

INCA TREASURE

Em busca de uma civilização perdida

REGRAS

NO CORAÇÃO DA FLORESTA TROPICAL, UMA PIRÂMIDE MAIA BRILHA COM UMA LUZ VERDE FANTASMAGÓRICA.

CAÇADORES DE TESOuros AVANÇAM RAPIDAMENTE EM DIREÇÃO A OBSIDIANA À FRENTE, GEMAS BALANÇANDO EM SUAS CINTURAS A CADA PASSO. CONTUDO, EM UM BREVE MOMENTO DE GANÂNCIA, ELES SÃO REDUZIDOS A OSSOS CARBONIZADOS POR CHAMAS QUE IRROMPEM DE UMA FENDA NA TERRA. UM ENXAME DE ABELHAS ZUNE ALTO E, DO OUTRO LADO DO RIO ESCURO, UMA ÁRVORE DOURADA DIVINA BALANÇA SINOS DE ÂMBAR — O MENOR TREMOR PODE DESPERTAR OS MORCEGOS-VAMPIROS ESCONDIDOS NAS ESTALACTITES.

OS ARTEFATOS RITUAIS EM SUAS MOCHILAS COMEÇAM A AQUECER — QUANDO A LUZ DA LUA TOCA A FONTE SAGRADA, OS GANANCIOSOS FICARÃO PARA SEMPRE PRESOS POR UMA MALDIÇÃO. VOCÊ AGARRA OS ESPÓLIOS QUE ACABOU DE CONQUISTAR, SEU CORAÇÃO BATENDO FORTE, EM SINTONIA COM O PALÁCIO SUBTERRÂNEO.

A VERDADEIRA PROVA NÃO ESTÁ APENAS NESSAS CRIATURAS TEMÍVEIS, MAS EM SABER O MOMENTO CERTO DE CONTER A GANÂNCIA EM SEU CORAÇÃO.

COMPONENTES



5 Cartas de Templo
(para formar o tabuleiro de jogo)



5 Cartas de Artefato
(com valores 5/7/8/10/12)



30 Cartas de Expedição
15 Cartas de Tesouro e 15 de Perigo
(3 de cada um dos 5 Perigos)



110 Gemas de Tesouro
(Turquesa/Obsidiana/Ouro)



8 Meeples de Explorador
(em cores diferentes)

8 Cartas de Acampamento
(uma para cada jogador)

Jogadores podem trocar tesouros com o banco a qualquer momento, garantindo que o banco esteja abastecido para as futuras aventuras.

PREPARAÇÃO

- 1 Cada jogador pega um Meeple de explorador e uma Carta de Acampamento. A carta é dobrada, formando uma Tenda, e colocada à sua frente, com o Meeple dentro dela.



- 2 O Templo (que consiste em 5 cartas) é formado no centro da mesa como mostrado acima. As cinco Cartas de Artefato são embaralhadas e colocadas viradas para baixo sob cada uma das cartas de Templo.
- 3 Os Tesouros são colocados próximos ao Templo. O Jogador Inicial será o que mais conhecer as regras do jogo (ou não!).

OBJETIVO

O jogo é disputado ao longo de cinco rodadas. O vencedor será o jogador com maior riqueza (em valor de Tesouros) ao final da quinta rodada.

COMO JOGAR

O jogador inicial marca o início da rodada virando a carta de Templo correspondente. O Artefato "supostamente" encontrado nesta parte do Templo deve ser mostrado a todos os jogadores e embaralhado junto às Cartas de Expedição, formando o baralho de Expedição para esta rodada.

Se um Artefato não for descoberto na rodada, ele permanece no baralho e poderá aparecer mais tarde no jogo!

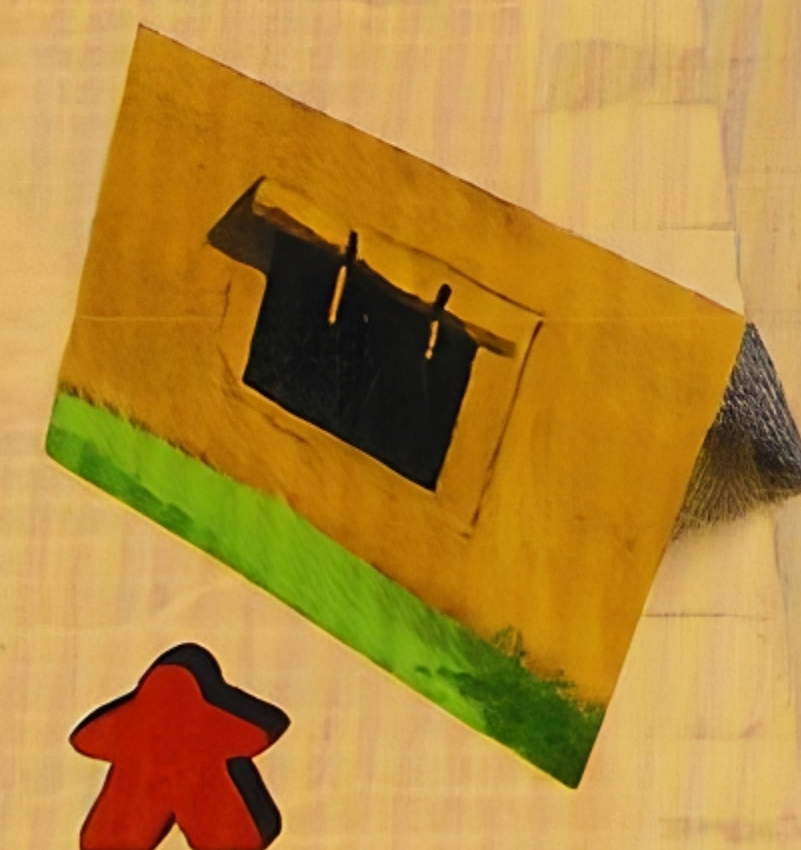
RODADA

1. SAIR OU NÃO?

◆ Retornar ao acampamento:

Cada jogador pega seu Meeple de Explorador da própria Tenda. Segura-na na mão, ou deixa a mão vazia para blefar, sem revelar aos demais jogadores se tem ou não o Meeple em sua mão.

Quando o Jogador Inicial gritar "Avançar!", todos devem abrir a mão simultaneamente. Se o Meeple de Explorador cair na mesa, significa que o jogador está retornando ao acampamento.



♦ **Continuar Explorando:** Os jogadores podem fingir segurar a miniatura de Explorador em sua mão. Quando o Jogador Inicial gritar "Avançar!" e os jogadores abrirem a mão sem revelar nada, devem continuar explorando o Templo.

NOTA: Quando a primeira Carta da Expedição for revelada, não há razão para sair, então pode-se pular esta etapa e assumir que todos jogadores entraram no Templo.

2. JOGADORES QUE SAEM

♦ **Dividir Tesouros:** Os jogadores que saíram do Templo na rodada dividem igualmente todo o Tesouro que estiver em qualquer Carta de Expedição pelo caminho. Se o número de Tesouros não puder ser dividido igualmente, os tesouros que sobrarem são deixados em uma Carta de Expedição (não importa qual delas).

♦ **Guardar Tesouros:** Os jogadores voltam ao acampamento e colocam os Tesouros recebidos durante a rodada dentro de suas Tendas. Estes Tesouros estão seguros e não podem ser perdidos.

♦ **Artefatos:** Se somente um jogador deixar o Templo neste turno, poderá coletar todos os Artefatos que ficaram no caminho. Os Artefatos são deixados ao lado da Tenda do jogador e estão seguros. Se mais de um jogador deixar o Templo ao mesmo tempo, nenhum deles poderá coletar os Artefatos, pois estes não podem ser divididos!

♦ **Fora do Templo:** Jogadores que deixaram o Templo nesta rodada deixam seu Meeple de Explorador na mesa e não participam do jogo até o fim da rodada.

NOTA: Todos jogadores podem olhar a Tenda dos oponentes, mas não podem tocar ou contar o que está dentro.

3. JOGADORES QUE CONTINUAM NO TEMPLO

O Jogador Inicial vira a carta do topo do baralho de Expedição e coloca ao lado da última carta revelada, criando um caminho de cartas (no primeiro turno,

coloque a carta revelada próxima ao Templo). Pode ser útil posicionar as cartas de Perigo ortogonalmente às Cartas de Tesouro no caminho, de forma a identificá-las mais facilmente.

♦ Cartas com Gemas (bordas azuis):

Se a carta mostrar um Tesouro (cartas numeradas com bordas azuis): os jogadores encontraram Gemas valiosas!



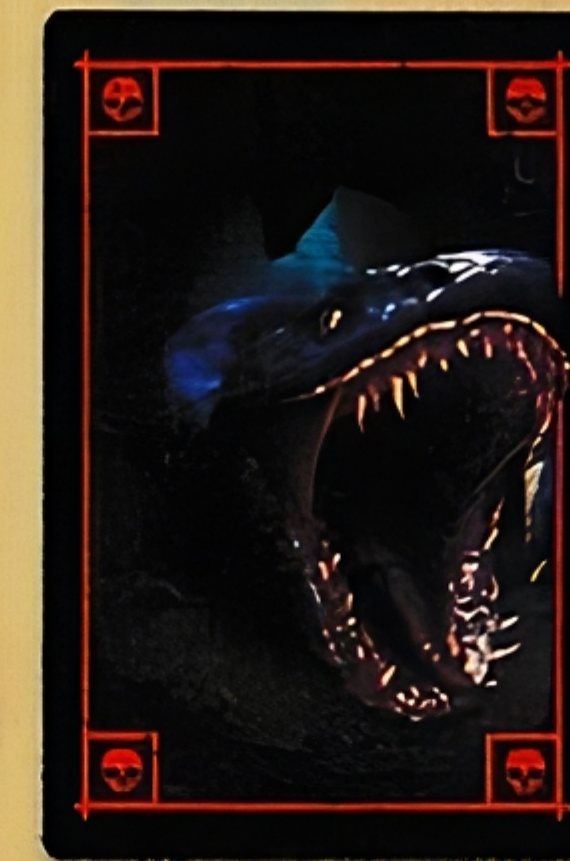
O valor do Tesouro mostrado na carta é dividido entre os jogadores, arredondado para baixo. Tesouros que sobrarem não podem ser divididos igualmente, então devem ser deixados sobre a carta de Expedição.

Por exemplo, se ainda houver 4 jogadores no Templo, e o valor do Tesouro revelado for 11, cada jogador recebe 2 Tesouros (2 Gemas Turquesas), enquanto os 3 Tesouros restantes permanecem em cima da carta de Expedição.

NOTA: Estes Tesouros são colocados ao lado da Tenda de cada jogador, e não dentro da Tenda!

♦ Artefatos (borda dourada):

Se a carta revelada mostrar um Artefato (borda dourada), ela é colocada no caminho. O Artefato valerá pontos extra no fim do jogo, mas somente para uma pessoa esperta o suficiente para trazê-lo em segurança de volta ao acampamento!



♦ Cartas com Perigos (borda vermelha):

Se nenhuma outra carta de Perigo do mesmo tipo foi revelada anteriormente, nada acontece... os jogadores têm apenas um vislumbre do perigo e da destruição! Os jogadores que estão no Templo executam agora a Escolha do Jogador.

Nota: Se esta for a primeira carta de Expedição revelada, não há outro motivo para sair, então é possível imediatamente revelar a próxima carta do baralho de Expedição.

Se esta é a segunda carta de Perigo do mesmo tipo, os jogadores foram espantados do Templo e a rodada termina. Todos os jogadores que ainda estavam no Templo devem devolver os Tesouros coletados durante esta rodada (os Tesouros colocados ao lado de suas Tendas). A segunda carta de Perigo é removida do jogo.

Então uma nova rodada se inicia.

4. FIM DA RODADA

UMA RODADA TERMINA DE DUAS FORMAS:

- ① Se todos os jogadores deixaram o Templo;
- ② Se uma segunda Carta de Perigo de mesmo tipo é revelada, espantando todos os jogadores que estão no Templo.

Se a rodada termina por causa de uma segunda Carta de Perigo, esta Carta é removida do jogo. Se há alguma Carta de Artefato no caminho quando a rodada termina, estes Tesouros são perdidos para sempre e removidos do jogo.

5. FIM DO JOGO



Situação final:

O jogo é jogado até a quinta rodada. Após a última rodada, as Tendas são abertas e os jogadores contam seus Tesouros.

Pontuação dos Tesouros:

Turquesa - 1

Obsidiana - 5

Ouro - 10

Artefatos: Pontue baseado no valor de cada Carta (5/7/8/10/12).

DETERMINE O VENCEDOR

O jogador com maior riqueza (em valor de Tesouros) vence. Se houver empate na pontuação, o jogador que tiver mais Artefatos vence. Se continuar empatado, bem... jogue outra partida!

REGRAS DOS ARTEFATOS

Artefatos são novos nesta edição do jogo. Para jogar a versão original - chamada Diamant - simplesmente remova as Cartas de Artefato do jogo. O restante continua o mesmo.



TRADUÇÃO PT-BR:
Jogos Fantásticos e Onde Habitam
Joel De Conto, Jennifer Domenechini

jogosfantasticos.com.br
@jogosfantasticospoa

