

*Versão Portuguesa: Paulo Santos*



*Dezembro de 2007*

## Conteúdo

- 1 Tabuleiro de Jogo
- 36 Cartas "campo/mecenas"
- 100 Cubos de "Arqueólogos" (25 por cada cor: azul, vermelho, verde e branco)
- 19 Marcas em disco para os jogadores (incluindo 1 marca de "primeiro jogador" e 6 marcas de pontuação "\*50")
- 5 Marcas de "mecenas" (1 laranja, 1 preta, 1 castanha, 1 amarela e 1 roxa)
- Este livro

## Era uma vez.....

1899. Por mais do que um século, o público Europeu tem estado fascinado pela Egiptologia, e pelas descobertas de Denon, Champolion, Petrie e outras.

Na busca de aventura e glória, equipas de arqueólogos procuram nas áreas do Egipto por tesouros escondidos.

## Objectivo do jogo

Os jogadores personificam arqueólogos, trabalhando para mecenas. Eles escavam a terra do Egipto para encontrar artefactos valiosos, os quais irão ornamentar as mais prestigiadas salas do Museu. No fim do jogo, o Museu organiza uma grande exibição. O jogador que tiver obtido mais prestígio (com a descoberta de coisas e obtendo os lugar mais vantajosos no Museu) ganha o jogo.

## Preparação do Jogo

- O tabuleiro é posicionado no meio da mesa.
- Os cubos multicolores são colocados ao lado do tabuleiro do jogo. Eles constituem o stock geral.
- Cada jogador escolhe uma cor, recebe duas marcas em disco correspondentes, depois posiciona um desses discos no espaço zero do trilho da pontuação ①, e o outro lado da escala de passagem ④.
- Um jogador, escolhido à sorte, começa o jogo: ele recebe as cinco marcas de mecenas e coloca-as aleatoriamente, uma por uma, nos espaços circulares das cinco alas do Museu ③.



① Trilho da Pontuação

② Museu

③ Alas do Museu

④ Escala de Passagem

⑤ Mecenas

## Princípios do Jogo

O jogo está dividido em quatro temporadas. Durante cada temporada, os jogadores escavam uma região do Egito através da colocação dos seus homens nas várias áreas de escavação da região. No fim de cada temporada, uma vez efectuadas as escavações, o melhor arqueólogo do ranking pode reivindicar uma parcela da terra ou ordena a saída dos seus homens para preparar a exibição final no Museu.

Cada parcela da terra é colocada por instrução do mecenas. Ao reivindicar uma parcela, um jogador ganha o direito de recorrer ao mecenas e usar o poder específico do mecenas no decorrer das temporadas subsequentes.

O Museu está dividido em várias salas com menor ou maior prestígio. Os jogadores podem reservar essas salas, enviando homens para dentro do Museu. Eles devem escolher cuidadosamente de entre as diferentes alas, enquanto observam o progresso dos seus oponentes.

## As Cartas

35 das 36 cartas apresentam uma parcela de terra na frente, e um mecenas nas costas. A última carta também apresenta uma parcela.

**Parcelas:** Parcelas são pedaços de terra nos quais os jogadores podem colocar os seus cubos para levar a cabo as escavações. Cada parcela está dividida em seis espaços que podem estar vazios ou conter uma pirâmide. Espaços contendo uma pirâmide são obstáculos; os jogadores não podem colocar cubos nesses espaços. Além disso, ao centro de cada parcela, tem um cartucho com informação. O cartucho indica o nível de prestígio da parcela: algumas cartas não têm qualquer figura, algumas têm um 2, um 3 ou um 5, que representam os pontos de prestígio que os jogadores irão pontuar se eles forem proprietários da parcela. Ao centro do cartucho, um sinal indica o mecenas a quem a parcela está atribuída.

**Regiões:** No início de cada jogada, uma nova região - composta por parcelas - é preparada (ver figura 1; ver também Fase 1). A região é um tabuleiro de jogo. É feita de áreas (figura 2), as quais são grupos de duas parcelas. Nota: As parcelas não têm parte de cima e nem de parte de baixo, elas podem ser colocadas em qualquer direcção.

As várias áreas que constituem uma região podem ser separadas por um espaço, para fazer com que seja mais fácil distingui-las. Contudo, as áreas são consideradas adjacentes. Assim, dois espaços separados que estão lado a lado ortogonalmente (mas não na diagonal), em duas cartas diferentes são considerados adjacentes (figura 3). Além disso, os cartuchos não são considerados como obstáculos. Como consequência, dois espaços separados por um cartucho são considerados adjacentes

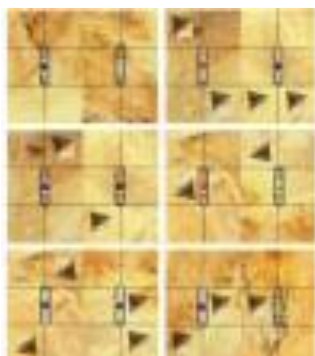


Figura 1: uma região



Figura 2: uma área



Figura 3: espaços adjacentes

## Modo de jogar

O jogo está dividido em 4 temporadas; cada uma das temporadas está dividida em três fases.

### Fase 1 - Nova Temporada

No início de cada jogada, os jogadores recebem os cubos da sua cor do stock geral. Cada jogador posiciona os seus cubos à sua frente. Assim, eles recebem:

- 11 Cubos num jogo com 3 jogadores.
- 8 Cubos num jogo com 4 jogadores.

Se não houverem cubos suficientes no stock geral, os jogadores só podem retirar o que houver disponível. Os Cubos que forem tirados do stock geral constituem o **stock pessoal** do jogador.

Depois, o primeiro jogador arma a região a ser escavada durante essa temporada: o jogador baralha o monte das cartas e prepara a região conforme se mostra ao lado (o lado da parcela para cima).



Preparar a região: nas temporadas 1, 2, e 3, oito parcelas são dispostas para formar quatro áreas por linha (ver as cartas amarelas no diagrama).

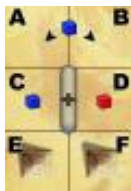
Na temporada 4, doze parcelas são dispostas para formar seis áreas (três linhas com duas áreas por linha - ver as cartas amarela e as cartas vermelhas no diagrama - ver também a figura 1 da página anterior).

### Fase 2 - Escavações

Começando com o primeiro jogador e seguindo no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador pode na sua vez, escolher **uma** acção de entre as quatro acções a seguir:

#### A) Começar uma Nova Escavação

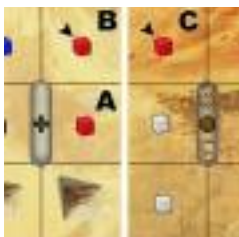
O jogador tira um cubo do seu stock pessoal e coloca-o **num espaço livre à sua escolha** na região que está a ser escavada. Não é possível colocar um cubo num espaço que contenha uma pirâmide.



O Azul começa uma nova escavação. Ele pode colocar o seu cubo nos espaços **A** ou **B** (espaços vazios), mas não nos espaços **C** ou **D** (os quais já contêm cubos), nem nos espaços **E** e **F** (porque têm pirâmides).

#### B) Estender uma Escavação já Existente

O jogador tira dois cubos do seu stock pessoal. Coloca o primeiro cubo **num espaço vazio, horizontalmente ou verticalmente adjacente a um espaço que já contenha um dos seus cubos**. Depois, o jogador coloca o segundo cubo **num espaço vazio, horizontalmente ou verticalmente adjacente ao espaço onde tinha colocado o primeiro cubo**. Estes cubos não podem ser posicionados num quadrado que contenha uma pirâmide.



O Vermelho estende a sua escavação já existente (espaço **A**), colocando um cubo vermelho no espaço **B**, e depois outro no espaço **C**.

### O) **Passar**

O jogador passa. O jogador coloca o seu disco marcador no primeiro espaço vazio na escala de passagem (isto é, o espaço com o menor número ainda disponível). A Fase 2 deste jogador está terminada. Esta é a única acção disponível quando um jogador não tem cubos disponíveis no seu stock pessoal.



O Verde passa, posicionando um disco marcador no primeiro espaço vazio da escala de passagem (neste caso, espaço 1, uma vez que o verde foi o primeiro a passar).

### D) **Recorrer a um Mecenas**

Esta acção está disponível a partir da **segunda temporada em diante**, graças às parcelas que os jogadores irão obter na Fase 3 da primeira temporada (ver Fase 3).

Graças aos seus meios financeiros, os cinco mecenas podem ajudar os jogadores com os seus poderes específicos.

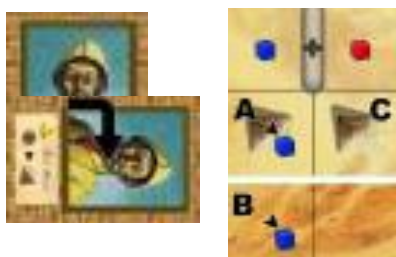
Na sua vez de jogar, o jogador inclina a carta com a feição dos mecenas em que está interessado. Depois, o jogador actua conforme indicado (ver a seguir). **Um jogador só pode inclinar uma carta por vez de jogar.** Uma carta virada não pode ser usada outra vez durante a mesma temporada, mas um jogador pode recorrer ao mesmo mecenas várias vezes na mesma temporada (assim o jogador tenha cartas disponíveis para virar, com o desenho do mecenas):

#### a) **Senhora Violet**

O jogador tira um cubo da sua cor do **stock geral** e coloca-o no seu stock pessoal. Depois, o jogador leva a cabo a acção A (começar uma nova escavação) ou a acção B (estender uma escavação já existente). Se o jogador não tiver cubos disponíveis no stock geral, não pode efectuar esta acção.

#### b) **Lorde Lemon**

O jogador pode começar uma nova escavação, tirando um cubo do seu stock pessoal e colocando-o num espaço que contém uma pirâmide (acção A), ou estende uma escavação existente, colocando **um dos dois cubos** do seu stock pessoal num espaço que contém uma pirâmide (acção B).



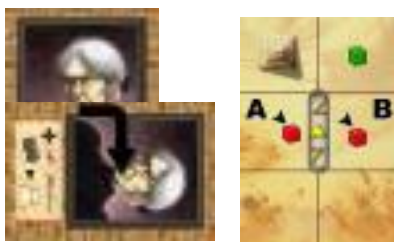
O Azul inclina a carta com a feição do Lorde Lemon. Depois estende uma das suas escavações, posicionando um cubo no espaço A (pirâmide) e outro no espaço B. Uma vez que o espaço A já contém uma pirâmide, é impossível para o Azul colocar o seu segundo cubo no espaço C.

#### c) **Sir Brown**

O jogador envia um dos seus homens para reservar uma sala no Museu. Em vez de colocar um cubo do seu **stock pessoal** na região, ele coloca-o dentro do museu (não te esqueças de seguir as regras de posicionamento no Museu - ver Fase 3 - Posicionamento de cubos no Museu).

#### d) Senhora Dona Blackmore

O jogador pode começar uma nova escavação, colocando dois cubos do seu stock pessoal, em vez de um. O jogador posiciona o primeiro cubo num espaço vazio à sua escolha, e o segundo cubo num espaço vazio, horizontalmente ou verticalmente adjacente ao primeiro cubo. Esses cubos não podem ser colocados num espaço que contenha uma pirâmide.



O Vermelho inclina uma carta com a feição da Senhora Dona Blackmore, e posiciona um cubo no espaço A e outro cubo no espaço B, o qual é adjacente ao espaço A.

#### e) Coronel Tangerine

O jogador pode estender uma escavação já existente, colocando três cubos do seu stock pessoal, em vez de dois. O jogador posiciona o primeiro cubo num espaço vazio, horizontalmente ou verticalmente adjacente a um espaço que já tenha um cubo da sua cor. Depois o jogador posiciona o segundo cubo num espaço vazio, horizontalmente ou verticalmente adjacente ao primeiro, e o terceiro cubo num espaço vazio, horizontalmente ou verticalmente adjacente ao segundo cubo. Esses cubos não podem ser colocados num espaço que contenha uma pirâmide.

Quando só existe um jogador a jogar (isto é, quando os outros jogadores tenham passado), esse jogador só pode realizar uma ação. Depois, o jogo avança para a Fase 3.



O Branco inclina a carta com a feição do Coronel Tangerine. Depois, estende uma das suas escavações, colocando três cubos nos espaços A, B e C.

### Fase 3 - Levantamento

Durante esta fase, os jogadores irão reivindicar parcelas e reservar salas no Museu para a exibição final.

#### Levantamento das áreas

Conta as áreas uma por uma, começando com a do canto superior esquerdo da região. Conta linha por linha, da esquerda para a direita.

Em cada uma das áreas, os jogadores são classificados de acordo com o número total de cubos colocados. O jogador que tiver o maior número de cubos na área vem em primeiro lugar, o jogador com o segundo maior número vem em segundo, e assim em diante. Os jogadores que não tenham colocado cubos na área não são classificados.

**Empates:** Se dois ou mais jogadores tiverem colocado o mesmo número de cubos na área, olham para a escala de passagem para resolver o empate e a classificação. Neste caso, o jogador que ocupar o espaço com figura menor (isto é, o jogador que passou primeiro) ganha o empate.

O jogador que estiver no primeiro lugar do ranking da área deve escolher entre as seguintes duas acções

- Tirar uma das duas cartas das parcelas, que fazem parte da área (ver reivindicar uma parcela).
- Reservar uma sala no Museu, colocando um dos seus cubos do **stock geral** (ver **Posicionamento dos Cubos no Museu**). Esta acção é impossível, se o jogador não tiver cubos disponíveis no stock geral.

Depois, o jogador que é o segundo do ranking deve escolher de entre as seguintes duas acções:

- Tirar a carta da parcela que restou (se o primeiro jogador tiver tirado a outra carta) ou uma das duas cartas das parcelas (se o primeiro jogador tiver posicionado um cubo no Museu).
- Reservar uma sala no Museu, colocando um dos seus cubos do **stock geral**. Esta acção é impossível, se o jogador não tiver cubos disponíveis no stock geral.

Atenção: em casos raros um jogador pode estar sozinho numa área. Nesses casos, o jogador é o único a classificar-se como o primeiro do jogador do Ranking.

Se houverem cartas disponíveis, depois de o primeiro e o segundo jogadores terem feito a sua escolha (isto é, se pelo menos um deles tenha reservado uma sala no Museu), o jogador que está no terceiro lugar do ranking e possivelmente o que vem na quarta posição podem tirar as parcelas que restarem. Eles não podem ir para o Museu.

Por fim, descarta as cartas em excesso na área (coloca-as de regresso à caixa do jogo). **Todos os cubos que tenham sido jogados na área são posicionados no stock geral.**

Avança para a próxima área.



As áreas são contadas segundo a ordem apresentada na figura ao lado direito. Em baixo temos a escala de passagem deste exemplo.



**Levantamento da área:** nesta área o Azul é o primeiro do ranking com 4 cubos, o Vermelho e o Verde têm ambos 2 cubos, e o Branco tem 1 cubo. O verde passou antes do Vermelho, assim o Verde ocupa um melhor lugar na escala da passagem, e consequentemente é o segundo do ranking. O terceiro do ranking é o Vermelho. O Branco é o quarto.

O Azul deve escolher entre uma das duas cartas e o Museu. O jogador escolhe a carta mais à esquerda, a qual tem um valor de 3, pelo que o Azul avança o seu marcador três espaços ao longo do trilho da pontuação. Depois, o jogador coloca a carta à sua frente com o lado do mecenas virado para cima. A partir da próxima vez de jogar e em diante, o azul irá ser capaz de activar a ajuda do **Lord Temon**.

O Verde pode escolher entre a carta que restou e o Museu. O jogador escolhe colocar um cubo no Museu (ver exemplo a seguir).

Sendo o terceiro, o Vermelho não pode ir para o Museu, assim o jogador tira a carta que restou. Uma vez que a carta não tem nenhum número, a marca do Vermelho no trilho da pontuação não se move. O Vermelho coloca a carta à sua frente com o lado do mecenas virado para cima. A partir da próxima jogada em diante, o jogador irá ser capaz de activar a ajuda da Senhora Dona Blackmore.

Uma vez que não existe mais cartas, o Branco não ganha nada. Todos os cubos são colocados no stock geral e começa o levantamento da área seguinte.

### **Reivindicar uma Parcela**

O jogador tira a carta. Se tiver pontos no cartucho (2, 3 ou 5 pontos), o jogador ganha imediatamente o número de pontos de prestígio correspondentes a esse valor, e move o seu marcador no trilho da pontuação de acordo com os pontos ganhos. Por fim, vira a carta de forma a que, o lado do mecenas fique virado para cima e posiciona-a à sua frente.

### **Posicionamento dos Cubos no Museu**

O Museu está dividido em uma sala central e cinco alas.

Cada ala é composta por duas salas (uma sala com o valor "3" com uma entrada para outra sala com o valor "5"), e é dedicada às descobertas de um específico mecenas.

Entre as alas, existem salas com o valor "2". Essas salas pertencem às duas alas que estão à sua volta.

Elas têm uma abertura para as salas com o valor "5" dessas alas.

Quanto maior for o valor de uma sala, mais pontos de prestígio a sala irá render durante a exibição final.

**Cada sala não pode conter mais do que um cubo.**

Sempre que um jogador posicionar um cubo no Museu, pode escolher uma das duas opções:

- Colocá-lo em qualquer sala vazia com o valor "2" ou "3",

ou

- Colocá-lo numa sala com o valor "5" adjacente a uma sala que já controla de valor "2" ou "3".

### **Fim da Fase**

Quando todas as áreas tiverem sido levantadas, a fase está terminada.

Depois:

- O último jogador na escala de passagem torna-se no primeiro jogador da próxima temporada.

- A escala da passagem é esvaziada.

- As cartas mecenas que foram inclinadas durante a fase 2 são colocadas direitas (assim, o jogador irá ser capaz de usá-las outra vez na próxima temporada).

Tem início a nova temporada.



Os jogadores guardam os cubos que não usaram durante esta temporada; eles vão poder utilizá-los na próxima temporada.



Posicionando Cubos no Museu: O Verde posiciona um cubo verde do stock geral no Museu. É o primeiro cubo que o verde coloca no Museu, assim a sala com o valor "5" não está disponível. Também é impossível para o Verde posicionar um cubo na sala que já está ocupada, assim decide posicionar um na sala situada entre as alas do Lorde Lemon e a senhora Dona Blackmore.



Posicionamento de Cubos no Museu (continuação). Durante o levantamento de outra área, o verde escolheu colocar outro cubo no Museu. Uma vez que já existe um cubo verde entre as alas do o Lorde Lemon e a Senhora Dona Blackmore, ambas as salas de valor "5" estão agora disponíveis. O Verde pode também escolher posicionar um cubo em qualquer sala com os valores "2" ou "3". Finalmente, O Verde decide em colocar um homem na sala "5" do Lorde Lemon, a qual a partir de agora em diante, não está disponível para os outros jogadores.

## Fim do jogo

O jogo termina no final da quarta temporada. Os pontos são contados:

### Exibição no Museu

Durante a exibição, os jogadores ganham pontos de acordo com o número de cartas os jogadores possuem em relação aos lugares que ocupam no Museu.

Por exemplo, o lugar que um jogador ocupar na ala do Lorde Lemon, irá afectar o valor das cartas de "Lorde Lemon" que o jogador possua. Assim, cada carta irá render de 1 a 5 pontos de prestígio.

Para contar os pontos no Museu, começa com a ala número 1, até à ala número 5. Por cada ala, um jogador ganha pontos de acordo com o número de cartas de mecenas correspondentes que ele tenha, e de acordo com a posição do jogador nas salas:

- Se o jogador está na sala "5", ele ganha 5 pontos de prestígio por carta que possua.
- Se o jogador está na sala "3", ele ganha 3 pontos de prestígio por cada carta que ele possua.
- Se o jogador está numa sala adjacente a uma ala (sala "2"), ele ganha 2 pontos de prestígio por cada carta que possua.
- Se o jogador não está quer em qualquer uma das alas, nem em nenhuma sala adjacente a uma ala, ele só pontua um ponto por cada carta que possua.
- Se o jogador está em cima de várias salas, por cada carta que possua, ele ganha o número de pontos correspondentes à sala com o maior algarismo.

## Séries

Por cada série de cinco cartas de “mecenas” diferentes que possua, um jogador pontua cinco pontos.

O jogador que tenha mais pontos de prestígio ganha o jogo. No caso de empate, o jogador que tenha o maior número de cubos no seu stock pessoal, ganha. No caso de um novo empate, os jogadores empatadas partilham a vitória.

Nota: existe uma carta de parcela (a carta com 5 pontos) a qual não está associada a qualquer mecenas. Esta carta não rende qualquer ponto do museu ou séries no final do jogo.



Exibição final no Museu: no final da quarta temporada, o Azul possui as cartas mostradas em cima. De acordo com a posição dos seus cubos no Museu, o Azul pontua:

- 3 Pontos por cada carta “Lord Lemon”, o que dá 6 pontos.
- 3 Pontos pela sua (única) carta “Senhora Dona Blackmore”.
- 5 Pontos por cada carta “Sir Brow”, o que dá 15 pontos.
- 2 Pontos por cada carta “Coronel Tangerine”, o que dá 4 pontos.

Séries: O Azul tem uma série completa de 5 cartas de “mecenas”. Consequentemente, o Azul pontua 5 pontos.

## Jogo com 2 Jogadores

---

As regras também se aplicam ao jogo com 3 jogadores, mas um jogador neutral é jogado colectivamente por ambos os jogadores. Este jogador neutral não pontua; contudo, os jogadores irão ser capazes de o usar para bloquear o seu oponente.

No início de cada temporada (Fase1), cada jogador retira 11 dos seus cubos e 4 cubos da mesma cor neutral. Escolhe um disco de passagem da mesma cor para o jogador neutral e posiciona-o no espaço 2 da escala de passagem. Como consequência, durante o jogo, o primeiro jogador que passar irá sempre ser o vencedor dos empates com outro jogador e o jogador neutral, enquanto o jogador que não passar primeiro, irá ser o terceiro no ranking da escala, e irá sempre perder os empates.

Durante a fase de escavação (Fase2), o jogador joga normalmente, depois ele pode usar os seus cubos neutrais para começar uma nova escavação neutral (acção A), ou estender uma escavação neutral já existente (acção B), seguindo as regras de posicionamento dos cubos. O jogador neutral não pode beneficiar dos poderes dos “mecenass”.

Durante a fase de levantamento (Fase 3), quando o jogador neutral é o primeiro ou segundo do ranking numa área, deve automaticamente escolher uma carta (noutras palavras, nunca posiciona cubos no Museu). A carta é escolhida de acordo com o ranking da área:

- Se o jogador neutral é o primeiro do ranking, o jogador que é o terceiro do ranking (ou o jogador não classificado, se ambos os jogadores não estiverem na área) escolhe a carta do jogador neutral.
- Se o jogador neutral for o segundo do ranking, o jogador que é o primeiro do ranking escolhe a carta do jogador neutral.
- As cartas escolhidas pelo jogador neutral, são constantemente descartadas.
- Se o jogador neutral está sozinho numa área, ambas as cartas são sempre descartadas.

## Dicas

---

- Gere o teu stock de cubos de forma prudente: os cubos não usados no final de uma temporada podem ser usadas na temporada seguinte. Assim, um jogador que guarde mais cubos do que os seus oponentes irá ter mais cubos à sua disposição na próxima temporada, os quais irão ser especialmente úteis para a quarta temporada, quando a região do jogo é maior.
- Não lutes de forma inútil: não te esqueças que os primeiros dois jogadores por cada área ganham seguramente alguma coisa (quer uma parcela ou o posicionamento no Museu). Por isso, é inútil acumular cubos numa área onde és ameaçado apenas por um oponente, ou tentar e derrotar um oponente a todo o custo quando ambas as parcelas são interessantes.
- Tem sempre presente o Museu: se não posicionares cubos no Museu, as tuas cartas só irão render um ponto, o que não é suficiente para ganhares o jogo. Tenta e assegura o acesso ao Museu com uma carta “Sir. Brown”, ou “sacrifica” algumas parcelas (mesmo as mais fortes) na altura certa (por exemplo, quando existem só dois jogadores numa área e a carta que sacrificas não irá ser benéfica para ninguém).
- Passa com cuidado: Se paras de posicionar cubos muito cedo, corres o risco de veres os outros jogadores tirarem a tua maioria. Inversamente, é inútil gastar cubos se pensares que a situação é suficientemente segura, tanto mais que, ao seres o primeiro a passar irás ganhar todos os empates.

