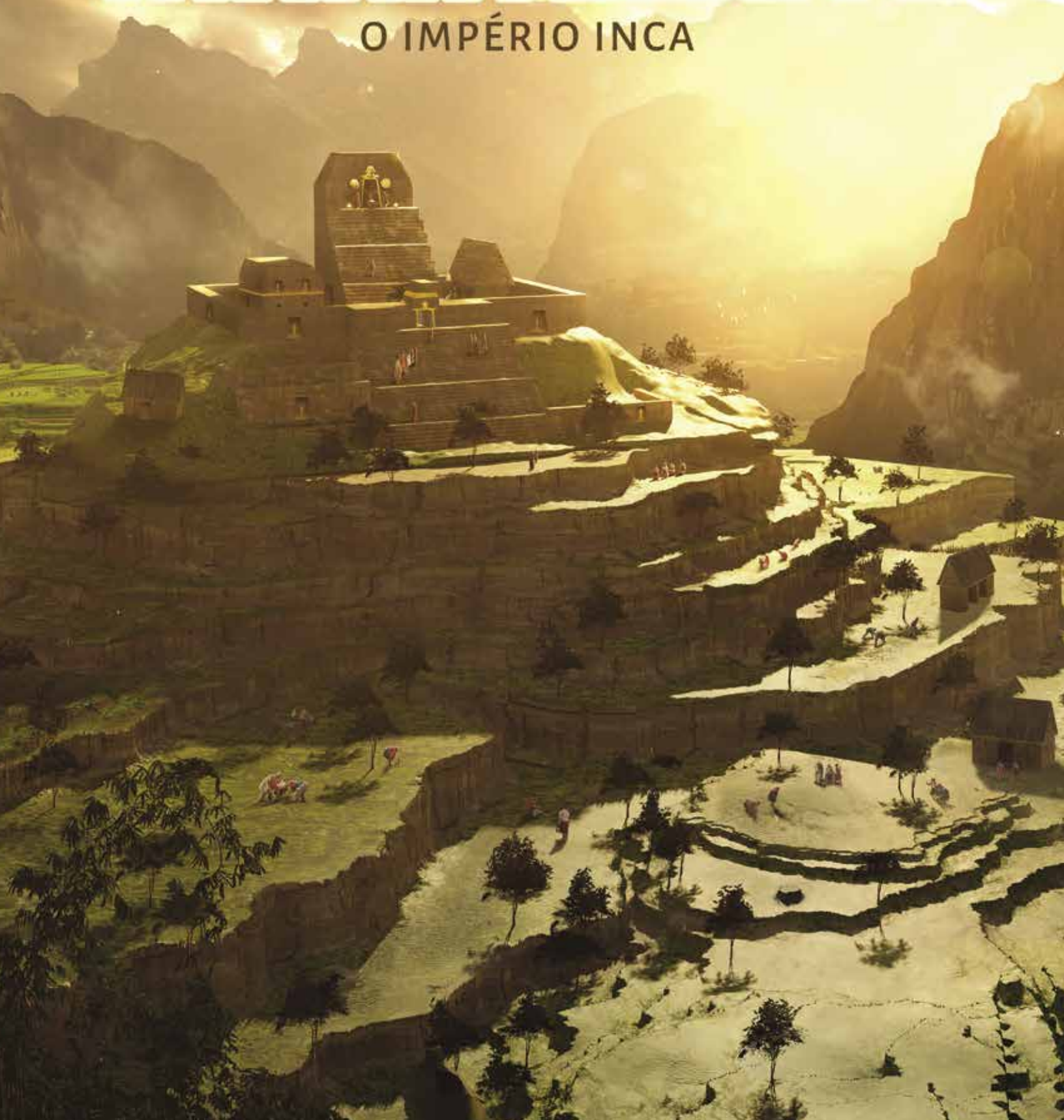


TAWANTINSUYU

O IMPÉRIO INCA



VISÃO GERAL DA PARTIDA

O grande Sapa Inca Pachacuti acaba de ordenar a seus filhos que adorem Inti, o deus do sol, e que, em seu nome, expandam o império por todos os lugares onde as lhamas pastam. Para serem nomeados os sucessores de Pachacuti, os jogadores devem competir para ver quem consegue mais fama aos olhos do povo. A fama pode ser conquistada idolatrando os deuses; produzindo tapeçarias usando belos tecidos; realizando conquistas em Chinchaysuyu, Antisuyu, Qullasuyu e Kuntisuyu – as quatro regiões do novo Império –, entre outras possibilidades.

Embora existam muitos caminhos para a fama, uma coisa é certa: é uma longa viagem do grande templo central de Coricancha até as oficinas na encosta e a vila abaixo. Como era costume na cultura inca, as encostas ao redor do templo de Coricancha foram transformadas em terraços. Estes proporcionam terra plana, onde batatas e milho podem ser cultivados, pedra e ouro podem ser minerados, os tecelões podem produzir seus tecidos e os construtores podem construir oficinas. Infelizmente, descer do templo para esses terraços é uma tarefa extenuante. Então, todos que trabalham nas colinas estão ansiosos em dar fama e presentes para aqueles que construirão degraus para tornar as descidas mais fáceis.

Há muitos caminhos para Tawantinsuyu, mas nenhum caminho claro para se tornar o sucessor de Pachacuti. Ajude a expandir o império por meio da conquista, produza tapeçarias que serão admiradas por séculos, ganhe fama construindo degraus para seu povo e estátuas para Inti – tudo para garantir seu lugar como próximo Sapa Inca.

COMPONENTES

1 TABULEIRO



19x Edifícios de Produção
(marcados com o ícone de Produção 🏭)



PEÇAS

🏠 Edifícios

20x Edifícios Passivos
(marcados com o ícone de Habilidade Passiva 🌀)



35x Tecidos



4 deles marcados como Tecidos Iniciais (#SW01-04)



Estátuas

12x Estátuas Pequenas



6x Estátuas Grandes



4x peças de Multiplicador para recursos



1x ficha de Festival



1x peça Coricancha



RECURSOS

25x Pedra



25x Milho



30x Batata



20x Ouro



Nota: Os recursos (ouro, pedra, batata e milho) não são limitados. Use as peças de Multiplicador fornecidas ou qualquer substituto, se necessário. Todos os outros componentes (Trabalhadores, marcadores de Degraus e marcadores de Conquista) são limitados, e mais nenhum pode ser adicionado à partida.

TRABALHADORES

45 Trabalhadores, 9 de cada cor: ●●●●●●●●●

Arquiteto



Mensageiro



Artesão



Sacerdote



Guerreiro



CARTAS

42 cartas de deus



30 cartas de Exército



1 SACO DE SORTEIO

COMPONENTES SOLO (consulte a pág. 22)

COMPONENTES DO JOGADOR

Auxílio ao jogador

1 por jogador



Sumo Sacerdote

1 para cada cor de jogador



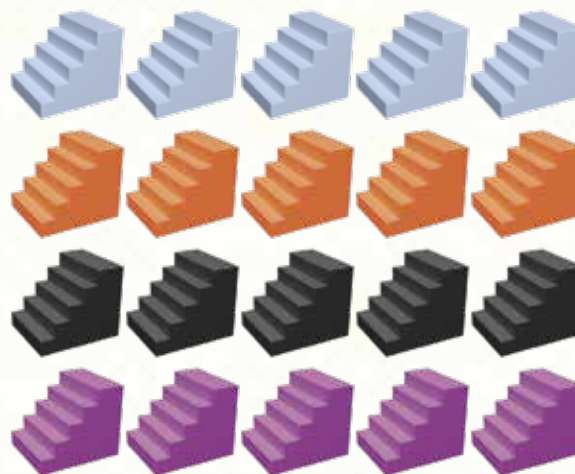
Marcador de Pontuação

1 para cada cor de jogador



Marcadores de Degraus

5 para cada cor de jogador



Marcador do Templo

1 para cada cor de jogador



Marcadores de Conquista

10 para cada cor de jogador



PREPARAÇÃO

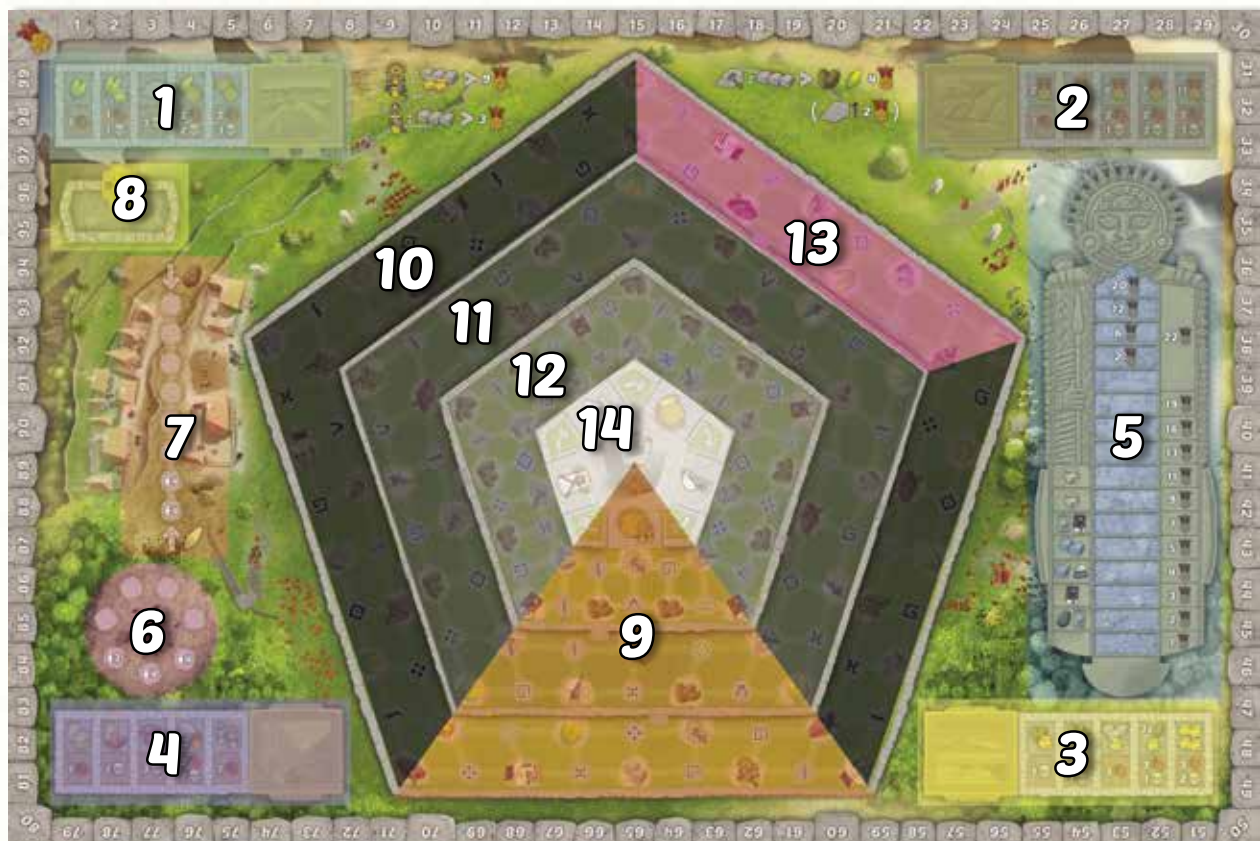
Importante! Preparamos cada cópia do jogo com muito cuidado. Infelizmente, erros podem acontecer. Portanto, durante a preparação, tenha certeza de que não está faltando nenhum componente. Isso vai garantir que sua experiência não seja prejudicada pela falta de um componente. Se você notar qualquer componente faltando ou danificado, entre em contato conosco através do formulário de suporte ao cliente em www.galapagosjogos.com.br

CONCEITOS PRINCIPAIS

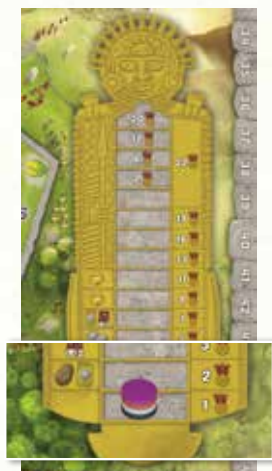
- 1 Conquista da região: Chinchaysuyu
- 2 Conquista da região: Antisuyu
- 3 Conquista da região: Qullasuyu
- 4 Conquista da região: Kuntisuyu
- 5 Templo
- 6 Nômades
- 7 Vila
- 8 Baixas de Guerra

Anatomia da parte central do tabuleiro (a colina):

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 9 Seção | 12 Terraço superior |
| 10 Terraço inferior | 13 Segmento |
| 11 Terraço médio | 14 Coricancha |



1. Coloquem o tabuleiro principal do jogo no centro da área de jogo. Coloquem todos os recursos ao lado do tabuleiro para formar uma reserva geral.
2. Cada jogador recebe todos os seus marcadores de Degraus. Eles colocam os marcadores de Pontuação no espaço 10 da trilha de pontuação e seus marcadores de Templo no espaço mais inferior da trilha do Templo.



Espaço mais inferior na trilha do templo

3. Girem a peça Coricancha aleatoriamente e coloquem-na no topo da colina. (Põem essa etapa para sua primeira partida e joguem com a Coricancha como impressa no tabuleiro).



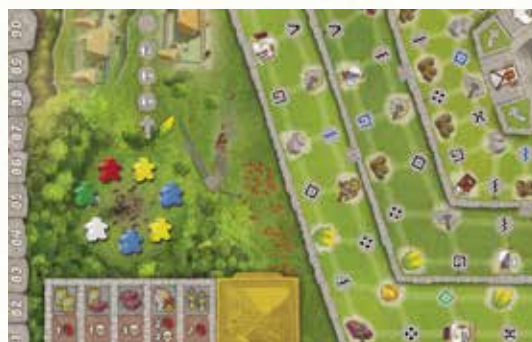
A peça Coricancha

4. Se estiverem jogando com **2 jogadores**, removam 1 Trabalhador de cada cor da partida, devolvendo-os para a caixa do jogo.
5. Se estiverem jogando com **3 jogadores**, removam 2 Trabalhadores de cada cor da partida, devolvendo-os para a caixa do jogo.
6. Coloquem 2 Trabalhadores de cada cor no saco de sorteio. Cada jogador compra 2 Trabalhadores. Se um jogador comprar 2 Trabalhadores da mesma cor, ele compra mais um Trabalhador (que será, assim, de uma cor diferente). Então, ele devolve um dos Trabalhadores de cor duplicada para o saco.
7. Adicionem no saco todos os Trabalhadores restantes. Compre Trabalhadores do saco aleatoriamente e coloquem-nos nos espaços da Vila ao redor do tabuleiro, formando uma fila entre os ícones da batata e do milho. O tabuleiro mostra quantos Trabalhadores, dependendo do número de jogadores, precisam ser alocados na Vila.



A Vila

8. Coloquem um número de Trabalhadores (que depende do número de jogadores, como indicado no tabuleiro) no espaço dos Nômades. Esses Trabalhadores não formam uma fila.



Os Nômades

9. Se estiverem jogando com **2 jogadores**, coloquem um Trabalhador comprado aleatoriamente do saco em cada espaço com um **2** na área imediatamente ao redor da Coricancha (Espaços em outras áreas serão bloqueados depois do primeiro Festival. Consulte a pág. 17).



Posicionamento inicial dos Trabalhadores em uma partida com 2 jogadores

10. Separem os Edifícios por tipo: Produção  e Passivos . Embaralhem os Edifícios de Produção e Passivos separadamente e criem duas pilhas viradas para baixo. Então, revelem 2 Edifícios de cada tipo ao lado

de cada uma das pilhas de Edifícios. Este será o Mercado de Edifícios.



Exemplo de Mercado de Construção

11. Embaralhem as cartas de Exército e coloquem-nas em um baralho virado para baixo ao lado do Mercado de Edifícios. Deixem espaço para uma pilha de descarte.
12. Separem as Estátuas de acordo com os ícones dos deuses e coloquem-nas perto do Mercado de Edifícios.
13. Separem as peças de Tecido, viradas para cima. Identifiquem e separem os 4 Tecidos iniciais **1**. Em uma **partida com 3 jogadores**, removam as peças identificadas por **2**. Em uma **partida com 2 jogadores**, removam também as peças identificadas por **3**. Embaralhem as peças restantes em uma pilha virada para baixo **4** e revelem o Tecido do topo.



Exemplo de peças de Tecido

14. A última pessoa que tiver colhido um vegetal será o primeiro jogador. Como alternativa, determinem aleatoriamente o primeiro jogador usando o método que preferirem.
15. Coloquem as 4 peças de Tecido inicial viradas para cima sobre a mesa. Na ordem dos turnos (começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário pela mesa), cada jogador escolhe uma. Se aplicável, removam da partida quaisquer peças de Tecido iniciais não utilizadas.
16. Cada jogador recebe 2 pedras da reserva.

17. Embaralhem as cartas de deus para formar um baralho virado para baixo e distribuam 8 cartas para cada jogador. Cada jogador escolhe 3 para manter na mão e joga as 5 restantes na mesa para receber seus benefícios. Na ordem reversa dos turnos, cada jogador recebe os benefícios mostrados nas 5 cartas jogadas. (Os jogadores **podem** usar os benefícios de uma carta para pagar pelo custo de outra).

Exemplo 1: Você seleciona as cartas de deus do lado esquerdo **1** para ganhar benefícios e as cartas do lado direito para manter **2**. Você ganha 5 de batata, 1 de pedra, 1 de milho, 1 carta de Exército e 5 PVs **3**. Você também pode construir um Edifício **4** e paga 1 de pedra e 1 de milho por ele, que recebeu antes.



Só reabasteçam o Mercado de Edifícios no **fim** desse procedimento. Depois que todos os jogadores tiverem terminado de receber os benefícios das cartas jogadas, embaralhem essas cartas de deus de volta no baralho. Deixem espaço ao lado do baralho de cartas de deus para uma oferta central de 3/4/5 cartas viradas para cima para partidas com 2/3/4 jogadores, respectivamente, que será criada e usada durante a partida.

18. Mantenham a ficha de Festival ao lado do tabuleiro, pois ela será necessária mais tarde.



Ficha de Festival

UM TURNO DE JOGO

TERMINOLOGIA COMUM

PV = Ponto de Vitória 🏆

Recurso = batata 🥔, milho 🌽, pedra 🪨 ou ouro 🏆;
ouro 🏆 é um recurso **coringa** que pode ser
gasto no lugar de qualquer outro recurso.

Comida = batata 🥔 ou milho 🌽

Regra especial do primeiro turno: Antes de realizar seu primeiro turno da partida, comece alocando seu Sumo Sacerdote em qualquer espaço da peça Coricancha (mesmo um já ocupado por um ou mais Sumos Sacerdotes de outros jogadores). Essa alocação serve apenas para determinar a posição inicial do seu Sumo Sacerdote e não deve ser confundida com a ação secundária Mover o Sumo Sacerdote, descrita mais à frente nas regras.

No seu turno, você deve escolher uma das duas opções a seguir:

1. **Alocar um Trabalhador:** descarte 1 carta de deus ou 1 de ouro para alocar um Trabalhador da sua reserva no tabuleiro.
2. **Realizar 2 ações secundárias diferentes, em qualquer ordem:**
 - Mover o Sumo Sacerdote,
 - Orar,
 - Treinar ou
 - Recrutar.

Além disso, como uma **ação grátis**, a qualquer momento durante seu turno, você pode descartar qualquer número de cartas de Exército da sua mão para ganhar os recursos mostrados nelas. Não há limite para o número de vezes que você pode realizar essa ação grátis no seu turno.

No fim do seu turno, você tem uma chance de recrutar mais Trabalhadores, mas você nunca pode terminar seu turno com mais de 2 na sua reserva. Para mais detalhes, consulte *Recrutamento no fim do turno* na pág. 16.

Se a Vila estiver vazia no fim do seu turno, é ativado um Festival (contagem de pontos). A ativação de um Festival é explicada na sua própria seção, nas páginas 17 e 18.

No fim do seu turno, reabasteça o Mercado de Edifícios se tiver construído qualquer Edifício. Como na Preparação, deve haver exatamente quatro Edifícios virados para cima (dois de cada tipo) no Mercado de Edifícios antes que o próximo jogador realize seu turno.



ALOCANDO UM TRABALHADOR

Como ação, você pode alocar um Trabalhador da sua reserva em um espaço vazio. Isso custa uma carta de deus correspondente **ou** 1 de ouro. Além disso, você deve pagar os custos de comida para Perambular e Descer com base na posição dos seus Trabalhadores em relação ao seu Sumo Sacerdote.

CUSTO DE ALOCAÇÃO

A ação mais comum — alocar um Trabalhador — tem dois custos: Perambular e Descer. Para calcular o custo total da alocação, determine os custos de Perambular e de Descer separadamente (veja abaixo). Você deve pagar o total de comida **antes** de realizar quaisquer tarefas com seu Trabalhador.

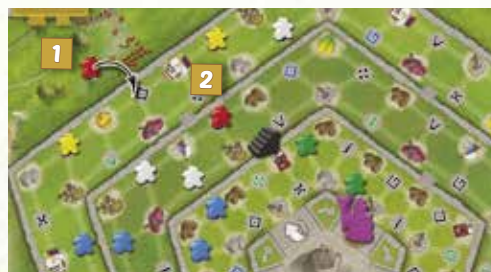
O custo de Perambular é baseado na distância entre a **seção** onde está o Sumo Sacerdote e o espaço em questão. Uma seção é um quinto do tabuleiro. Cada lado da colina é uma seção. Custa 0 de comida colocar na mesma seção que o Sumo Sacerdote, 1 de comida para colocar em uma seção adjacente e 3 de comida para colocar em uma seção não adjacente.

O custo de Descer é de 0 de comida no terraço superior, 2 de comida no terraço médio e 5 de comida no terraço inferior. Isso representa o esforço necessário para carregar as ferramentas e benefícios entre o Coricancha no topo da colina e as fazendas e oficinas mais abaixo. O custo de Descer é reduzido em 2 de comida para cada marcador de Degraus acima do espaço em questão e na mesma seção. O dono do marcador de Degraus marca 1 PV (por marcador de Degraus) sempre que um oponente aloca um Trabalhador usando os Degraus dele. É mandatório tirar proveito dos Degraus. Você não pode escolher pagar a mais para Descer para evitar dar PVs para o dono dos Degraus.

*Exemplo 2: Na imagem a seguir, Roxo está alocando um Trabalhador como mostrado **1**. O custo da alocação é:*

- 1 / para Perambular
- 3 / para Descer

*O custo total de Descer de 5 / é reduzido em 2 devido aos Degraus de Preto **2**. Preto ganha 1 PV, pois Roxo usou seus Degraus.*



RESOLVENDO TAREFAS

Cada espaço é marcado por um símbolo de deus () e é adjacente a 3 **ícones de tarefa**. Você pode realizar tarefas relacionadas a esses ícones.

Primeiro, determine o número de tarefas que pode realizar:

- você recebe 1 tarefa automaticamente, apenas por alocar o Trabalhador;
- habilidades especiais de Trabalhadores diferentes, dependendo da cor deles, podem dar tarefas adicionais;
- e cada Trabalhador adjacente da mesma cor dá 1 tarefa.

Trabalhadores são considerados adjacentes se estiverem no mesmo terraço **e** estiverem conectados ao seu Trabalhador por um caminho comum, passando por exatamente um ícone de tarefa. Consulte os *exemplos 3 e 4*.

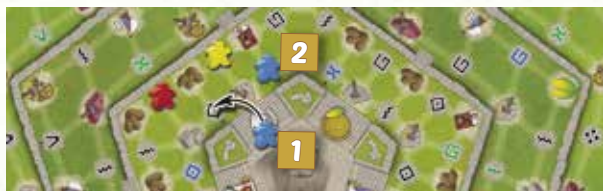
O mais comum é que você seja capaz de realizar 1 ou 2 tarefas, raramente 3 ou 4 e muito raramente 5 ou mais tarefas.

A seguir, você vai "gastar" tarefas, uma de cada vez, para ativar os 3 ícones de tarefa adjacentes. Você **deve** distribuir tarefas o mais igualmente possível entre esses 3 ícones de tarefa:

- Se tiver 1 tarefa, você pode escolher qualquer um dos 3 ícones de tarefa;
- Se tiver 2 tarefas, você deve escolher 2 ícones de tarefa diferentes;
- Se tiver 3 tarefas, você deve escolher todos os 3 ícones de tarefa;
- Se tiver 4 ou mais tarefas, divida-as em conjuntos de 3. Realize cada conjunto de acordo com as regras acima.

Assim que não puder mais respeitar as regras acima, você deve parar e abrir mão de quaisquer tarefas restantes.

Exemplo 3: O Trabalhador azul (Arquiteto) alocado no espaço  **1** pode realizar 2 tarefas: 1 simplesmente por alocar o Trabalhador; mais 1 porque há outro Trabalhador azul adjacente **2** a ele.



Exemplo 4: Agora, o Trabalhador azul (Arquiteto) alocado no espaço  **1** pode realizar 5 tarefas: 1 por alocar o Trabalhador; mais 4 porque há 4 outros Trabalhadores azuis adjacentes — essa é realmente uma ação potente! As primeiras três tarefas devem ser as adjacentes: construir um Edifício  **2**, ganhar batatas  **3** e ganhar pedras  **4**. Depois que essas tarefas forem realizadas, o Trabalhador alocado pode realizar duas das mesmas três tarefas (diferentes) novamente, usando todas as 5 tarefas disponíveis.



CARTAS DE DEUS

Se você tiver pelo menos uma Estátua com o símbolo de deus correspondente (, , , , ) ao da carta de deus jogada quando o Trabalhador foi alocado, você pode receber adicionalmente os benefícios mostrados na carta. Você pode receber esses benefícios antes ou depois de resolver suas tarefas, e você pode receber um, todos, ou nenhum deles — receber seus benefícios é opcional.

No final do seu turno, adicione a carta de deus que jogou à oferta central.

Se jogar uma carta de deus fosse fazer uma 4ª/5ª/6ª carta (em uma partida com 2/3/4 jogadores) ser adicionada à oferta central, remova todas as cartas de deus da oferta central e embaralhe-as de volta ao baralho de compra. Apenas **depois** que tiver feito isso coloque a carta que jogou na oferta.

Exemplo 5: Em uma partida com dois jogadores, uma carta  de deus **1** é usada para alocar um Trabalhador em um local . No fim do turno do jogador ativo — e antes de adicionar a nova carta de deus  à oferta —, há 3 cartas de deus na oferta. Essas 3 cartas são embaralhadas imediatamente no baralho de cartas de deus **2**. Então, a carta de deus  é adicionada à oferta de cartas de deus **3**.



Além de serem usadas para alocar um Trabalhador (e potencialmente ganhar os recursos mostrados nas cartas de deus ao fazer isso), as cartas de deus têm os seguintes benefícios/efeitos adicionais:

- Você pode devolver imediatamente uma carta de deus para o fundo do baralho antes de construir um Edifício para substituir 1 ou 2 peças no Mercado de Edifícios.
- Durante um Festival, você deve pagar 1 de batata por carta de deus que ainda tiver na mão.
- Também durante o Festival, você pode jogar até 3 cartas de deus para ganhar os benefícios mostrados nelas.
- Na Pontuação Final, cada carta de deus restante na sua mão vale 1 PV.

Nota: Quando pagar ouro em vez de uma carta de deus, você pode alocar seu Trabalhador no símbolo de qualquer deus. Entretanto, mesmo se tiver uma Estátua correspondente, você não recebe nenhum benefício associado.

HABILIDADES ESPECIAIS DOS TRABALHADORES

Cada cor de Trabalhador tem uma habilidade especial que é ativada quando ele é alocado.



Arquiteto: Realiza uma tarefa adicional quando alocado em espaços azuis.



Artesão: Realiza uma tarefa adicional quando alocado em espaços verdes.



Guerreiro: Compra 1 carta de Exército para sua mão. Então, você pode recuperar 1 Trabalhador adjacente **que não seja um Guerreiro** do tabuleiro para sua reserva sem custo algum.



Mensageiro: Pague 1 de comida a menos por quaisquer custos de Perambular/Descer. Os descontos dos Degraus ainda se aplicam.

Além disso, se esse for o primeiro Trabalhador alocado dentro de um segmento, realize uma tarefa adicional (Lembrete: um segmento é a intersecção entre um terraço e uma seção). Em uma **partida de 2 jogadores**, isso inclui os Trabalhadores alocado durante a preparação.



Sacerdote: Você pode pagar 1 de batata para ganhar 1 tarefa para esse Trabalhador (uma vez por alocação). Você deve comprar uma carta de deus, ou da oferta ou do baralho, **depois** de resolver as tarefas.

DESCRIÇÃO DAS TAREFAS

Coletar Recursos (batata, milho, pedra, ouro)

Ganhe recursos como mostrado pelos ícones: 3 de batata 🥔, 2 de milho 🌽, 2 de pedra 🪨 ou 1 de ouro 🏆.



Construir Degraus/Colocar um Marcador de Degraus

Custa 3 de pedra para construir Degraus. Ao construir Degraus (colocando um marcador de Degraus), você recebe imediatamente 4 PVs, 1 de milho e 2 de batata.

Os marcadores de Degraus são colocados nos espaços dedicados no tabuleiro, e você pode construir Degraus em qualquer espaço vazio válido, independentemente da seção em que alocar seu Trabalhador.



Exemplo de posição do marcador de Degraus no tabuleiro principal

Em cada seção, você pode construir os Degraus inferiores (mais distantes do topo da colina) apenas se o ponto superior (mais próximo do topo da colina) já tiver um marcador de Degraus. Quando você constrói Degraus no ponto inferior, o dono do marcador de Degraus superior marca 2 PVs imediatamente. Isso significa que, **se você for o dono** do marcador de Degraus superior, você recebe 2 PVs.

Quando um **oponente** usa seus Degraus para reduzir o custo de Descer para alocar um Trabalhador, você recebe 1 PV. Embora usar seus próprios Degraus ainda reduza o custo de Descer para alocar seu próprio Trabalhador, você **não** recebe PVs quando fizer isso.



Construindo um Edifício

Pague o custo (canto superior direito da peça **1**) para construir um Edifício disponível do Mercado de Edifícios. Coloque o Edifício na sua área do jogador. No final do seu turno, reabasteça o Mercado de Edifícios, como descrito anteriormente.



Exemplo de Edifícios de Produção e Passivo

Edifícios de Produção  dão recursos ou PVs. Entretanto, os benefícios deles devem ser ativados, como você verá mais adiante nas regras.

Edifícios Passivos  dão habilidades contínuas.

Descrições detalhadas de todos os Edifícios podem ser encontradas no *Apêndice*, mais adiante nas regras.

Antes de construir, você pode devolver 1 carta de deus da sua mão para o fundo do baralho de compra para remover 1 ou 2 Edifícios do Mercado de Edifícios e reabastecê-lo imediatamente. Coloque os Edifícios que removeu assim virados para baixo no fundo das respectivas pilhas, na ordem que preferir.



Construir uma Estátua

Nota: PVs são dados mesmo se você conseguir uma Estátua de alguma outra forma (por exemplo, Conquista ou cartas de deus).

Construa uma Estátua na sua área do jogador.

- Estátuas Pequenas  custam 3 de pedra e dão a você 3 PVs imediatamente.
- Estátuas Grandes  custam 3 de pedra e 2 de ouro e dão a você 9PVs imediatamente.

Estátuas podem ser usadas para ativar cartas de deus (como explicado na seção *Cartas de deus*, na pág. 10) e podem ser descartadas mais tarde, durante as ações de Adoração com o Sumo Sacerdote (descritas na pág. 14).



Comprar Tecidos

Compre 3 peças de Tecido do topo da pilha (incluindo o Tecido virado para cima do topo da pilha). Examine as 3 e escolha quais (ou nenhuma delas) deseja comprar. Comprar 1/2/3 Tecidos custa 1/3/6 de milho. Quaisquer Tecidos que você não comprar são oferecidos para os outros jogadores. Na ordem do turno, cada jogador pode comprar 1 Tecido restante por 3 de milho. Devolva quaisquer Tecidos que sobram para o fundo da pilha de Tecidos, virados para baixo.

Finalmente, revele o Tecido do topo.

Nota: Se qualquer habilidade (Construção, carta de deus etc.) der a você um ou mais Tecidos (mas não uma tarefa Comprar Tecidos), você pode pegar a peça virada para cima ou a peça que está **embaixo** dela — à sua escolha — sem custo adicional. Outros jogadores não têm a oportunidade de comprar Tecidos quando um efeito assim é ativado.

Tecidos são transformados em Tapeçarias na forma de linhas de Tecidos. Cada jogador pode ter múltiplas Tapeçarias, mas cada uma deve ser composta de Tecidos com padrões **diferentes**. Quando recebe um Tecido, você deve adicioná-lo imediatamente a uma das pontas de uma Tapeçaria já existente **ou** começar uma nova Tapeçaria. Uma vez colocado, os Tecidos não podem ser rearranjados e as Tapeçarias não podem ser divididas ou unidas. Há sete padrões de Tecido diferentes, alguns mais comuns que outros.

Exemplo 6: Adicionar um novo Tecido a uma Tapeçaria.



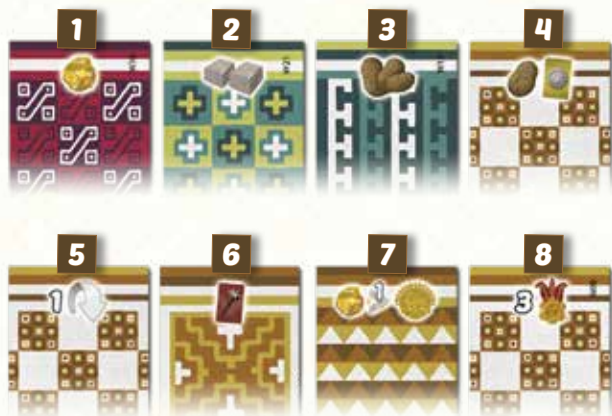
Nota: Os ícones nas bordas dos Tecidos **não** têm que corresponder para que eles sejam colocados lado a lado em uma Tapeçaria.

Durante a contagem final de pontos, cada Tapeçaria dá PVs com base no seu tamanho. Além disso, cada conexão **correspondente** dá sua recompensa para o dono quando ele realiza uma ação Mercador (descrita na próxima seção).



Mercador

Receba recompensas pelas suas Tapeçarias. Para cada conexão em que duas recompensas correspondentes são mostradas, ganhe essa recompensa: 1 de ouro **1**, 2 de pedra **2**, 3 de batata **3**, uma carta de deus mais 1 de batata **4**, Rejuvenescer (virar para cima, de graça) 1 Edifício ou carta de Exército **5**, comprar uma carta de Exército **6**, pagar 1 de ouro para subir uma vez no Templo **7** ou 3 PVs **8**.



Todas as recompensas possíveis dos Tecidos

Exemplo 7: Na imagem a seguir, Roxo realiza a tarefa Mercador. Ele tem duas Tapeçarias: a primeira, feita de 4 Tecidos **1**; e a segunda **2** feita de 5 Tecidos.

Na primeira Tapeçaria, a conexão entre Tecidos mais à esquerda é correspondente e dá 3 de batata **3**. Além disso, a conexão entre Tecidos mais à direita é correspondente, e a recompensa é avançar uma casa no Templo pagando 1 de ouro **4**. As outras conexões entre Tecidos não são correspondentes.

A segunda Tapeçaria, com duas conexões correspondentes, também dá recursos para o Roxo: 1 carta de Exército **5** e 2 de pedra **6**.



Treinar

Compre 2 cartas de Exército, mantendo 1 na mão e descartando a outra. Cartas de Exército descartadas são colocadas na pilha de descarte. Quando o baralho de cartas de Exército fica vazio, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho de compra.

Há um recurso na parte inferior de cada carta de Exército. A qualquer momento durante seu turno, você pode realizar uma **ação grátis** para descartar cartas de Exército para ganhar os recursos mostrados nela. Não há limite para o número de vezes que você pode realizar essa ação grátis no seu turno. As cartas de Exército também mostram 1 ou 2 Soldados. Esses Soldados são relevantes quando o Sumo Sacerdote realiza a ação Conquista, onde ter um maior número deles resulta em mais e/ou melhores Conquistas.



Produzir Um

Receba imediatamente os benefícios mostrados em um dos seus Edifícios de Produção **virados para cima**. Esse Edifício permanece virado para cima (ao contrário de quando ele produz como parte da ação Produzir do Sumo Sacerdote, explicada mais adiante nas regras).

REALIZANDO 2 AÇÕES SECUNDÁRIAS

Em vez de alocar um Trabalhador, você pode escolher duas ações secundárias **diferentes** e realizá-las em qualquer ordem. Essas ações muitas vezes permitem aos outros jogadores — na ordem do turno — realizar uma versão da ação que você escolher.

AÇÃO SECUNDÁRIA DO SUMO SACERDOTE

Você pode mover seu Sumo Sacerdote 1 ou 2 casas (seções) no sentido horário ao redor do Coricancha e ativar essa ação para todos os jogadores.

Você (como jogador ativo) pode sempre escolher ganhar 1 de ouro **em vez de** realizar a ação associada à ativação. Se você fizer isso, os outros jogadores ainda podem realizar a ação, e eles não podem escolher ganhar 1 de ouro em vez disso.



Adorar

Todos os jogadores podem descartar Estátuas das suas áreas do jogador para avançar na trilha do Templo.

Você pode descartar 1 Estátua Grande para avançar 3 casas no Templo **e/ou** 1 Estátua Pequena para avançar 1 casa. Você **não** pode descartar mais de 1 Estátua do mesmo tamanho assim. Outros jogadores podem escolher descartar uma Estátua Grande **ou** Pequena para avançar exatamente 1 casa (independentemente do tipo de Estátua que foi descartado).

Removam da partida as Estátuas descartadas assim, colocando-as de volta na caixa.

Avançar no Templo pode ativar efeitos que serão descritos mais adiante.



Oferenda

Você pode gastar 2/4/6 de milho para avançar 1/2/3 casa(s) na trilha do Templo. Outros jogadores podem gastar 3 de milho para avançar exatamente 1 casa na trilha do Templo. Ganhe recursos (se houver).



Rejuvenescer

Todos os jogadores podem pagar para **virar para cima** qualquer número de Edifícios de Produção e/ou cartas de Exército viradas para baixo.

Você pode virar um de graça e pode pagar 1 de comida por cada Edifício ou carta de Exército adicional que quiser virar para cima. Os outros jogadores podem pagar 1 de milho (não de batata) por Edifício ou carta de Exército que quiserem virar para cima.



Conquista

Imediatamente quando iniciar uma Conquista, você deve selecionar um Trabalhador de qualquer ponta da fila da vila e alocá-lo na área Baixas de Guerra. Se a Vila estiver vazia, selecione um dos Nômades. Então, compre um Trabalhador do saco e aloque-o no espaço de Nômade que foi esvaziado.

Todos os jogadores agora podem jogar qualquer número de cartas de Exército das suas mãos para suas áreas do jogador, viradas para cima, a um custo de 1 de batata cada. Você pode jogar sua primeira carta de Exército de graça.

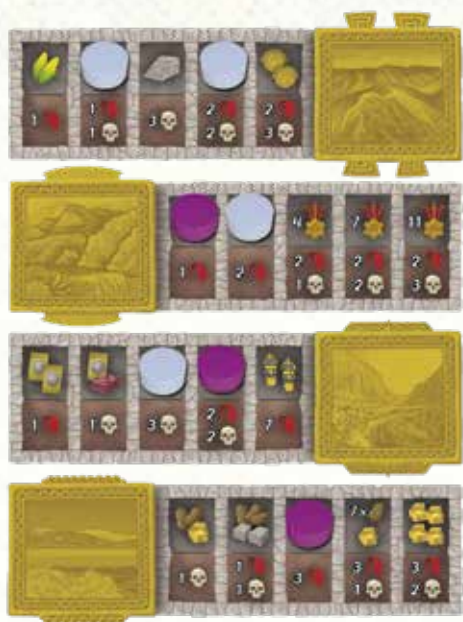
Cada carta de Exército mostra 1 ou 2 Soldados. Cada espaço de Conquista mostra um benefício e o número de Soldados necessários para a conquista. O número ao lado do  indica o número mínimo de Soldados virados para cima na sua área do jogador (não na sua mão) que devem ser descartados. O número ao lado do  indica o número mínimo de Soldados virados para cima na sua área do jogador (não na sua mão) que devem ser virados para baixo.

Depois que todos os jogadores que tiverem escolhido fazê-lo tiverem jogado suas cartas de Exército, cada jogador (na ordem do turno, começando por você) que ainda tiver marcadores de Conquista disponíveis pode colocar 1 marcador de Conquista em um espaço de Conquista vazio em qualquer região e imediatamente 1) ganhar os benefícios daquele espaço e 2) virar para baixo e/ou descartar o número mínimo de Soldados para essa conquista. Então, você (e apenas você) pode colocar 1 marcador de Conquista **adicional**, ganhando os benefícios

e descartando e/ou virando para baixo o número de Soldados apropriado.

Cartas viradas para baixo podem ser viradas de volta usando uma ação Rejuvenescer, que é descrita na seção anterior.

Exemplo 8: A imagem a seguir mostra a situação nas quatro regiões de Conquista em uma partida com 2 jogadores, antes que o jogador Roxo inicie uma ação de Conquista.

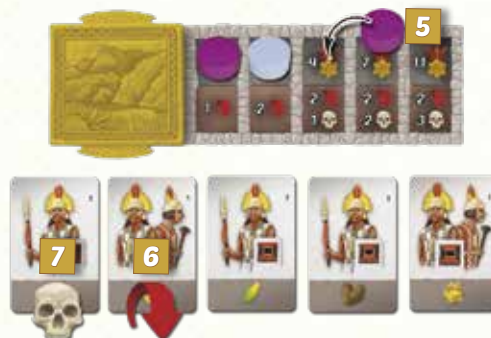


Roxo tem 2 cartas de Exército viradas para cima na sua área do jogador **1**. Então, ele joga 1 carta de Exército de graça e mais 2 ao custo de 1 de batata cada **2**. Roxo tem um total de 7 Soldados em cartas de Exército viradas para cima.

Azul tem 2 cartas de Exército viradas para cima na sua área do jogador **3**. Então, ele joga 1 carta de Exército ao custo de 1 de batata **4**. Azul tem um total de 4 Soldados em cartas de Exército viradas para cima.



O jogador Roxo coloca um marcador de Conquista, como mostrado na imagem a seguir **5**, para ganhar 4 PVs. Para fazer isso, Roxo deve virar 2 Soldados para baixo (e pode fazer isso com uma única carta de Exército) **6** e deve também descartar 1 Soldado **7**.



O jogador Azul continua, colocando um marcador de Conquista, como mostrado na imagem a seguir **8**, para ganhar 7 PVs. Para fazer isso, Azul deve virar 2 Soldados para baixo (e pode fazer isso com uma única carta de Exército) **9** e deve também descartar 2 Soldados **10**.



Roxo, sendo o jogador ativo, pode colocar um segundo marcador de Conquista e escolher fazer isso, como mostrado na imagem a seguir, **11** para ganhar 1 carta de deus e 1 Tecido grátis. Para fazer isso, Roxo deve descartar 1 Soldado **12**.



Nota: Se você escolher pegar ouro em vez de realizar uma Conquista, você não poderá jogar cartas de Exército ou alocar um marcador de Conquista. Você ainda deve alocar um Trabalhador nas Baixas de Guerra, e os outros jogadores realizarão o procedimento normalmente.



Produzir

Você recebe os benefícios mostrados em qualquer número dos seus Edifícios de Produção **virados para cima**. Então, vire esses Edifícios para baixo. **Antes ou depois de fazer isso**, você (e apenas você) pode escolher um Edifício de Produção **virado para baixo** para virar para cima.

Depois disso, todos os outros jogadores também podem receber os benefícios mostrados em qualquer número dos Edifícios de Produção deles e então virar esses Edifícios para baixo. Edifícios de Produção virados para baixo podem ser virados de volta usando uma ação Rejuvenescer, que foi descrita anteriormente.

AÇÃO SECUNDÁRIA ORAR

Pegue 2 cartas de deus. Você pode pegá-las (em qualquer combinação ou ordem) do topo do baralho de cartas de deus **ou** da oferta virada para cima. Se comprar primeiro do baralho, você pode olhar a carta comprada antes de decidir de onde pegar a segunda carta.

Nota: Sempre que você receber cartas de deus (com exceção da última etapa do Festival), você pode pegar essas cartas, uma de cada vez, da oferta **ou** do baralho de compra.

AÇÃO SECUNDÁRIA TREINAR

Compre 2 cartas de Exército, mantendo 1 na mão e descartando a outra. O efeito dessa ação secundária é idêntico à tarefa Treinar descrita anteriormente.

AÇÃO SECUNDÁRIA RECRUTAR

Você pode pegar um Trabalhador Nômade do espaço Trabalhadores Nômades. Então, compre imediatamente um Trabalhador do saco (se ele não estiver vazio) e aloque-o no espaço de Nômade vazio.

RECRUTAMENTO NO FIM DO TURNO

No final do seu turno, você pode comprar um único Trabalhador da Vila. Gaste 1 de batata ou 1 de milho para pegar um Trabalhador da ponta correspondente da fila. Se esse for o último Trabalhador restante, você pode gastar 1 de batata **ou** 1 de milho para comprá-lo. Comprar o último Trabalhador esvazia a Vila e ativa um Festival (Contagem de pontos), que será descrito mais adiante.

Cada jogador tem um limite de 2 Trabalhadores, aplicado no **final do seu turno**. Isso acontece **depois** de uma possível compra de Trabalhadores, então o limite é aplicado imediatamente. Se tiver mais de 2 Trabalhadores, você deve abrir mão dos excedentes imediatamente, removendo esses Trabalhadores da partida permanentemente e devolvendo-os para a caixa do jogo. Você pode comprar um Trabalhador ou ganhar um por meio de outros efeitos de jogo, mesmo quando tiver 2 ou mais Trabalhadores. O limite só é relevante no final do seu turno.

FESTIVAL - PONTUAÇÃO

Sempre que a Vila é esvaziada, o jogador ativo pega a ficha de Festival e recebe PVs imediatamente como se segue: 1/2/4 pelo primeiro/segundo/terceiro Festival (Pontuação). O terceiro Festival também indica que a partida está prestes a chegar ao fim.

Resolvam o Festival no **começo** do **próximo** turno do jogador que está com a ficha de Festival, na ordem a seguir:

1. Os jogadores realizam uma tarefa **Mercador** grátis.
2. Cada jogador recebe os PVs à direita das suas posições na trilha do Templo e os recursos (se houver) mostrados à esquerda dessas posições. Os PVs mostrados no centro dos quatro espaços superiores da trilha do Templo são marcados apenas durante a Pontuação Final. Ignorem-nos por enquanto.
3. Verifiquem cada região de Conquista: o jogador que tiver mais marcadores de Conquista marca PVs iguais o número atual de Trabalhadores na área Baixas de Guerra (Empates são decididos em favor do jogador com o marcador de Conquista mais à direita).
4. Os jogadores devem pagar 1 de batata por cada carta de deus que tiverem na mão. Os jogadores perdem 2 PVs por batata que faltar. Se algum jogador precisar perder mais PVs do que tem no momento, seu marcador de pontos fica no espaço 0 — você não pode ter pontos negativos.
5. Se esse for o terceiro Festival, pulem as próximas duas etapas e continuem para Final da Partida e Pontuação Final.
6. Devolvam a ficha de Festival para perto do tabuleiro, então comprem Trabalhadores adicionais do saco para reabastecer a Vila.
 - a. É possível que o saco de sorteio fique sem Trabalhadores antes que a Vila seja reabastecida. Nesse caso, simplesmente coloquem os Trabalhadores restantes na Vila.
 - b. É raro, mas também é possível que não reste nenhum Trabalhador no saco antes do reabastecimento. Nesse caso, ativem **imediatamente** o próximo Festival: a mesma pessoa que ativou o anterior recebe a ficha de Festival e PVs associados. Então, cada jogador (dessa vez **incluindo** o jogador que está com a ficha de Festival) joga um único turno antes que o próximo (e **último**) Festival seja avaliado.
- c. Se estiverem jogando com 2 pessoas, **e apenas durante o primeiro Festival**, coloquem um Trabalhador comprado aleatoriamente do saco em cada espaço marcado com o ícone **12** no terraço médio da colina. Se algum desses espaços estiver ocupado, pulem-no.
7. Finalmente, continuem para a fase *Compra de Carta do Festival* (vejam abaixo).

COMPRA DE CARTA DO FESTIVAL

Depois do primeiro e segundo Festivais, os jogadores compram cartas de deus **do baralho** (durante essa fase, os jogadores **não podem** comprar cartas da oferta) como se segue (em ordem, do jogador com menos PVs para o jogador com mais PVs):

- Em uma **partida com 4 jogadores**, o jogador com menos PVs compra 2 cartas, o segundo jogador com menos PVs compra 2 cartas, o terceiro jogador com mais PVs compra 1 carta e o jogador com mais PVs compra 1 carta.
- Em uma **partida com 3 jogadores**, o jogador com menos PVs compra 2 cartas, o segundo jogador com menos PVs compra 2 cartas e o jogador com mais PVs compra 1 carta.
- Em uma **partida com 2 jogadores**, o jogador com menos PVs compra 2 cartas e o jogador com mais PVs compra 1 carta.
- Se houver um empate, considera-se que o jogador mais próximo do jogador ativo na ordem do turno (em sentido horário, a partir do jogador ativo) tenha "mais" PVs.

Então, na ordem do turno (começando pelo jogador ativo), cada jogador pode jogar até 3 cartas de deus para receber quaisquer benefícios mostrados nelas. Cartas usadas assim são embaralhadas de volta no baralho de compra e não afetam a oferta de cartas.

No final dessa etapa, se restarem quaisquer Edifícios no Mercado de Edifícios, remova-os (colocando-os virados para baixo no fundo das suas respectivas pilhas) e adicione quatro novos Edifícios (dois de cada tipo).

FIM DA PARTIDA E PONTUAÇÃO FINAL

Depois do terceiro e último Festival, cada jogador recebe PVs como se segue:

- Tapeçarias: uma Tapeçaria composta de 1/2/3/4/5/6/7 Tecidos diferentes dá **0/1/3/6/10/15/21 PVs**.
- Se um jogador tiver atingido uma das 4 casas superiores da trilha do Templo, ele recebe os PVs mostrados no centro daquela casa.
- **2 PVs** por Edifício **virado para cima** (incluindo Edifícios Passivos).

- **1 PV** por carta de deus na sua mão.
- **1 PV** por carta de Exército **virada para cima** na sua área do jogador (não na sua mão!).
- **1 PV** por Trabalhador restante na sua reserva.
- **1 PV** por cada ouro na sua reserva.

O jogador com mais PVs vence. Em caso de empate, o jogador com mais recursos (o total de ouro, pedra, milho e batata) vence. Se o empate continuar, os jogadores empatados compartilham a vitória.

REGRAS ADICIONAIS

ESCALANDO O TEMPLO

Sempre que você avançar seu marcador na trilha do Templo, ganhe o recurso mostrado à esquerda da casa (se houver). Se você se mover mais de uma casa, ganhe todos os recursos mostrados à esquerda de cada casa que avançar. Qualquer número de jogadores pode ocupar a mesma casa.

	Ganhe 1 de ouro.
	Pegue 1 carta de deus do topo do baralho ou da oferta. Compre 2 cartas de Exército, fique com 1 e descarte a outra.
	Ganhe 2 de pedra.
	Ganhe 1 de pedra OU pegue 1 Trabalhador dos Nômades.
	Compre 2 cartas de Exército, fique com 1 e descarte a outra.
	Ganhe 1 de batata. Pegue 1 carta de deus do topo do baralho ou da oferta.

Tabela: recompensas do Templo

RECEBENDO TRABALHADORES GRÁTIS

Sempre que você receber um Trabalhador grátis (de uma carta de deus, recompensa do Templo ou outra habilidade), pegue o Trabalhador dos Nômades. Então, reabasteça os Nômades imediatamente com um Trabalhador do saco, se ele não estiver vazio. Se não houver Trabalhadores no espaço dos Nômades, você não recebe seu Trabalhador grátis.

APÊNDICE 1

EDIFÍCIOS PASSIVOS

Z01	Você pode tratar qualquer Trabalhador que alocar como um Mensageiro.
Z02	Você pode tratar qualquer Trabalhador que alocar como um Sacerdote.
Z03	Sempre que alocar um Guerreiro, você pode Rejuvenescer até 2 dos seus Edifícios de Produção de graça.
Z04	Sempre que você criar uma nova correspondência em uma Tapeçaria, receba a recompensa imediatamente.
Z05	Artesãos podem ser usados como Arquitetos, e Arquitetos podem ser usados como Artesãos.
Z06	No começo de cada Festival, ganhe 4 de batata. Durante a pontuação do fim da partida, ganhe 1 PV adicional por carta de deus que restar na sua mão (ou seja, 2 PVs por carta de deus na sua mão).
Z07	Ganhe PVs quando alocar um Trabalhador usando seus próprios Degraus.
Z08	Quando ativar uma tarefa Comprar Tecidos, compre 5 peças e descarte 2 (coloque-as viradas para baixo no fundo da pilha, na ordem que preferir) antes de continuar normalmente com a tarefa.
Z09	No começo de cada Festival, ganhe 1 PV por Tecido na sua maior Tapeçaria.
Z10	No começo de cada Festival, ganhe 2 de batata, 1 de milho e 1 de pedra.
Z11	Sempre que um jogador ativar a ação secundária Oferta do Sumo Sacerdote, ganhe 1 Tecido (o do topo ou aquele imediatamente abaixo dele, à sua escolha).
Z12	Sempre que um jogador ativar a ação secundária Adoração do Sumo Sacerdote ou imediatamente antes de um festival, você pode pagar 1 de ouro para avançar no Templo.
Z13	Para cada Conquista, você pode virar para baixo e/ou descartar um Soldado a menos (isso funciona como um desconto). Você ainda precisa virar ou descartar pelo menos um Soldado.
Z14	Ganhe +2 Tarefas quando alocar um Guerreiro.
Z15	Você pode trocar livremente 2 de pedra, 1 de ouro e 2 de milho uns pelos outros.
Z16	Sempre que um jogador ativar a ação secundária Produzir do Sumo Sacerdote, você pode Rejuvenescer de graça 1 Edifício de Produção ou 1 carta de Exército antes ou depois de produzir.
Z17	Sempre que um jogador ativar a ação secundária Conquista do Sumo Sacerdote, você ganha 1 de ouro e 1 PV.
Z18	Sempre que um jogador ativar a ação secundária Rejuvenescer do Sumo Sacerdote, compre 1 carta de Exército e ganhe 1 de ouro.
Z19	A qualquer momento durante seu turno, você pode pagar 1 de batata para comprar 1 carta de deus.
Z20	Sempre que você realizar a tarefa Coletar Recursos (batata, milho ou pedra, mas não ouro), receba 1 recurso extra daquele tipo e 1 PV.

APÊNDICE 2

REFERÊNCIA DOS SÍMBOLOS

Recursos	
	batata
	milho
	pedra
	ouro
Tarefas	
	Coletar Recursos
	Ganhe 3 de batata
	Coletar Recursos
	Ganhe 2 de milho
	Coletar Recursos
	Ganhe 2 de pedra
	Coletar Recursos
	Ganhe 1 de ouro
	Comprar Tecidos
	Construir uma Estátua
	Construir Degraus
	Construir um Edifício
	Treinar
	Compre 2 cartas de Exército, fique com 1 e descarte a outra
	Produzir Um
	Ganhe benefícios de 1 Edifício; não o vire
	Mercador
	Ganhe recompensas das Tapeçarias
Ações Secundárias do Sumo Sacerdote	
	Produzir
	Adorar
	Oferenda
	Conquista
	Rejuvenescer

Recompensas de Templo / Conquistar regiões / Edifícios de Produção / Tapeçarias	
	Ganhe um Tecido grátis
	Construa Degraus de graça, ganhe benefícios
	Construa uma Estátua Pequena de graça, ganhe os benefícios dela
	Construa um Edifício de graça
	Ganhe uma carta de deus da oferta ou baralho
	Ganhe X Pontos de Vitória
	Pegue um Trabalhador dos Nômades
	Avance uma casa no Templo, ganhando as recompensas
	Vire X Soldados
	Descarte X Soldados
	Pague 1 de ouro para avançar no Templo
	Rejuvenesça 1 Edifício ou carta de Exército
Outros símbolos	
	Edifício
	Edifício de Produção
	Edifício Passivo
	Carta de Exército
	Estátua Grande
	Festival
	Símbolos de deus

CRÉDITOS

Tawantinsuyu: O Império Inca

Design do jogo:

Dávid Turczy

Desenvolvimento do jogo:

Dávid Turczy, Rainer Åhlfors, Andrei Novac, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura

Ilustrações:

Jakub Skop, Michał Długaj, Alexander Zawada

Design gráfico:

Zbigniew Umgelter

Livro de regras:

Dávid Turczy, Andrei Novac, Błażej Kubacki, Rainer Åhlfors

Edição do livro de regras:

Emanuela e Robert Pratt

Editores eletrônica do livro de regras:

Agnieszka Kopera

Agradecimentos especiais à Daniele Tascini por sua inspiração e ideias.

Teste e desenvolvimento adicionais do jogo solo:

Nick Shaw, Jonathan Bobal, Gary Perrin, Jimmy Durden, Noralie Lubbers.

Playtesters:

Nick Shaw, Charlotte Levy, Kieran Symington, Wai-yee Phuah, Neil HK, Ben Hodgson, Fabio Lopiano, Denholm Spurr, Jimmy Durden, Noralie Lubbers, Jonathan Bobal, Gary Perrin, Anthony Howgego, Jeroen van den Hark, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk, Daniel Dubel, Mateusz Pasek, Iwona Jaworowska, Konrad Sass, Anna Czarnacka, Bartosz Folta, Anita Sokołowska, Jakub Muliński, Weronika Nogaś, Katarzyna Meszczyńska, Łukasz Juras, Krzysztof Jurzysta, Marek Mańko, o grupo de jogos de tabuleiro da Game Grid (Lehi, UT).

Board & Dice

Gerente Executivo: Andrei Novac

Gerente de Operações: Aleksandra Menio

Diretor de Marketing: Filip Glowacz

Diretor de Vendas: Ireneusz Huszcza

Direção de Arte: Kuba Polkowski

Diretor de Desenvolvimento: Błażej Kubacki

Galápagos Jogos

Tradução: Eduardo Kraszczuk

Revisão: Kévila Cordas e Lucas Benetti

Diagramação BR: Danilo Sardinha e Fabrizio Baldrati

www.galapagosjogos.com.br

REGRAS SOLO

COMPONENTES EXTRAS

Tabuleiro Axomamma



8 fichas numeradas (com os valores 1, 1, 2, 2, 2, 2, 3, 3, 4)



Dado de 6 lados (com faces 1, 2, 2, 3, 3, 4)



2 fichas dupla face de Personalidade da Axomamma



Axomamma ou "ela" se refere à sua oponente automatizada, enquanto "você" se refere ao único jogador humano.

PREPARAÇÃO

1. Coloque o tabuleiro da deusa Axomamma na área de jogo dela.
2. Prepare uma **partida para 2 jogadores**, com as seguintes exceções:
 - Quando ganhar um Tecido inicial, Axomamma recebe uma peça de Tecido inicial aleatória antes que você pegue a sua.
 - Axomamma não recebe uma mão inicial de cartas de deus. Em vez disso, ela recebe 2 de pedra, 2 de milho, 1 de ouro e 1 carta de Exército virada para baixo na mão dela, na parte inferior do tabuleiro da deusa.
 - Axomamma recebe 2 Trabalhadores aleatórios do saco de sorteio (do mesmo jeito que você).

- Você aloca seu Sumo Sacerdote primeiro. Depois, jogue o dado, conte um número de casas no sentido horário a partir do seu Sumo Sacerdote igual ao resultado e coloque o Sumo Sacerdote da Axomamma nessa casa.

3. Coloque as 8 fichas numeradas nos espaços iniciais correspondentes de cada uma.
4. Compre 4 cartas de deus e coloque-as sob os 4 espaços no topo do tabuleiro da Axomamma de forma que apenas o símbolo da deusa esteja visível.
5. Axomamma coloca 1 marcador de Degraus grátis na seção onde o Sumo Sacerdote dela começa (mas não ganha nenhum benefício por essa colocação).
6. Dê à Axomamma uma ficha de Personalidade para afetar o tipo de ação que ela vai favorecer durante a partida:
 - Selecione uma das 2 fichas dupla face de Personalidade aleatoriamente, e selecione um lado aleatoriamente (devolva a ficha de Personalidade não usada para a caixa).
 - Coloque a ficha escolhida no topo do local , na linha superior das ações no tabuleiro da Axomamma.

COMO JOGAR

Você é o primeiro jogador e realiza seus turnos normalmente. A Axomamma realiza seus turnos de forma ligeiramente diferente.

Notas Gerais

Ficha de Personalidade

Sempre que uma ficha numerada cai no local abaixo da ficha de Personalidade, Axomamma realiza as ações mostradas.

Nota: Por isso, Axomamma é uma oponente um pouco mais forte!

Ganhando Trabalhadores

Sempre que Axomamma ganha um Trabalhador da Vila ou área dos Nômades, ela também recebe uma recompensa baseada na cor do Trabalhador, como mostrado no tabuleiro do jogador dela.



Depois de receber esse benefício, a cor do Trabalhador se torna irrelevante para Axomamma.

Sempre que Axomamma tiver mais de 2 Trabalhadores, ela descarta **imediatamente** até ter 2 Trabalhadores. Descarte os Trabalhadores excedentes aleatoriamente e remova-os da partida.

Comprando cartas de deus

Sempre que Axomamma puder comprar uma carta de deus como um efeito (por exemplo, disparado por uma Estátua ou por subir na trilha do Templo), ela, em vez disso, remove a carta de deus mais velha na oferta, a coloca no fundo do baralho dela e marca 1 PV.

Comprando cartas de Exército

Sempre que Axomamma compre cartas de Exército, ela as mantém viradas para baixo sob seu tabuleiro, na "mão" dela. Se Axomamma receber um efeito que permita que ela compre 2 cartas e fique com 1, a deusa simplesmente compra 1 carta.

Recursos

Axomamma usa as batatas de forma diferente. Sempre que Axomamma tiver 5 ou mais de batata na reserva, ela troca 5 delas por 5 PVs até ter menos de 5 de batata. Axomamma **não** usa ouro como recurso coringa no lugar das batatas nesse caso, mas o faz normalmente para todos os outros fins. Axomamma usa todos os outros recursos do mesmo jeito que você.

Benefícios das Estátuas

Se Axomamma tiver uma Estátua (de qualquer tipo) e selecionar uma carta de deus sob o tabuleiro dela para uma ação principal que **corresponda** a essa Estátua, ela marca **5 PVs** (ignorando todo o resto mostrado na carta de deus).

Benefícios do Templo

Axomamma recebe todos os benefícios quando sobe na trilha do Templo, exceto por comprar cartas de deus para a mão dela (veja *Comprando cartas de deus* acima).

Quando ganha o bônus do Templo / , ela pega qual dos dois tiver menos:

- Se houver um empate, Axomamma pega um Trabalhador se tiver 0 ou 1 Trabalhadores; caso contrário, ela pega .
- Se não houver Trabalhadores disponíveis na Vila ou na área dos Nômades, Axomamma pega .
- Quando Axomamma precisar pegar um Trabalhador, ela o pega do lado das batatas da Vila. Se a Vila estiver vazia, ela pega um Trabalhador aleatório da área dos Nômades.

Ação do Sumo Sacerdote

Se Axomamma atender as condições (veja *Condições de Ativação do Sumo Sacerdote* abaixo) de uma das **2 próximas** ações do Sumo Sacerdote disponíveis a partir da **posição atual** do Sumo Sacerdote dela, ela 1) move o Sumo Sacerdote dela para a ação mais próxima dessas que ela pode realizar e 2) realiza essa ação. Você pode seguir a ação conforme as regras padrão.

Sempre que Axomamma realizar uma ação do Sumo Sacerdote, ela também

- compra 1 carta de Exército, colocando-a virada para baixo sob o tabuleiro dela e
- descarta até 2 cartas de deus da oferta central, descartando as 2 mais velhas se houver 3 para escolher (Ela não marca PVs por descartar essas cartas).

Condições de Ativação do Sumo Sacerdote

- **Oferenda:** Axomamma tem 4 ou mais de milho.
- **Produzir:** Axomamma tem pelo menos dois Edifícios de Produção virados para cima.
- **Adorar:** Axomamma tem uma ou mais Estátuas.
- **Conquista:** Axomamma tem mais "Soldados disponíveis" que o número de Trabalhadores na área Baixas de Guerra (Soldados disponíveis são Soldados em cartas de Exército viradas para cima na mesa mais quaisquer Soldados em cartas de Exército na "mão" dela).
- **Rejuvenescer:** Axomamma tem um total combinado de três ou mais Edifícios e/ou cartas de Exército virados para baixo.

Ações e Reações do Sumo Sacerdote

Ação do Sumo Sacerdote	Se Axomamma realiza a Ação	Se Axomamma segue sua Ação
 Produzir	Axomamma ativa todos os Edifícios de Produção virados para cima que tiver. Se um Edifício oferecer uma escolha entre recursos, Axomamma pega aquele que ela tiver menos. Se for um empate, escolha nesta ordem: ouro, milho, pedra, batata. Então, Axomamma vira todos os Edifícios ativados para baixo.	
	Ela mantém o Edifício com o maior número de referência virado para cima.	
 Oferta  Adorar	Realize como em uma partida com múltiplos jogadores. Axomamma oferta/adora o máximo que puder pelos custos padrão.	
 Conquista	Axomamma joga todas as cartas de Exército na mão dela de graça. Então, ela escolhe o espaço de Conquista disponível com o maior  mostrado, decidindo empates seguindo esta ordem de prioridade: região com menos marcadores de Conquista no total > região com menos de 3 dos marcadores dela > região com menos dos seus marcadores de Conquista > Antisuyu > Chinchaysuyu > Kuntisuyu > Qullasuyu. Ela então descarta e vira as cartas de Exército para baixo de acordo com as regras padrão. Axomamma favorece descartar cartas com 1 Soldado em vez de cartas com 2 Soldados e virar cartas com 2 Soldados em vez de cartas com 1 Soldado.	
	Para a segunda Conquista, Axomamma escolhe o espaço entre todas as regiões que exigir descartar menos cartas de Exército. Se houver um empate, escolha um deles aleatoriamente.	
 Rejuvenescer	Axomamma não paga nada para virar Edifícios ou cartas de Exército para cima.	
	Axomamma vira para cima todos os Edifícios e cartas de Exército dela que estão virados para baixo.	Axomamma vira para cima metade (arredondado para cima) do total dela de Edifícios de Produção e metade das cartas de Exército virados para baixo (por exemplo, se a deusa tiver 3 Edifícios de Produção e 3 cartas de Exército virados para baixo, ela vira 2 Edifícios e 2 cartas de Exército para cima).

Ação do Tabuleiro da Axomamma

Se Axomamma não tiver Trabalhadores para alocar, consulte a seção *Sem Trabalhadores* na pág. 26.

Se Axomamma não ativar uma ação do Sumo Sacerdote e tiver pelo menos um Trabalhador, ela vai alocar um Trabalhador no tabuleiro e realizará uma ação. Se ela tiver vários Trabalhadores para escolher, ela aloca o "mais velho" (ou, se essa for a primeira alocação da partida, escolhe aleatoriamente).

Para alocar um Trabalhador, role o dado para selecionar uma das quatro cartas de deus embaixo do tabuleiro do jogador da deusa.

- Axomamma encontra um espaço no tabuleiro principal que corresponde ao símbolo do deus da carta selecionada (priorizando o terraço superior da colina antes do primeiro Festival, o terraço médio entre o primeiro e o segundo Festivais e o terraço inferior depois do segundo Festival).
 - Se não houver um espaço correspondente no terraço desejado, Axomamma tenta encontrar um espaço correspondente no próximo terraço acima, se possível, e depois no próximo terraço abaixo.
- Se existir mais de um espaço válido no terraço desejado, Axomamma escolhe o espaço com menor custo combinado de Descer e Perambular.
 - Se o empate continuar, escolha aleatoriamente entre as opções empatadas.
- No caso extremamente improvável de não haver espaços correspondentes disponíveis, compre outra carta de deus do baralho para escolher outro símbolo (descartando a carta de deus original na oferta central). Repita essa etapa quantas vezes forem necessárias para encontrar um espaço válido.

Aloque o Trabalhador no espaço selecionado. Axomamma não paga custos de Perambular e Descer. Então, descarte a carta de deus escolhida do tabuleiro da Axomamma para a oferta central e compre uma carta de deus do topo do baralho para substituí-la (colocando-a sob o tabuleiro da Axomamma). Se o Trabalhador da Axomamma usar seus Degraus, você ganha PVs normalmente.

Ela então realiza **todas** as ações sob as fichas no tabuleiro do jogador da deusa que correspondam ao resultado do dado (de cima para baixo).

As ações na linha superior não requerem pagamento. Essas ações sempre podem ser realizadas. Na quinta opção (pedra ou milho), o Axomamma escolhe o que tiver menos.

As ações na linha do meio requerem pagamento. Se uma ação da linha do meio não puder ser realizada totalmente (por exemplo, a deusa não pode pagar pedra o suficiente para um Edifício/Degraus/Estátua, não tem milho suficiente para Tecidos etc.), ela ganha 1 de ouro em vez disso. Lembre-se que Axomamma também pode usar ouro (já que é um recurso coringa) para pagar por custos, mas apenas se necessário.

As ações na linha de baixo não requerem pagamento, mas pode ser impossível realizá-las.

Se uma ação não puder ser realizada (por exemplo, Axomamma quer ganhar um Trabalhador da Vila e não há nenhum), a deusa pula essa ação.

Nota: Ações realizadas por Axomamma não são conectadas de forma alguma com a alocação do Trabalhador no tabuleiro.

Finalmente, Axomamma avança todas as fichas numeradas correspondentes (no sentido horário) por um número de espaços iguais aos valores das fichas (por exemplo, se você rolar um 3, realize todas as ações sob as fichas "3". Então, mova todas as fichas "3" três espaços no sentido horário nos seus respectivos laços).

Nota: Múltiplas fichas **podem** dividir o mesmo espaço. Por isso, lugares com fichas presentes contam como espaços na contagem de movimentos de outras fichas.

Detalhes das Ações

: Axomamma ganha os recursos normalmente.

: Axomamma ignora benefícios quando adiciona Tecidos a Tapeçarias.

- Se **Axomamma** iniciar uma tarefa de Tecelagem, ela compra 2 Tecidos, se puder. Se ela puder pagar por apenas 1 Tecido, ela compra 1 e ganha 1 de ouro. Ao escolher Tecidos, ela prefere adicionar um novo à sua maior Tapeçaria antes de adicionar a uma Tapeçaria menor ou começar uma nova. Se existir mais de uma possibilidade, seguindo as regras acima, Axomamma escolhe o Tecido com maior número de referência.
- Se **você** iniciar a tarefa de Tecelagem, ela sempre compra 1 Tecido se tiver 2 ou mais de milho, a menos que os Tecidos restantes exijam começar uma nova Tapeçaria.

: Axomamma prefere Estátuas Grandes a Estátuas Pequenas, se puder pagar o custo. Para determinar qual Estátua a deusa constrói:

- Role o dado para selecionar uma das cartas de deus guardadas dela (ela não descarta essa carta de deus) e construa a Estátua correspondente ao símbolo dessa carta de deus.
- Se não houver nenhuma Estátua correspondente, realize a etapa acima para a próxima carta no sentido horário.
- Se não houver Estátuas correspondentes para nenhuma das cartas de deus guardadas, Axomamma constrói uma Estátua aleatoriamente, novamente preferindo Estátuas Grandes a Estátuas Pequenas.

: Se Axomamma tiver pelo menos 1 de pedra ou 1 de ouro, ela paga com essa pedra ou ouro (preferindo pagar com pedra) para escolher e construir um Edifício aleatório (do tipo especificado pelo espaço de ação no tabuleiro da Axomamma) do Mercado de Edifícios. Axomamma ignora o custo mostrado dos Edifícios.

: Se puder, Axomamma constrói Degraus entre os terraços superior e médio na seção onde seu Sumo Sacerdote estiver. Caso contrário, se move no sentido horário a partir de lá para encontrar um local válido. Se não houver uma seção disponível, prossegue para os locais inferiores, seguindo a mesma regra. Se possível, Axomamma evita construir Degraus que darão PVs para você.

: Axomamma recruta um Trabalhador da Vila do lado batata/milho da fila, respectivamente, de

graça. Ela então recebe a recompensa associada com a cor do Trabalhador (mostrada no tabuleiro dela).

: Axomamma recruta um Trabalhador Nômade aleatório (e reabastece a reserva normalmente). Ela então recebe a recompensa associada com a cor do Trabalhador (mostrada no tabuleiro dela).

Ações de Personalidade

Quando usar uma ficha de Personalidade, Axomamma ganha ouro e realiza uma das ações mostradas abaixo. Ela as ganha **de graça** (ela não paga nenhum dos custos normais por elas) e ganha os benefícios/bônus associados a elas.

: Construa uma Estátua Pequena de graça, escolhida aleatoriamente (e ganhe os 3 PVs associados).

: Pegue 1 Tecido de graça do topo da pilha de Tecidos.

: Avance um espaço na trilha do Templo, ganhando o bônus correspondente.

: Construa 1 Edifício de graça. Se Axomamma tiver menos de 2 Edifícios de Produção virados para cima, ela constrói um Edifício de Produção aleatório. Caso contrário, ela constrói um Edifício Passivo aleatório.

Sem Trabalhadores

Se Axomamma não tiver Trabalhadores e não cumprir as condições de uma ação secundária do Sumo Sacerdote, ela realiza todas as ações a seguir:

- Recruta um Trabalhador Nômade aleatório (reabastecendo os Nômades normalmente);
- Descarta até 2 cartas de deus da oferta (a mais velha primeiro), marcando 1 PV por cada carta descartada;
- Compra 1 carta de Exército, colocando-a virada para baixo sob o tabuleiro dela; e
- Move o Sumo Sacerdote dela um espaço no sentido horário na peça do Coricancha sem disparar essa ativação.

Festival

Os Festivais acontecem de acordo com as regras normais, exceto:

- em vez de Axomamma realizar uma ação Mercador grátis, ela marca 1 PV por Tecido que tiver;
- Axomamma não paga nenhuma batata pelas 4 cartas de deus guardadas sob seu tabuleiro do jogador; e
- Axomamma pula a etapa Compra de Cartas do Festival e, em vez disso, ganha 2 PVs se estiver atrás de você na trilha de pontuação.

FIM DA PARTIDA

Antes da contagem dos pontos, Axomamma realiza uma última ação Rejuvenescer 🧘. Se ela tiver Estátuas restantes, ela também realiza uma última ação Adorar 🙏. **Você não pode seguir nenhuma dessas ações.**

O resto da pontuação final acontece de acordo com as regras normais.

Você deve marcar pelo menos **120 PVs** e estar à frente da Axomamma para ganhar a partida!

AJUSTE DA DIFICULDADE

Se você vencer ou perder da Axomamma por uma grande margem (25 PVs ou mais), escolha algumas das opções a seguir para aumentar ou diminuir a dificuldade.

Diminuindo a Dificuldade

- Axomamma não usa uma ficha de Personalidade.
- Axomamma deve gastar 2 🧱 para construir Edifícios em vez de 1.

Ação secundária do Sumo Sacerdote:

- **Adorar:** A condição para Axomamma iniciar essa ativação é ter pelo menos 2 Estátuas para sacrificar.
- **Conquista:** Se Axomamma iniciou essa ativação, ela não realiza a segunda Conquista (a mais fácil).
- Se Axomamma realizar uma ação Sem Trabalhadores, ela **não** ganha uma carta de Exército.

Aumentando a Dificuldade

Ação secundária do Sumo Sacerdote:

- **Adorar/Oferenda:** Se Axomamma iniciou essa ativação, ela primeiro avança uma vez na trilha do Templo de graça (antes de gastar milho/Estátuas para avançar, de acordo com as regras padrão).
- **Conquista:**
 - ▶ A força dos Soldados da Axomamma precisa apenas ser igual ao número de Baixas de Guerra para realizar uma ação Conquista;
 - ▶ Para conquistar um espaço de região, Axomamma recebe um desconto de 1 Soldado para o requerimento **virar** e um desconto de 1 Soldado para o requerimento **descartar**.
- Sempre que Axomamma escolhe uma ação secundária do Sumo Sacerdote, ela marca **2 PVs**.
- Durante um Festival, ela marca **1 PV** adicional (totalizando **2 PVs**) por Tecido.
- Se Axomamma realizar uma ação Sem Trabalhadores, ela marca **2 PVs** adicionais.
- Axomamma marca **1 PV** por cada recurso restante (então, **2 PVs** por ouro) que tiver no fim da partida.



REFERÊNCIA RÁPIDA

Recursos	
	batata
	milho
	pedra
	ouro
Tarefas	
	Coletar Recursos Ganhe 3 de batata
	Coletar Recursos Ganhe 2 de milho
	Coletar Recursos Ganhe 2 de pedra
	Coletar Recursos Ganhe 1 de ouro
	Comprar Tecidos
	Construir uma Estátua
	Construir Degraus
	Construir um Edifício
	Treinar Compre 2 cartas de Exército, fique com 1 e descarte a outra
	Produzir Um Ganhe benefícios de 1 Edifício; não o vire
	Mercador Ganhe recompensas das Tapeçarias
Ações Secundárias do Sumo Sacerdote	
	Produzir
	Adorar
	Oferenda
	Conquista
	Rejuvenescer

Recompensas de Templo / Conquistar regiões / Edifícios de Produção / Tapeçarias	
	Ganhe um Tecido grátis
	Construa Degraus de graça, ganhe benefícios
	Construa uma Estátua Pequena de graça, ganhe os benefícios dela
	Construa um Edifício de graça
	Ganhe uma carta de deus da oferta ou baralho
	Ganhe X Pontos de Vitória
	Pegue um Trabalhador dos Nômades
	Avance uma casa no Templo, ganhando as recompensas
	Vire X Soldados
	Descarte X Soldados
	Pague 1 de ouro para avançar no Templo
	Rejuvenesça 1 Edifício ou carta de Exército
Outros símbolos	
	Edifício
	Edifício de Produção
	Edifício Passivo
	Carta de Exército
	Estátua Grande
	Festival
	Símbolos de deus