

WONDERS OF ANTIQUITY

By Stefan Risthaus

Um jogo de cartas para 2 a 4 jogadores, a partir dos 10 anos, com a duração de 40 a 45 minutos.

Introdução

Muitas civilizações apareceram e desaparecem no decurso da história da humanidade. Algumas desenvolveram culturas muito avançadas, e outras passaram despercebidas. Hoje, os historiadores contentam-se com o que restou dessas civilizações, estruturas e ruínas antigas, histórias que foram passando de geração em geração, registos e pedaços de histórias fascinantes que permaneceram ao longo dos tempos.

Inicialmente, vais construir os grandes monumentos do passado. Será que vais projectar uma Maravilha do Mundo, ou vais pegar num projecto existente e promovê-lo a um estatuto ainda mais elevado?

A seguir, o teu trabalho é ajudar estas construções antigas, a alcançar a fama e a glória. Com monumentos esplêndidos e crónicas preservadas, o teu povo irá assumir o seu lugar na história!

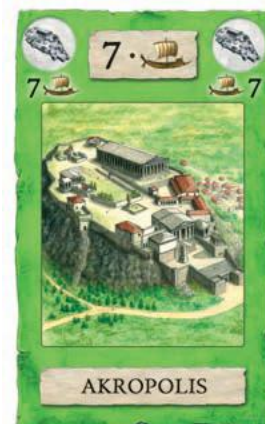


Material do Jogo

- © 1 Tabuleiro do Jogo com os trilhos dos monumentos, pontuação e historiador.
- © Quatro Conjuntos de peças do jogador (em diferentes cores):
 - 1 Carta do sumário do jogo.
 - 4 Fichas de Historiador.
- © 13 Marcadores de monumentos (12 para os trilhos, 1 é usado durante a pontuação).
- © 120 Cartas:
 - 108 Cartas de monumento (12 monumentos, com o valor de 1 a 9 e cada um mostra um símbolo).
 - 12 Cartas de monumentos disponíveis

Exemplo: A carta de monumento da direita tem as seguintes características:

Monumento: Akropolis – valor: 7 – Símbolo: Barco.



Preparação do Jogo (ver a página 6 para as regras de um jogo com 2 jogadores)

Posiciona o tabuleiro do jogo no meio da mesa. Posiciona um marcador de monumento no espaço mais à esquerda de cada um dos 12 trilhos de monumentos, isto é, o espaço com um desenho detalhado do monumento e com o seu nome. Coloca os restantes marcadores de lado, só vais usá-los durante a pontuação final.

Tira os marcadores de Historiador da tua cor, e posiciona um deles no espaço “0” do trilho da pontuação. Se existirem 4 jogadores, posiciona um dos teus historiadores de regresso à caixa do jogo.

Se existirem apenas 3 jogadores, remove o marcador de monumento do “Semiramis”. Remove também todas as 9 cartas de “Semiramis” e as outras 11 cartas marcadas com o símbolo desenhado à direita (20 cartas no total). Posiciona estas cartas de regresso à caixa do jogo, elas não irão ser usadas durante um jogo com 3 jogadores.



Baralha as cartas de monumentos e dá 5 a cada jogador. Estas são as tuas cartas iniciais que tens na tua mão e devem estar escondidas dos olhares dos outros jogadores. Posiciona o resto destas cartas, com a face virada para baixo, num baralho, e coloca-o junto ao tabuleiro do jogo. A seguir posiciona as 3 cartas do topo do baralho, com a face virada para cima, ao lado do tabuleiro do jogo.



Tira uma carta sumário e posiciona à tua frente para consulta. A área à tua frente é denominada como a tua área de “**exposição de monumentos**” – tu jogas as tuas cartas de monumentos nesta área.

Posiciona as cartas de Monumentos Disponível com o seu lado de “2 monumentos”, perto do tabuleiro do jogo.

Nota: Os jogadores experientes podem achar que estas cartas não são precisas. Elas são fornecidas para facilitar os novos jogadores. a verem quais os monumentos que podem ser construídos.



A Vez de Jogar

Escolhe um jogador para jogar em primeiro lugar. O jogo prossegue depois, no sentido dos ponteiros do relógio. Na tua vez de jogar, tens dois tipos de jogada para escolher, de entre:

1. **Jogada de Monumento** – ergues e/ou aperfeiçoas monumentos, tiras cartas, e/ou marcas pontos.
- ou
2. **Jogada de Historiador** – Completas uma história.

1. Jogada de Monumento – Realizas 3 Acções

Três das seguintes acções podem ser realizadas por qualquer ordem, e podem ser efectuadas por qualquer combinação (incluindo realizar uma acção várias vezes).

No final da tua vez de jogar, assegura que existem 3 cartas, com a face virada para cima, tiradas do baralho, se for necessário. O jogador à tua esquerda realiza agora a sua vez de jogar.

Para além das tuas 3 acções normais, podes comprar uma 4ª acção, através do descartar de 2 cartas da tua mão, com o mesmo símbolo (rolo, barco, ou capacete na parte superior central da carta). Se comprares uma 4ª acção, desta maneira, as cartas que são usadas para pagar por isto, são removidas do jogo. Podes comprar uma quarta acção, em qualquer momento, durante uma jogada de movimento (comprar uma 4ª acção **não** conta como uma acção).



a) Tira uma carta (1 acção por carta)

Biscas cartas para a tua mão, tirando a carta do topo do baralho, com a face virada para baixo, ou uma das 3 cartas viradas para cima, ao lado do tabuleiro do jogo. Cada carta que tiras conta como uma das tuas acções. Não existe nenhum limite de cartas na mão – podes ter na tua mão tantas cartas quantas quiseres.

Se tirares cartas, com a face virada para cima, preenche os lugares vazios, **depois** de terminares as tuas acções.

b) Erguer Monumentos (1 acção por monumento)

Podes construir monumentos usando as cartas que tens na mão. As cartas que jogares, são posicionadas à tua frente, na tua área de exposição de monumentos.

Se fores o **PRIMEIRO** a construir um monumento, tens de jogar, pelo menos, 2 cartas de monumento, mostrando o mesmo monumento (não examines os símbolos para esta acção). Podes jogar mais do que 2 cartas, se o desejares. Se estiveres a usar as cartas de monumentos disponíveis, vira a carta correspondente do seu lado de 2 monumentos para o seu lado de 1 monumento.

Se fores o **SEGUNDO** a construir um monumento, tens de jogar, pelo menos, 3 cartas de monumento com o monumento seleccionado. Se usares as cartas de monumentos disponíveis, remove do jogo a carta correspondente.

Nota: 3 cartas de monumentos são sempre suficientes para o segundo jogador construir um monumento – independentemente de quantas cartas o primeiro jogador usou.

Não podes construir um monumento se dois jogadores já tiverem construindo o mesmo monumento. Não podes construir o mesmo monumento duas vezes (mas podes adicionar cartas a um monumento que já tenhas construído, ver a seguir).

Podes jogar as tuas cartas de monumentos por qualquer ordem, mas não podes trocar a ordem das cartas, uma vez jogadas. Construir um monumento custa 1 acção, independentemente do número de cartas usadas na sua construção.

Dica: Quando jogas mais do que uma carta ao mesmo tempo, deves posicionar as cartas com os valores superiores por detrás daquelas com valores inferiores.

c) Expandir Monumentos existentes (1 acção por monumento)

Uma vez jogado, um monumento na tua exposição de monumentos, podes expandi-lo com uma acção, realizada mais tarde no jogo. Podes adicionar uma ou mais cartas a um monumento que tenhas erguido anteriormente. Expandir um monumento custa 1 acção, não importa quantas cartas são jogadas. Não podes alterar a ordem das cartas jogadas anteriormente, quando expandes o teu monumento. As novas cartas são sempre jogadas em cima das cartas jogadas anteriormente.

Dica: Quando constróis um monumento, guarda as cartas que recibes mais tarde para esse monumento, para jogares o máximo de cartas com uma única jogada.

d) Pontuar os pontos de Vitória (1 acção por par de cartas jogadas)

Podes pontuar pontos de vitória, usando 2 cartas de monumentos com o mesmo **símbolo**, tiradas de entre as cartas que tens na tua mão. Elas podem mostrar monumentos diferentes, e não têm de ter os monumentos que coincidam com as cartas que tenhas jogado. Compara os símbolos das cartas que acabaste de jogar com as cartas dos teus monumentos; cada carta na tua exposição de monumentos, com um símbolo coincidente, vale um ponto de vitória.

Os monumentos mostrados nas cartas que jogaste não importam, só compara os símbolos. Move a tua ficha no trilho da pontuação pelos pontos que recebeste. Remove do jogo as cartas jogadas para este efeito.

Exemplo: O jogador B joga duas cartas de monumentos mostrando o símbolo de barco (a carta Petra-1 e a carta Pharos-1). Ele pontua 2 pontos de vitória pelas duas cartas com o símbolo de barco na sua exposição de monumentos.

A carta Petra-1 e Pharos-1 são removidas do jogo.

2. Jogada de Historiador – Completar uma História

Uma história pode ser redigida, em vez de, realizar acções de monumentos. Só podes compor uma história se:

- Existir, pelo menos, 1 monumento com 2 ou mais cartas na área de exposição dos teus oponentes e
- Tens uma ficha de Historiador disponível.

Importante: Quaisquer fichas de historiador que não tenhas usado, irão valer pontos negativos!



Uma história regista em crónica, os grandes monumentos que existiam na altura em que a história foi escrita. Para escrever uma história, tira a carta topo de cada área de exposição de monumentos dos teus **OPONENTES**, que tenham, pelo menos, duas cartas. Quando compôs uma história, **não** tiras as tuas próprias cartas! Também não tiras uma carta, de qualquer monumento, que tenham uma única carta. Tais monumentos estão em mau estado, e não são incluídos na tua história (deixa a carta sozinha onde ela está).



Exemplo: a história do jogador C contém as cartas Akropolis-6 e Artemision-1. A carta Pharos-5 não é incluída, uma vez que o monumento é representado apenas por uma única carta.

Cada carta que colecionas, representa uma página da história que estás a escrever. O número de páginas, representam a importância do documento e posicionas a tua ficha de historiador, no trilho do historiador do tabuleiro do jogo.

Posiciona o marcador no número correspondente, ao número de páginas/cartas, que a tua história incluiu. Se já existir uma ficha nesse número, posiciona a ficha do teu historiador, em cima da ficha do historiador, que já estava a ocupar esse espaço.

Uma história tem de incluir, pelo menos, 1 carta de monumento, caso contrário, o jogador não pode criar uma história (e tem de realizar uma jogada de monumento).

Os monumentos que contêm mais cartas colecionadas, obtêm mais tarde, mais pontos de vitória, pelo que é desejável ter o máximo de cartas possíveis colecionadas, durante a fase do historiador. Regista as cartas colecionadas no trilho dos monumentos, no final da tua vez de jogar. Conta o número de cartas colecionadas para cada monumento e move o marcador correspondente para a direita, um espaço por carta.

Dica: Não jorges demasiado cedo os historiadores, tenta obter pelos menos 3 pontos de um historiador. Mas mesmo um 1 ponto, irá ser melhor do que pontos negativos no final do jogo!

Caso Especial: Num caso muito raro em que as fichas de monumentos já estão na última coluna (18/12-6) e precisam de ser avançadas devido à pontuação do historiador, os dois jogadores que tenham construído este monumento, recebe imediatamente pontos de vitória: o jogador com o a carta de monumento com o maior valor obtém 2 pontos de vitória, e o outro construtor recebe 1 ponto de vitória.

Nota: Não podes comprar uma acção adicional, quando escolhes uma jogada de historiador. As acções só estão disponíveis durante uma jogada de monumento.

Dica: As cartas usadas numa história **não** devem ser removidas do jogo, mas em vez disso, devem ser postas de lado separadamente. Isto permite aos jogadores verificar duplamente o valor de cada monumento durante o decurso do jogo, caso seja necessário.

Fim do jogo e Pontuação

O jogo termina, se não conseguires substituir uma ou mais das três cartas com a face virada para cima, junto ao tabuleiro do jogo. Isto desencadeia a pontuação final do jogo (mantém um olho atento ao baralho, para que possas usar todos os teus historiadores, antes do jogo terminar).

Pontuação do Monumento

Recebes pontos de vitória pelos monumentos que construístes.

Olha para a coluna onde está marcador para cada monumento. O valor no topo de cada coluna indica os pontos que estão disponíveis por teres construído esse tipo de monumento.

- Se fores o único jogador a ter o monumento na tua exposição, recebes o valor mais alto indicado na coluna.
- Se 2 jogadores construíram um monumento, o “construtor principal” recebe o maior valor dos 2 valores entre parênteses. O 2º Construtor recebe o valor mais pequeno.

O Construtor principal é o jogador com mais cartas para um monumento no final do jogo (por exemplo, duas cartas é melhor do que uma carta). Se ambos os jogadores tiverem o mesmo número de cartas, consulta os números que estão nas cartas. O jogador com o maior número (numa única carta) qualquer que ela seja, é considerado como sendo o principal construtor.

Nota: Podes usar o marcador extra, deslizando-o ao longo de cada símbolo colorido para marcar qual o monumento que está a ser pontuado.

The image shows a game board with 12 rows of monuments and 6 columns of markers. The monuments are: AKROPOLIS, ARTEMISION, BABYLON, MET HANIKIASI, COLOSSEUM, IMENETI, KOLOSSUS, MAUSOLEUM, OLYMPIAN ZEUS, PETRA, PHAROS, and SEMIRAMIS. The columns of markers are numbered 1 to 6, with values in parentheses: (2-1), (4-2), (6-3), (8-4), (10-5), and (12-6). Player A has Artemision (1 card) and Pharos (2 cards). Player B has Artemision (1 card). Player C has Akropolis (1 card) and Pharos (1 card).

Exemplo

Os expositores dos jogadores apresentam-se como ilustra a figura.
Os monumentos são pontuados da seguinte forma:

- Para o Akropolis (verde), o jogador C recebe 6 pontos, uma vez que ele é o único que construiu este monumento.
- O jogador A é o principal construtor do Templo de Artemision (roxo), porque ele tem 2 cartas para o monumento no final do jogo, comparando com o Jogador B que tem uma carta. O jogador A pontua 6 pontos e o jogador B 3.
- O jogador A é o principal Construtor do Pharos (azul) o farol da Alexandria (1 carta com o valor 8 contra 1 carta com o valor 4 do jogador C), e obtém 8 pontos. O jogador C obtém 4 pontos.

Pontuação do Historiador



Recebes -12 pontos por **cada** uma das tuas fichas de historiador que não tenhas usado.

Recebes os pontos iguais ao número de páginas que cada uma das tuas histórias contém (uma história de 4 páginas e uma de 5 páginas dão-te 9 pontos)

Para além disso, recebes pontos por teres escrito as histórias mais importantes. O jogador com a ficha de historiador, no valor mais alto no trilho do historiador, recebe 9 pontos. O segundo classificado recebe 6 pontos e o terceiro recebe 3 pontos. O mesmo jogador pode receber várias pontuações, se ele tiver várias fichas de historiador no top três. Se existirem várias fichas de historiadores no mesmo número, a primeira história é considerada como a mais importante, e fica com o melhor ranking do que a história mais recente.

Exemplo para 3 jogadores:

O vermelho obtém 17 pontos (7+6+4) pelo número de página das suas histórias, mais 3 por ter a história classificada em 3º lugar, perfazendo um total de 20 pontos.

O azul obtém um total de 21 pontos: 15 pelas páginas (9+4+2) e 6 pontos pelo 2º lugar da sua história.

O verde obtém 9 pontos pelo seu 1º lugar, mas só 3 pontos pelas suas páginas, por causa da penalidade de -12, por não ter completado uma história.

Vitória

Tu vences, se tiveres o maior número de pontos. Se existir um empate, o vencedor, de entre os jogadores empatados, será aquele que construiu mais monumentos. Se o empate prevalecer, o jogador com o melhor ranking da história, é o vencedor.

Dica: Faz primeiro, a pontuação dos teus historiadores. Desta maneira, se excederes os 50 pontos, podes posicionar a tua ficha de historiador de menor valor (do trilho do historiador) a seguir ao espaço 0/50 para indicar uma pontuação superior a 50 (não pegues no historiador de maior valor, uma vez que pode ser preciso para um desempate).

Jogo com 2 Jogadores

Se existirem apenas 2 jogadores, **não** uses as cartas e marcadores de monumentos, de um monumento qualquer. Cada jogador recebe dois historiadores em duas cores. Usa a tua carta sumário para criar uma separação entre as exposições de monumentos, de cada uma das cores, (usa a ficha extra de historiador para identificar quem é quem, em cada um dos lados). Todas as regras do jogo continuam as mesmas, excepto que os jogadores usam agora duas cores diferentes.

Cada jogador continua a obter 5 cartas durante a preparação do jogo e três acções durante uma jogada de monumento. Todas as pontuações são específicas na cor que o jogador escolheu para usar, como se cada cor fosse um jogador diferente.

As jogadas e as acções numa vez de jogar, podem ser usadas para qualquer das cores que o jogador escolher. Pontuas e registas a pontuação de cada cor e histórias, separadamente. Se uma das tuas cores realizar uma acção de história, colecionas cartas de ambos os lados da exposição do teu oponente, e do outro lado da exposição da outra cor que deténs.

No final do jogo, compara a tua pontuação mais baixa, com a pontuação mais baixa do teu oponente.

O jogador com a maior pontuação, mas baixa, é o vencedor. Empates entre cores empatadas, lida da maneira normal.

Dicas:

Toma atenção aos valores das cartas. Os valores das cartas ainda na mesa são importantes no final do jogo. Tenta manter os números maiores por detrás dos valores pequenos, para assim o valor maior não vir a ser colecionado durante as histórias.

Tenta jogar monumentos tão depressa quanto possível, mas tenta jogar mais do que o mínimo de 2 cartas para a primeira jogada. Irás guardar acções se colecionares e jogares mais cartas de uma só vez. Não te esqueças que o 2º jogador precisa de 2 cartas para o seu monumento, e não existe nenhuma para o 3º!

Cartas “inúteis” podem ser tornadas úteis, usando-as para pontos de vitória ou para comprar acções adicionais.

Tenta guardar cartas até que o último historiador componha a sua história, para ganhar o maior número de pontos durante a pontuação de monumento, no final do jogo. Mas não te esqueças que o valor de um monumento aumenta, conforme as cartas façam parte das histórias!

Variante: Troca

Se desejares, podes introduzir o comércio em jogo. O Comércio não conta como uma acção.

Podes trocar cartas de monumentos da tua mão com outros jogadores. Os outros jogadores só podem trocar contigo na sua vez de jogar (não é permitido trocas paralelas). Podes trocar por qualquer característica na carta (monumento, número ao símbolo). **Não** é necessário trocar 1 por 1, mas não te podes desfazer de cartas (tem de haver pelo menos uma carta em cada lado do negócio).

Variante para Jogadores Experientes:

Os jogadores que gostariam de ter um desafio adicional, podem adicionar as seguintes regras ao jogo:

- Só podes escrever uma história se tiveres pelos menos 3 páginas;
- Só podes realizar 2 acções por jogada, com a opção de comprar uma terceira.

CREDITS

Author: Stefan Risthaus (www.risthaus.eu)

Many thanks to my friends and playtesters: my wife Heike, Melanie and Holger Haberer, Tom Sander, Christian Zerrath, Judith Schick, Michael Hausen; Frederike, Philip, Volker, Ingo, Ralf, Markus, and Petra.

Graphics: Harald Lieske (www.haraldlieske.de)

Production: Pete Fenlon, Coleman Charlton

English Rules Development: Alex Yeager, Pete Fenlon, Coleman Charlton, Larry Roznai, Robert T. Carty Jr.

Special Thanks: Peter Bromley, Dan Decker, Susan Hepler, Nick Johnson, John McBrady, Kim McBrady, Marty McDonnell, Bridget Roznai, Loren Roznai, Guido Teuber, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann.

Copyright © 2008 Mayfair Games, Inc. “Monuments” is a trademark of Mayfair Games, Inc. All rights reserved.

MAYFAIR GAMES, INC.

WWW.MAYFAIRGAMES.COM

Importador e Distribuidor

Divercentro,Lda
Rua D. Pedro Cristo, 53 Sala C,D
3030-394 Coimbra
Tel/Fax . 239 406624
mail: diver@diver.pt

Versão Portuguesa: Paulo Santos

<http://dreamwithboardgames.blogspot.com/>