



OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores assumem papéis de herdeiros de poderosas famílias nobres em busca da glória eterna enquanto planejam a construção de Teotihuacan. Ganhe pontos de vitória de várias maneiras: busque o favor dos deuses, seja o maior arquiteto da pirâmide e tenha os lugares mais prestigiados da Avenida dos Mortos! Que os deuses ajudem na sua vitória!

COMPONENTES

Tabuleiro principal



- 6 Tabuleiros de ação (numerados de 2 a 7)
 - Floresta (2)
 - Pedreira (3)
 - Depósito de Ouro (4)
 - Alquimia (5)
 - Nobres (6)
 - Decorações (7)



15 Fichas de decoração



54 Fichas de descoberta



• 9 Fichas de tecnologia



18 Fichas iniciais



• 9 Fichas reais, divididas em 3 categorias (A, B, C)



7 Fichas de bônus do templo



2 Discos de calendário: 1 escuro, 1 claro



11 Edifícios







32 Peças de pirâmide



4 Marcadores de ordem dos jogadores



- Componentes dos jogadores em 4 cores
 - 4 Dados, representando trabalhadores



12 Marcadores de madeira (discos): 6 de tecnologia, 6 de trilha



1 Marcador de jogador



- Recursos:
 - Fichas de cacau sinalizadas com 1 e 5



60 Recursos: 20 de madeira, 20 de pedra, 20 de ouro



4 Fichas de multiplicadores

5x	5x	5x	5x
5x	5x	5x	5x
5x	5x	5x	5x

O cacau e os recursos são considerados ilimitados. Se eles acabarem, use as fichas de multiplicadores fornecidos para marcar quantidades maiores.

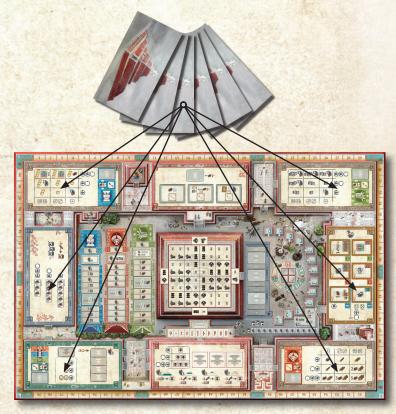
Primeira vez jogando Teotihuacan?

Se for a primeira vez que joga Teotihuacan, recomendamos que use os tabuleiros de ação impressos no tabuleiro principal. Apenas pule as seguintes etapas de preparação: 2, 3, 4 e 5. Devolva todos os tabuleiros de ação, fichas reais, fichas de tecnologia e fichas de bônus do templo para a caixa do jogo sem colocar nenhum deles no tabuleiro principal. Além disso, durante a preparação dos jogadores, siga também a etapa 6 na página 7.

PREPARAÇÃO

Preparação do Tabuleiro

- 1. Coloque o tabuleiro principal no meio da mesa.
- 2. Embaralhe os tabuleiros de ação numerados de 2 a 7 e coloque-os voltados para cima nos espaços 2 a 7 (encobrindo os tabuleiros de ação impressos). Os tabuleiros de ação 1 e 8 nunca são cobertos por outros tabuleiros de ação.











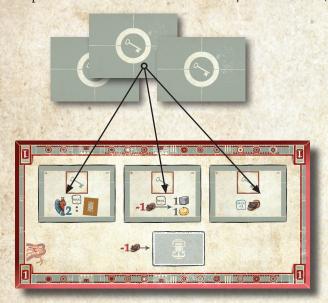




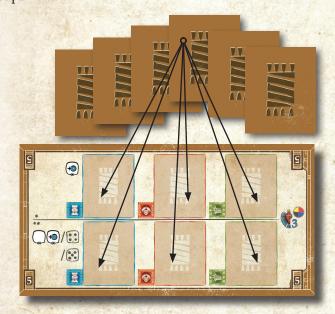




3. Existem 3 categorias de fichas reais, marcadas com A, B ou C no canto superior esquerdo. Selecione aleatoriamente 3 fichas reais, uma de cada categoria, e coloque-as viradas para cima nos pontos indicados do tabuleiro de ação do Palácio (1).



4. Pegue aleatoriamente 6 fichas de tecnologia e ordene-as pelos números de referência. Coloque essas fichas voltadas para cima no tabuleiro de ação de Alquimia (5) em ordem crescente, da esquerda para a direita, começando na linha superior.





5. Selecione aleatoriamente 3 fichas de bônus do templo e coloque cada uma no penúltimo degrau de cada templo.



- 6. Coloque o disco de calendário claro no espaço 0 da trilha do calendário. Coloque o disco de calendário escuro na trilha do calendário com base no número de jogadores:
 - Para 4 jogadores: coloque no espaço 12.
 - Para 3 jogadores: coloque no espaço 11.
 - Para 2 jogadores: coloque no espaço 10.



 Coloque um edifício de madeira em cada espaço da linha de edifícios no tabuleiro principal, excluindo o último espaço à esquerda.













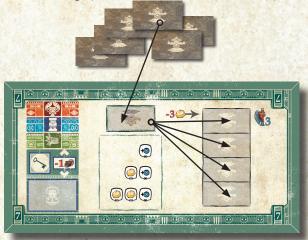




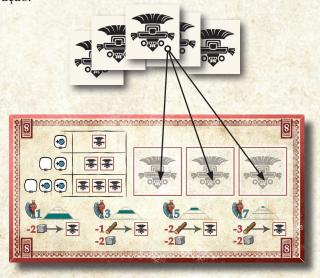




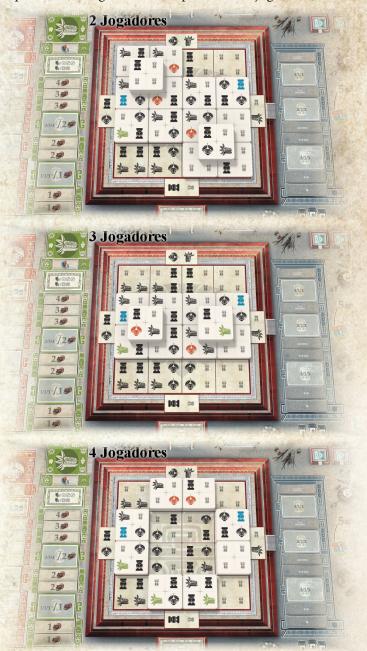
8. Embaralhe todas as fichas de decoração e coloque-as em uma pilha com a face virada para baixo no tabuleiro de ação de Decorações (7). Pegue 4 fichas da pilha e coloque-as voltadas para cima nos espaços indicados do tabuleiro de ação.



9. Embaralhe todas as peças de pirâmide e coloque-as em várias pilhas viradas para baixo ao lado do tabuleiro de ação de Construção (8), depois pegue 3 peças de pirâmide e coloque-as viradas para cima nos espaços indicados do tabuleiro de ação.



10. Em seguida, pegue aleatoriamente as peças de pirâmide e coloque-as na grade da pirâmide, para formar os seguintes padrões (na seguinte ordem para 2, 3 e 4 jogadores):



11. Embaralhe todas as fichas de descoberta e coloque-as em várias pilhas viradas para baixo ao lado do tabuleiro principal.













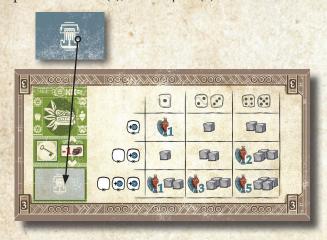


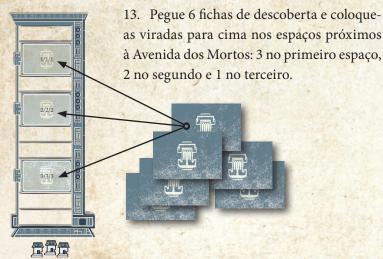






12. Pegue 5 fichas de descoberta e coloque-as voltadas para cima nos espaços próximos às ações de adoração nos seguintes tabuleiros de ação: Palácio (1), Floresta (2), Pedreira (3), Depósito de Ouro (4), Decorações (7).





14. Pegue mais fichas de descoberta e coloque-as viradas para cima nos principais degraus dos templos, conforme indicado pelos números neles: primeiro número para 2 jogadores,



Preparação do Jogador

- 1. Cada jogador escolhe um marcador de jogador de uma cor e usará os trabalhadores (dados) da mesma cor.
- 2. Determine aleatoriamente o primeiro jogador. Dê a esse jogador 1 cacau e o marcador de ordem de jogador "1".
- 3. Dê ao jogador sentado à direita (sentido anti-horário) do primeiro jogador 3 cacaus e o marcador de ordem de jogador com valor igual ao número de jogadores ("2" no jogo de 2 jogadores, "3" no jogo de 3 jogadores, "4" no jogo de 4 jogadores). Este marcador será, a partir de agora, chamado de marcador do último jogador.
- 4. Dê a cada um dos outros jogadores 2 cacaus e os marcadores de ordem de jogadores iguais às suas posições na ordem do jogador (com o jogador sentado à esquerda do primeiro jogador recebendo o "2" e assim por diante).
- 5. Os jogadores pegam os 12 discos correspondentes à sua cor. Guarde 6 para usar como marcadores de tecnologia. Coloque os outros 6 nos seguintes locais:
 - No ponto 0 da trilha da pirâmide.



Na parte inferior da trilha da Avenida dos Mortos.







No primeiro degrau dos 3 templos.



No espaço 0 da trilha de pontuação.



- 6. Se este for seu Primeiro jogo:
 - Cada jogador coloca um trabalhador mostrando poder 3 na roda da ascensão.



- Além do cacau inicial, os jogadores recebem os seguintes recursos:
 - O jogador "1" recebe:
 - 5 cacaus , 1 madeira , 2 pedras , 4 ouros e avança um degrau no templo verde (que proporciona mais 1 cacau). Coloque os seguintes trabalhadores iniciais na área geral (veja a caixa lateral) dos tabuleiros de ação: poder 2 nos Nobres (6), poder 1 na Floresta (2), poder 1 na Construção (8).

- O jogador "2" recebe:
 - 5 cacaus , 4 madeiras , 1 pedra e avança um degrau no templo vermelho e no templo azul (que proporciona 1 ponto de vitória e uma pedra). Coloque os seguintes trabalhadores iniciais na área geral (veja a caixa abaixo) dos tabuleiros de ação: poder 2 nas Decorações (7), poder 1 na Floresta (2), poder 1 na Pedreira (3).
- Em jogos de 3 e 4 jogadores: O jogador "3" recebe:
 - 1 avanço na trilha da Avenida dos Mortos

 1 avanço na trilha da Avenida dos Mortos

 2 4 cacaus

 3 madeiras

 4 pedras

 e avança um degrau no templo azul

 (que proporciona 1 ouro adicional

). Coloque os seguintes trabalhadores iniciais na área geral (veja a caixa abaixo) dos tabuleiros de ação: poder 1 no Palácio (1), poder 1 na Floresta (2), poder 1 nas Decorações (7).
- Em jogos de "4" jogadores: O jogador "4" recebe:
 - 2 madeiras , 5 ouros e avança um degrau no templo verde (que proporciona mais 1 cacau), um marcador de tecnologia com a terceira menor numeração nos marcadores de tecnologia (que concede outro avanço no templo verde e, portanto, outro cacau). Coloque os seguintes trabalhadores iniciais na área geral (veja a caixa abaixo) dos tabuleiros de ação: poder 1 na Pedreira (3), poder 1 nos Depósito de Ouro (4), poder 1 na Alquimia (5).

Área Geral

As regras geralmente se referem à área geral do tabuleiro de ação. Quando você for instruído a colocar um trabalhador (dado) lá, coloque-o de maneira que ele não cubra nenhuma imagem.

Considera-se que todos os trabalhadores estão posicionados na área geral do tabuleiro de ação, EXCETO os trabalhadores bloqueados em espaços de adoração (explicado adiante).





Nível de Poder dos Trabalhadores

Algumas habilidades dependem do poder do seu trabalhador. Este é um valor entre 1 e 5, mostrado na face visível do dado (superior) do trabalhador. Se um dado atingir um poder 6, ele imediatamente Ascende. O processo da Ascensão é detalhado mais tarde.

- 7. Caso NÃO seja o primeiro jogo:
 - Cada jogador coloca 1 trabalhador com poder 3 na roda da ascensão e coloca os outros 3 trabalhadores com poder inicial 1 ao lado do marcador colorido do jogador.
 - Distribua aleatoriamente 4 fichas inicias para cada jogador.
 Se algum jogador receber fichas iniciais com um ícone de descoberta
 , esse jogador pode pegar uma ficha de descoberta aleatória para cada ícone recebido.
 - Cada jogador escolhe ao mesmo tempo 2 fichas iniciais e devolve as outras duas para a caixa.
 - Cada jogador recebe todos os benefícios das fichas escolhidas:
 - Melhorar poder aumenta o poder inicial de um dos seus dados.
 - Ao receber uma ficha de descoberta , pegue uma ficha pagando o custo apresentado.
 - Ao receber um avanço nos templos sanhe imediatamente o benefício do degrau do templo.
 - Ao receber uma ficha de tecnologia , o marcador deve ser colocado na ficha de tecnologia de menor número. Nenhum ouro é gasto, mas o avanço do templo ainda é recompensado.
 - Por fim, cada jogador deve colocar seus trabalhadores iniciais na área geral (veja na página anterior) dos tabuleiros de ação combinando os 3 números únicos de tabuleiro de ação nas suas fichas iniciais selecionadas (não pode haver 2 dados pertencentes ao mesmo jogador iniciando no mesmo tabuleiro de ação).

- 8. Apenas nos jogos de 2 e 3 jogadores:
 - Em um jogo de 3 jogadores, pegue 2 fichas iniciais e coloque 3 trabalhadores da cor não utilizada nos 3 primeiros tabuleiros de ação (diferentes) exibidos nas fichas iniciais.
 - Em um jogo de 2 jogadores, execute duas vezes a ação descrita acima. Ao comprar as 2 fichas iniciais pela segunda vez, use 3 trabalhadores da segunda cor não utilizada.
 - Os trabalhadores "neutros" contam como um trabalhador de cor diferente para todos os propósitos de jogo.
- 9. Devolva todas as fichas iniciais (usadas e não usadas) para a caixa do jogo.
 - Todas as fichas de descoberta não utilizadas devem ser embaralhadas novamente nas pilhas de fichas de descoberta.







REGRAS DE JOGO

Começando no primeiro jogador, cada jogador executa um turno como descrito abaixo e o jogo prossegue continuamente no sentido horário. Não há fases e etapas em Teotihuacan; cada jogador simplesmente resolve suas escolhas uma após a outra, até que ocorra um Eclipse - Pontuação (veja mais adiante).

Turnos do Jogador

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

- Executar um turno normal OU
- Desbloquear sem custos todos os seus trabalhadores bloqueados (consulte a caixa lateral).

Após executar sua opção, se você tiver o marcador de último jogador, avance o disco de luz 1 casa na trilha de calendário. Isso pode desencadear um Eclipse (veja tópico adiante).



Em seguida, o próximo jogador no sentido horário executa seu turno.

Executando um Turno Normal

Se você executar um turno normal, deve escolher um dos seus trabalhadores desbloqueados (consulte a caixa lateral) e avançá-lo em 1, 2 ou 3 tabuleiros de ação no sentido horário.

Trabalhadores Bloqueados e Desbloqueados

Os trabalhadores podem estar bloqueados ou desbloqueados. Um trabalhador está bloqueado se estiver em um espaço com uma borda espessa e uma chave dentro (chamados espaços de adoração).





Os trabalhadores na área geral do tabuleiro de ação estão todos desbloqueados.





Você NÃO pode mover seus trabalhadores bloqueados, mas pode pagar 3 cacaus ao estoque a qualquer momento durante o seu turno (normal) para desbloquear todos eles. Como alternativa, durante o seu turno você pode escolher a opção "Desbloquear todos os trabalhadores bloqueados sem custo". Ao desbloquear um trabalhador, coloque-o na área geral do mesmo tabuleiro de ação





Nota: Você pode optar por pagar 3 cacaus (ou gastar um turno completo para desbloquear todos os trabalhadores gratuitamente), mesmo que nem todos os trabalhadores estejam bloqueados.

Em seguida, você deve executar uma das três ações possíveis no tabuleiro de ação onde colocou o trabalhador:

- Coletar cacau
- Adorar os Deuses
- Executar uma ação principal

Nota: Se você não tiver um trabalhador desbloqueado disponível ou não puder/quiser pagar para desbloqueá-lo, não poderá executar o turno normal; você deve executar a opção de desbloqueio sem custos.















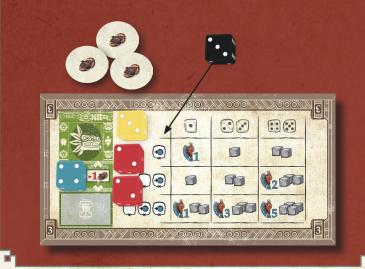


Coletar Cacau

Você pode realizar a ação coletar cacau em qualquer tabuleiro de ação. Antes de mover o trabalhador para a área geral de um Tabuleiro de ação, conte o número de trabalhadores de cores diferentes já presente no tabuleiro (desconsiderando os trabalhadores bloqueados no espaço de adoração). Receba em cacau o número de cores diferentes mais 1. Coloque o trabalhador movido na área geral do tabuleiro de ação em questão.

EXEMPLO

O Preto move o trabalhador para o tabuleiro de ação da Pedreira (3) para executar a ação coletar cacau. Existem trabalhadores desbloqueados de 2 cores diferentes: o Vermelho e o Amarelo, logo o Preto recebe 3 cacaus. O trabalhador Azul bloqueado e o trabalhador Preto que foi movido não são contados.



Adoração

A ação de adoração só pode ser realizada nos seguintes tabuleiros de ação:

- · Palácio (1)
- Floresta (2
- Pedreira (3)
- Depósito de ouro (4)
- Decorações (7)

O tabuleiro de ação do Palácio (1) tem 3 fichas reais com um espaço cada, enquanto os outros têm uma barra lateral no templo, cada uma com um espaço.

- 1. Selecione um espaço de adoração no tabuleiro de ação. Se houver um trabalhador pertencente a outro jogador no espaço, pague 1 cacau ao estoque e desbloqueie esse trabalhador (mova-o para a área geral desse tabuleiro de ação). Depois, coloque o seu trabalhador movido no espaço de adoração selecionado. Você não pode desbloquear seus próprios trabalhadores dessa maneira!
- 2. Em seguida, escolha uma das seguintes opções:
 - Ativar a habilidade do espaço de adoração OU
 - Receba a ficha de descoberta próxima ao espaço de adoração pagando os recursos exibidos na ficha OU
 - Pague 1 cacau adicional (antes de resolver os efeitos) para, realizar ambas as ações acima em qualquer ordem.

Nota: Qualquer custo de cacau associado ao desbloqueio do trabalhador de outro jogador ou ao escolher as duas opções de um espaço de adoração deve ser pago antes de resolver quaisquer benefícios associados à ação de adoração.

No caso do tabuleiro de ação do Palácio (1), consulte o anexo para ver as habilidades de cada ficha real.

No caso dos seguintes tabuleiros de ação: Floresta (2), Pedreira (3), Depósito de Ouro (4), avance um degrau no templo exibido (consulte a caixa na página 11 sobre Avanço nos Templos).

No caso do tabuleiro de ação de Decorações (7), avance um degrau em qualquer um dos templos (à sua escolha).

EXCEÇÃO: Ao colocar seu trabalhador no tabuleiro de ação do Palácio (1), você deve escolher uma das fichas reais e ativar sua habilidade. Você não pode optar por apenas receber a ficha de descoberta, embora você ainda possa pagar o custo adicional de 1 cacau para ativar a habilidade e pegar a ficha.

Receber uma Ficha de Descoberta

Você recebe uma ficha de descoberta pagando os recursos impressos no canto superior esquerdo (se não houver recurso impresso, a ficha não tem custo adicional). Você tem que pagar o custo, independentemente de como a ficha foi obtida: na ação de adoração, avançando um degrau no templo com uma ficha de descoberta ou na Avenida dos Mortos. Se você não puder ou não quiser pagar, não receberá a ficha.

Depois de receber a ficha, coloque-a virada para cima na sua frente. Se for uma máscara, ela será pontuada em todos os Eclipse restantes. De outro modo, você pode usá-la e virá-la com a face para baixo a qualquer momento durante seu turno (imediatamente ao recebê-la ou poderá guardá-la para depois) para receber o benefício exibido. Mantenha as fichas viradas, pois elas podem ser importantes no Eclipse final.

Consulte o anexo para saber a habilidade de cada ficha.



3. Se você recebeu uma Ficha de descoberta, compre outra e coloque virada para cima no lugar da Ficha que você retirou.

Avançando nos Degraus dos Templos.

Ao avançar em um dos três templos, mova seu marcador um degrau acima.

Se for um degrau menor, reivindique imediatamente a recompensa exibida no degrau.



Nota: O ícone ** significa qualquer recurso (madeira, ouro ou pedra).

Se for um degrau maior, você pode receber uma das Ficha de descoberta presente no degrau (se ainda houver alguma presente) OU receber a recompensa exibida no degrau.



Se for o penúltimo degrau, nada acontece, você desbloqueia a condição de pontuação de final de jogo mostrada na ficha de bônus do templo no degrau.



Se for o último degrau, receba a recompensa exibida no degrau. Você ainda se qualifica para a condição de pontuação de final do jogo.



Nota: Se for o degrau mais alto, você só poderá avançar se não houver marcador de outro jogador no espaço. Se houver outro jogador já presente no degrau mais alto, você não avançará e não ganhará o benefício.

EXEMPLO

O Vermelho move um trabalhador para o tabuleiro de ação da Pedreira (3) para realizar uma ação de adoração.



O Azul já tem um trabalhador na faixa do templo, então o Vermelho tem que pagar 1 cacau e mover o trabalhador bloqueado Azul para a área geral do tabuleiro de ação.



O Vermelho decide executar as duas ações do espaço de adoração e deve, portanto, pagar 1 cacau. Em seguida, o Vermelho decide reivindicar a ficha de descoberta exibida na faixa de ação, pagando mais 1 cacau pela própria ficha. Finalmente, o Vermelho avança no templo Verde, ganhando 2 cacaus.









Realizar a Ação Principal

Para executar a ação principal de um tabuleiro de ação, conte o número de trabalhadores desbloqueados de cores diferentes já presentes no tabuleiro (ignorando o trabalhador que você está movendo). Você deve pagar este valor em cacau; se não puder, não poderá executar a ação principal.

Coloque o trabalhador movido na área geral do tabuleiro de ação em questão.

Cada tabuleiro de ação tem uma ação principal diferente, exceto o Palácio (1), que não possui uma ação principal.

Ao contar os trabalhadores em qualquer uma das ações principais, para resolver qualquer ação principal, o valor máximo está sempre limitado a 3. Portanto, mesmo que estejam os seus quatro trabalhadores no mesmo tabuleiro de ação ao resolver uma ação principal, ainda contará como o máximo de três trabalhadores. Ao contar os trabalhadores para os efeitos da ação, sempre inclua o trabalhador que você acabou de colocar lá.

Ao realizar uma ação principal, você deve sempre resolver seus efeitos coletando ou pagando os recursos conforme necessário. Você não pode abrir mão dos efeitos de uma ação principal apenas para melhorar um de seus trabalhadores.

EXEMPLO

O Preto move um trabalhador para o tabuleiro de ação da Pedreira (3) para realizar uma ação principal. Estão presentes 3 trabalhadores desbloqueados de cores diferentes: Vermelho, Amarelo e Preto (um dos trabalhadores Preto colocado anteriormente), então o custo da ação é de 3 cacaus. O trabalhador bloqueado Azul não conta para o custo da ação.



Descrição das Ações Principais

Palácio (1)

O tabuleiro de ação do Palácio (1) NÃO tem uma ação principal. Ao colocar os trabalhadores aqui, você pode colocá-los nas fichas reais para realizar uma ação de adoração ou na área geral para realizar uma ação de coletar cacau.

Floresta (2), Pedreira (3), Depósito de Ouro (4)

Conte o número de trabalhadores desbloqueados na área geral do tabuleiro de ação em questão (incluindo o trabalhador que você acabou de mover) para escolher uma linha no tabuleiro de ação. Use o poder de seu trabalhador de menor valor para escolher uma coluna no tabuleiro de ação. Ganhe as recompensas (madeira, pedra, ouro, cacau, pontos de vitória ou avanços no templo) mostradas na célula correspondente.

Em seguida, aumente o poder de um dos trabalhadores no mesmo tabuleiro de ação. Se você tiver três ou mais trabalhadores no mesmo tabuleiro de ação, poderá melhorar o poder duas vezes (lembrando que pode melhorar o poder somente dos trabalhadores que estão neste tabuleiro de ação).

EXEMPLO

O Azul realiza uma ação principal no painel de ação da Floresta (2) com dois trabalhadores: poder 2 e 5. Como o valor mais baixo é 2, isso concede 2 madeiras ao jogador e a habilidade de melhorar um trabalhador no tabuleiro de ação da Floresta (2).





Alquimia (5)

Selecione uma ficha de tecnologia no tabuleiro de ação de Alquimia (5), observando as seguintes restrições:

- 1. Se você tiver apenas um trabalhador neste tabuleiro de ação, deverá escolher na primeira fileira.
- 2. Se você tiver dois ou mais trabalhadores neste tabuleiro de ação, poderá escolher nas duas fileiras.
- 3 **EXCEÇÃO:** Se você tem apenas um trabalhador neste tabuleiro de ação, mas seu poder é 4 ou 5, poderá escolher na segunda linha, mas isso fará com que você perca a melhoria de poder obtida com essa ação.

Pague o custo em ouro conforme mostrado na ficha selecionada e, em seguida, coloque nele um de seus marcadores de tecnologia (discos de madeira) para sinalizar que agora você possui essa tecnologia. Consulte o anexo para ver o benefício contínuo de cada ficha de tecnologia.

Todos os outros jogadores que já tiverem um disco na ficha que você pesquisou recebem imediatamente 3 pontos de vitória. Você não pode desenvolver uma tecnologia que já conheça (não é possível colocar um marcador de tecnologia em uma ficha de tecnologia que já possui um marcador seu).

Depois de colocar um marcador de Tecnologia, avance um degrau no templo, dependendo de qual coluna pertence a tecnologia escolhida: para a coluna da esquerda, para a coluna central, para a coluna da direita.

Depois, melhore o poder de seus trabalhadores no tabuleiro de ação de Alquimia (5), a menos que você tenha usado a terceira opção ao escolher a ficha (se você usou um único trabalhador de poder 4 ou 5 para posicionar seu marcador em uma tecnologia da segunda fileira).

EXEMPLO

O Azul está executando a ação principal da Alquimia (5) usando um único trabalhador com poder 4. Ele pode ganhar uma tecnologia da primeira fileira e melhorar o poder do trabalhador para 5, ou obter uma tecnologia da segunda fileira sem melhorar o trabalhador (devido ao uso da opção de exceção).



Melhorar o Poder do Trabalhador

Quando uma habilidade permitir que você melhore o poder de um dos seus trabalhadores, selecione um trabalhador desbloqueado e gire



esse dado para aumentar um número e melhorar seu poder. Se com isso o trabalhador atingir o poder 6, imediatamente acionará uma ascensão, que será detalhada mais adiante nas regras.

Se uma habilidade permitir melhorar duas vezes o poder, você poderá melhorar o mesmo trabalhador duas vezes ou dois trabalhadores qualificados, uma vez cada.

Nobres (6)

Pague 2 madeiras para pegar o primeiro edifício disponível do lado esquerdo do tabuleiro principal (pegue da esquerda para a direita) e coloque-o no espaço mais à esquerda disponível em uma das fileiras de edifícios do tabuleiro de ação dos Nobres (6):

- Se você tiver 1 trabalhador neste tabuleiro de ação: coloque o edifício no espaço vazio mais à esquerda da fileira superior. Se não houver espaços vazios, você não poderá executar esta ação.
- Se você tiver 2 trabalhadores neste tabuleiro de ação: coloque o edifício no espaço vazio mais à esquerda da fileira central.
 Se não houver espaços vazios na segunda fileira, se possível coloque-o na fileira superior.
- Se você tiver 3 trabalhadores neste tabuleiro de ação: coloque o edifício no espaço vazio mais à esquerda da fileira inferior.
 Se não houver espaços vazios na terceira fileira, se possível coloque-o em uma das fileiras acima.

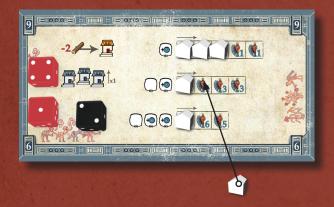
Em seguida, marque o número de pontos de vitória igual ao valor impresso no espaço que você cobriu com o edifícios e avance uma posição na trilha da Avenida dos Mortos até o máximo de 9.

Depois, melhore o poder de um dos seus trabalhadores no tabuleiro de ação dos Nobres (6). Se você tiver três trabalhadores neste tabuleiro, poderá melhorar o poder duas vezes (lembrando que pode melhorar o poder somente dos trabalhadores no tabuleiro de ação dos Nobres).

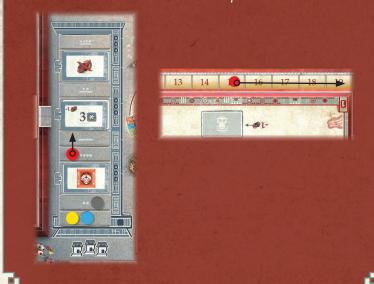


EXEMPLO

O Vermelho está executando a ação principal dos Nobres (6) usando dois trabalhadores. O Vermelho paga 2 madeiras e coloca um edifício no espaço mais à esquerda da fileira central.



O Vermelho avança seu marcador um espaço na trilha Avenida dos Mortos e imediatamente marca 4 pontos de vitória.







Decorações (7)

Pague 3 ouros para escolher uma das 4 fichas de decoração disponíveis. Para cada trabalhador adicional que você tiver neste tabuleiro de ação, você recebe um desconto de 1 ouro no custo (até um mínimo de 1 ouro).

Coloque a ficha de decoração selecionada na pirâmide usando as seguintes restrições:

- Ela deve ser colocada em um dos espaços marcados.
- Você só pode colocar nos espaços marcados com um "2" se houver uma camada de peças de pirâmide em ambos os quadrados E também se houver uma Decoração no espaço mais próximo marcado como "1".
- Você só pode colocar nos espaços marcados com um "3" se houver duas camadas de peças de pirâmide em ambos os quadrados E também se houver uma Decoração no espaço mais próximo marcado como "2".



- Você só pode colocar nos espaços marcados com um "4" se houver três camadas de peças de pirâmide em ambos os quadrados E também se houver uma Decoração no espaço mais próximo marcado como "3".
 - A ficha deve ser colocada de maneira que a seta aponte para o centro da pirâmide.

Ao colocar a ficha, verifique os ícones que você está cobrindo. Para cada ícone coberto que for igual ao ícone na ficha de decoração, marque 1 ponto de vitória.



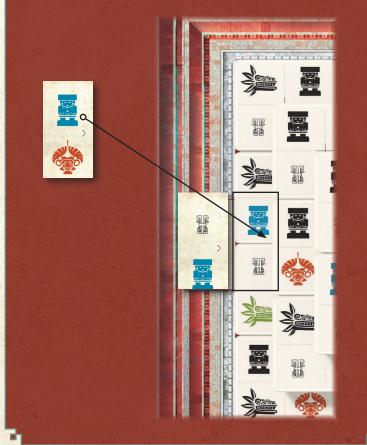
Se você marcou 1 ponto de vitória para um ícone que é vermelho , verde ao u azul na ficha de decoração (a cor do ícone que está sendo coberto não importa), também avance um degrau no templo correspondente.

Em seguida, marque mais 3 pontos de vitória e avance um espaço na trilha da pirâmide.

Depois, melhore o poder de um dos seus trabalhadores no tabuleiro de ação de Decorações (7) e pegue uma nova ficha de decoração para substituir a ficha usada.

EXEMPLO

O Preto está colocando uma ficha de decoração que possui um ícone azul e um ícone vermelho no espaço mostrado do nível 2. Um dos ícones coincide com o ícone coberto abaixo, então o Preto marca 1+3=4 pontos de vitória e avança um degrau no templo azul. Embora o Preto desejasse colocar a ficha de decoração no nível 3, para que ambos os ícones correspondessem, isso não é permitido, pois o espaço de nível 2 ainda não foi coberto por uma ficha de decoração.



Construção (8)

Escolha as peças de pirâmides disponíveis até o número de trabalhadores que você tem no tabuleiro de ação de Construção (8) e coloque-as na pirâmide. Você deve escolher pelo menos uma peça.

- Você pode colocar uma peça de pirâmide no primeiro nível (inferior), em um dos quadrados vazios, pagando 2 pedras.
 Marque 1 ponto de vitória para cada peça colocada no primeiro nível.
- Você pode colocar uma peça de pirâmide no segundo nível, sobre a interseção de quatro peças do primeiro nível, pagando 2 pedras e 1 madeira. Marque 3 pontos de vitória para cada peça colocada no segundo nível.
- Você pode colocar uma peça de pirâmide no terceiro nível, sobre a interseção de quatro peças do segundo nível, pagando
 2 pedras e 2 madeiras. Marque 5 pontos de vitória para cada peça colocada no terceiro nível.
- Você pode colocar a peça superior da pirâmide (o quarto nível) sobre a interseção das quatro peças que formam o terceiro nível da pirâmide, pagando 2 pedras e 3 madeiras.
 Marque 7 pontos de vitória se colocar a peça do topo.

Efeito adicional: Se uma peça for colocada no quarto nível da pirâmide, a pirâmide é considerada concluída. O jogador em ação deve mover imediatamente o disco claro do calendário para a posição do disco escuro do calendário, o que acionará um Eclipse final, conforme descrito na seção Eclipse e o Fim do Jogo, e terminará o jogo.

Ao posicionar uma peça de pirâmide, você pode girá-la da maneira que quiser. Ao colocar a peça, verifique os ícones que você está cobrindo. Para cada ícone coberto que for igual ao ícone na peça de pirâmide, marque 1 ponto de vitória.

Se você marcou 1 ponto de vitória para um ícone que é vermelho , verde u ou azul na peça de pirâmide recémcolocada (a cor do ícone que está sendo coberto não importa), avance também um degrau no templo correspondente.

Em seguida, avance seu marcador um espaço na trilha da pirâmide para cada peça colocada.

Se você adicionar mais de uma peça à pirâmide, sempre resolva todos os efeitos antes de adicionar a próxima peça, incluindo a marcação dos pontos de vitória, o avanço na trilha da pirâmide, bem como os avanços no templo, se houver.

Em seguida, melhore o poder de um dos seus trabalhadores no tabuleiro de ação de Construção (8). Se você tiver três trabalhadores neste tabuleiro, poderá melhorar o poder duas vezes (lembrando que pode melhorar o poder somente dos trabalhadores no tabuleiro de ação de Construção - 8). Finalize colocando novas peças de pirâmide para substituir as utilizadas.



EXEMPLO

O Azul coloca a peça na pirâmide e gira a peça para maximizar os benefícios. O custo dessa colocação é de 2 pedras e 1 madeira (pois a peça de pirâmide recém-adicionada foi colocada no nível logo acima do tabuleiro principal) e marcará 3+3= 6 pontos de vitória, 3 pelo segundo nível e mais 3 adicional por combinar os ícones que serão cobertos com os ícones na peça de pirâmide. Além disso, o jogador avança um degrau no templo azul, pois um dos ícones que concedeu 1 ponto de vitória é azul



Ascensão

A ascensão acontece imediatamente quando um trabalhador atinge o poder 6 devido a uma melhoria. Quando isso ocorrer, execute todos os procedimentos abaixo:

- Avance sua posição na trilha da Avenida dos Mortos (historicamente seu trabalhador receberia uma sepultura ao longo da estrada), até um máximo de 9.
- Mova o dado com a face 6 para a área geral do tabuleiro de ação do Palácio (1) e coloque-o com o poder 1. Agora este é um "novo" trabalhador.
- Selecione uma das recompensas exibidas na roda de ascensão:
 - Marcar 5 pontos de vitória.
 - Ganhar 5 cacaus.
 - Avançar seu marcador 1 degrau em um dos templos.

- Pagar 3 cacaus para avançar dois degraus nos templos (um degrau em dois templos diferentes ou dois degraus no mesmo templo.)
- Se você tiver apenas 3 trabalhadores em jogo, ganhe seu 4º trabalhador com poder 3 e coloque-o na área geral do tabuleiro de ação do Palácio (1). Além disso, ganhe 2 cacaus.
- Avance o disco claro um espaço na trilha do calendário. Isso pode desencadear um Eclipse.

Note que mais de 1 dos seus trabalhadores podem ascender no mesmo turno, o que pode causar um Eclipse logo no primeiro trabalhador. Se isso acontecer, primeiro resolva o procedimento acima, e somente acione um Eclipse depois de terminar seu turno, se aplicável.



Um Eclipse (uma pontuação) é acionado depois que o disco claro na trilha do Calendário atinge o espaço ocupado pelo disco escuro. Se qualquer efeito mover o disco claro além da posição ocupada pelo disco escuro, pare o movimento ao alcançar o disco escuro e ignore qualquer movimento adicional.

- Se o disco claro atingir o espaço do disco escuro no turno do último jogador, jogue uma rodada completa (cada jogador joga mais um turno, até o último jogador) e, em seguida, prossiga para a pontuação descrita abaixo.
- Se o disco claro atingir o espaço do disco escuro no turno de outro jogador (que não for o último jogador), termine a rodada atual (jogue até o último jogador realizar seu turno), e então jogue outro turno completo conforme descrito acima, antes de prosseguir para a pontuação.

EXEMPLO

Em um jogo de 4 jogadores, o segundo jogador (que possui o marcador de ordem do jogador 2) realiza a ascensão de um trabalhador, move o disco claro para o espaço na trilha do calendário ocupado pelo disco escuro. Após o segundo jogador terminar seu turno, o terceiro e o quarto (último Jogador) ainda realizam seus turnos normalmente. Depois disso, cada jogador recebe mais um turno (uma rodada completa é realizada), antes dos jogadores resolverem o Eclipse.



Pontuação no Eclipse

Durante cada Eclipse resolva as etapas abaixo:

- 1. Encontre o menor número visível na linha de edifícios no tabuleiro principal. Cada jogador marca essa quantidade de pontos de vitória para cada etapa que percorreu na Avenida dos Mortos.
- 2. O jogador (ou jogadores) mais à frente na trilha da pirâmide marca 4 pontos de vitória.
- 3. Cada jogador marca pontos para cada espaço que avançou na trilha da pirâmide:
 - 4 Pontos de vitória se for o primeiro Eclipse,
 - 3 Pontos de vitória se for o segundo Eclipse,
 - 2 Pontos de vitória se for o terceiro Eclipse.
- 4. Reinicie a trilha da pirâmide para todos os jogadores, movendo todos os marcadores de jogador para a posição inicial. Esta é a única trilha que reinicia após cada Eclipse!
- 5. Cada jogador organiza suas máscaras em um ou mais conjuntos, onde cada conjunto é composto de máscaras diferentes. Em seguida, pontue cada conjunto de máscaras, dependendo do número de máscaras no conjunto:
 - Para um conjunto de 1/2/3/4/5/6/7 máscaras, marque 1/3/6/10/15/21/28 pontos de vitória.
- 6. Cada jogador deve pagar um salário de 1 cacau por trabalhador e 1 cacau adicional para cada trabalhador com poder 4 ou 5. Para cada cacau que o jogador não quiser ou não puder pagar, esse jogador perderá 3 pontos de vitória. Se a qualquer momento isso reduzir o total de pontos de vitória de um jogador para 0, esse jogador não perderá mais pontos de vitória.
- 7. Se este for o primeiro ou o segundo Eclipse, coloque o disco claro na posição inicial do calendário e coloque o disco escuro com base no número de jogadores:
 - 2 jogadores:
 - Primeiro Eclipse: coloque no 9.
 - Segundo Eclipse: coloque no 8.
 - Além disso, pegue 2 fichas iniciais e mova 3 trabalhadores de uma das cores não utilizadas para os 3 primeiros tabuleiros de ação (diferentes) mostrados nas fichas iniciais.
 - Repita isso: pegue mais 2 fichas iniciais e mova 3 trabalhadores da outra cor não utilizada para os 3 primeiros tabuleiros de ação (diferentes) mostrados nas fichas iniciais.

• 3 jogadores:

- Primeiro Eclipse: coloque no 10.
- Segundo Eclipse: coloque no 9.
- Além disso, pegue 2 fichas iniciais e mova 3 trabalhadores da cor não utilizada para os 3 primeiros tabuleiros de ação (diferentes) mostrados nas fichas iniciais.

• 4 jogadores:

- Primeiro Eclipse: coloque no 11.
- Segundo Eclipse: coloque no 10.
- 8. Se este for o terceiro Eclipse ou se este Eclipse foi acionado pela colocação da peça final da pirâmide, cada jogador que desbloqueou uma ou mais fichas de bônus do templo (por estar no penúltimo ou no último degrau do templo) pontua todas as fichas de bônus desbloqueadas. Consulte o anexo para ver a explicação de todas as fichas de bônus.

Depois de resolver o terceiro Eclipse (ou um Eclipse após terminar a pirâmide ao colocar a última peça de pirâmide), o jogo acaba. O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor. Em caso de empate, o jogador com mais cacau é o vencedor. Se ainda estiver empatado, o jogador empatado com o menor número no marcador de ordem de jogador é o vencedor.

MODO ALTERNATIVO DE DISTRIBUIÇÃO FICHAS

Depois de jogar Teotihuacan algumas vezes, você pode usar um método alternativo de distribuição das fichas iniciais. No entanto, observe que esta variante é recomendada apenas para jogadores com uma sólida compreensão das regras e também experiência suficiente para poder formar uma estratégia desde os primeiros momentos do jogo.

Em vez de cada jogador pegar 4 fichas iniciais, coloque um número de fichas iniciais com a face voltada para cima na mesa. O número depende da quantidade de jogadores:

- Para 2 jogadores: coloque 6 fichas iniciais
- Para 3 jogadores: coloque 8 fichas iniciais
- Para 4 jogadores: coloque 10 fichas iniciais















Para cada ficha inicial que permite que um jogador receba uma ficha de descoberta, abra uma ficha de descoberta e coloque-a ao lado desta ficha inicial.

Começando no primeiro jogador, cada jogador escolhe uma ficha inicial (caso tenha, pega também a ficha de descoberta vinculada a ela). Depois que cada jogador escolher a 1ª ficha inicial, cada jogador escolhe outra ficha inicial, desta vez na ordem inversa do jogador. Ou seja, o último jogador escolherá 2 fichas iniciais em sequência.

Depois que cada jogador pegar suas 2 fichas iniciais, prossiga a preparação normalmente.



Em um jogo normal de Teotihuacan, os jogadores sempre têm tempo suficiente para se preparar para um Eclipse. No entanto, se você quiser jogar uma versão mais agressiva do jogo (que efetivamente transforma os Eclipses em armas), pode usar as regras alternativas abaixo:

- Um Eclipse (pontuação) acontece imediatamente após o turno do jogador que fez com que o disco claro alcançasse o espaço ocupado pelo disco escuro. Nenhum turno extra é realizado, os jogadores simplesmente pontuam e preparam novas jogadas (ou terminam o jogo) normalmente, prosseguindo com o próximo jogador.
- As mesmas regras se aplicam para terminar o jogo: ele pode terminar abruptamente no meio de uma rodada se o terceiro Eclipse for acionado, ou se um Eclipse for acionado ao terminar a pirâmide.
- Se os jogadores estiverem empatados em pontos de vitória e cacaus no final do jogo, o jogador com o maior número no marcador de ordem de jogador ganha o jogo (ao invés do que tiver o número mais baixo).

Observação: Recomendamos essa variante apenas para grupos com jogadores mais competitivos, que também favorecem a interação negativa.



TEOTIBOT: JOGO SOLO

No modo solo, você jogará contra um oponente automatizado chamado Teotibot (ou bot). Ele simulará as interações de um jogo de 2 jogadores.

Nota sobre a dificuldade: as regras escritas são testadas com jogadores experientes e fornecem um desafio considerável. Se este for o seu primeiro jogo e você quiser uma experiência um pouco menos desafiadora, fique à vontade para usar qualquer um dos ajustes de dificuldade listados no final das regras solo.

Componentes Adicionais

7 Fichas de ação



2 Fichas de direção



Alterações na Preparação

Prepare um jogo normal de 2 jogadores, exceto que o bot começa com 2 ouros, 2 pedras, 2 madeiras (e nenhum cacau).

O bot começa no degrau 0 da trilha da pirâmide, mas no primeiro degrau (não na parte inferior) de cada templo (sem ganhar suas recompensas) e no primeiro degrau (não na parte inferior) da trilha da Avenida dos Mortos. O bot começa com um marcador no canto superior direito da ficha de tecnologia (a tecnologia superior da coluna do templo verde), mas não ganha um avanço adicional no templo.

Coloque os trabalhadores do bot nos seguintes tabuleiros de ação, com os seguintes poderes:

- Tabuleiro de ação do Depósito de Ouro (4) (área geral): poder 2.
- Tabuleiro de ação dos Nobres (6) (área geral): poder 2.
- Tabuleiro de ação de Construção (8) (área geral): poder 2.
- Tabuleiro de ação de Decorações (7) (espaço de adoração): poder 1.

Selecione aleatoriamente 6 fichas de ação e construa a pirâmide de ação do bot. Coloque a sétima ficha próxima.

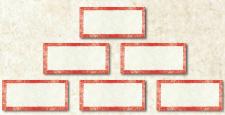












Coloque as fichas de direção próximas à pirâmide de ação, uma abaixo da outra com lados aleatórios voltados para cima.

Coloque dois dados de uma cor de jogador não usada (dados que não foram usados durante a preparação) perto das fichas de ação do bot. Ele os usará durante seus turnos para ajudar a determinar sua ação.

O jogador inicia o jogo (ganhando assim 1 cacau extra).

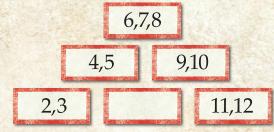
Alterações das Regras Gerais

Ao jogar o modo solo, quando você ou o bot constroem uma peça de pirâmide (usando a ação do tabuleiro de ação de Construção - 8) ou uma ficha de decoração (usando o tabuleiro de ação de Decoração - 7), em vez de recolocar outra ficha no lugar, deslize todas as fichas para a esquerda/para cima e preencha novamente o espaço mais à direita/inferior.

Ao desbloquear o trabalhador do bot de um espaço de adoração, em vez de mover o trabalhador do bot para a área geral desse tabuleiro de ação, mova-o para o próximo espaço vazio de adoração no templo (ignorando o tabuleiro de ação do Palácio - 1) no sentido horário do tabuleiro de ação. O efeito da nova colocação do trabalhador do bot não é executado. No caso extremamente improvável de não haver um espaço vazio de adoração no templo, o trabalhador do bot desbloqueia imediatamente o seu próximo trabalhador (no sentido horário) bloqueado em um espaço de adoração do templo.

No Turno do Teotibot

1. Role os dois dados neutros não usados e some-os. Isso seleciona uma ficha na pirâmide de ação de acordo com o seguinte:



- 2. Execute a ação mostrada na ficha.
- 3. Remova a ficha que foi ativada e desloque as fichas abaixo dela (se houver alguma) selecionadas pelas fichas de direção um nível acima. Depois coloque a ficha indisponível reservada anteriormente no espaço vazio aberto na linha inferior da pirâmide de ação.

- 4. Vire a ficha de direção para seu verso e mova-a para baixo da outra ficha de direção.
- 5. Se o bot agora tiver 10 ou mais cacaus, descarte 10 cacaus do bot para o suprimento geral e marque 3 pontos de vitória para o bot.
- Avance o disco claro em um espaço na trilha do calendário.
 Isso pode acionar um Eclipse, da mesma forma que nas regras com outros jogadores.



Descrição das Ações do Teotibot

Observação Geral

O bot não paga para realizar ações. Ele só coleta o cacau para ser trocado por pontos de vitória (ou máscaras).

Quando uma ficha instruir o bot a aumentar o poder do trabalhador em um tabuleiro de ação e houver vários trabalhadores possíveis, sempre melhore o trabalhador com maior poder.

Quando uma ficha instruir o bot a encontrar o trabalhador com maior ou menor poder, se houver vários trabalhadores com o mesmo poder, selecione o seguinte:

- No sentido horário mais distante do tabuleiro de ação do Palácio (1) para maior poder.
- No sentido horário mais próximo do tabuleiro de ação do Palácio (1) para menor poder.





- Quando uma ficha instrui o bot a mover um trabalhador, ele é deslocado da seguinte maneira:
 - No sentido horário, para o próximo tabuleiro de ação, se o trabalhador tiver poder 3 ou menos.
 - No sentido horário, para o segundo tabuleiro de ação, se o trabalhador tiver um poder 4 ou 5 (desse modo, o trabalhador pula o tabuleiro de ação mais próximo).

De qualquer forma, o trabalhador ignora o tabuleiro de ação do Palácio (1) e sempre passa por ele.

Quando uma ficha instruir o bot a avançar em qualquer templo, avance no templo em que ele esteja mais próximo do topo (ignorando os templos onde ele já atingiu o degrau mais alto). Em caso de empate, escolha o templo mais a esquerda (azul, vermelho e depois verde).

Ao receber recompensas de recursos depois de subir no templo azul, o bot escolhe o recurso que possui com menor quantidade. Em caso de empate, ele dá prioridade ao ouro, antes de outros recursos, e escolherá pedra antes da madeira.

O bot sempre seleciona 5 pontos de vitória como recompensa pela ascensão e avança normalmente na Avenida dos Mortos.

O bot nunca ganha ou usa fichas de descoberta (além do efeito da ficha de ação de coleção de máscara). Ao atingir um degrau grande em um templo, ele sempre escolhe a recompensa impressa em vez da ficha de descoberta.



- 1. Se o bot tiver 2 ou mais pedras e pelo menos um trabalhador no tabuleiro de ação de Construção (8), ele gasta 2 pedras e posiciona a peça da pirâmide mais à esquerda (girada aleatoriamente) no canto superior esquerdo, no espaço de menor nível disponível na grade da pirâmide do tabuleiro principal e, em seguida:
 - Marca os pontos de vitória do nível.
 - Avança na trilha da pirâmide.
 - Marca mais 2 pontos de vitória e avança um degrau em qualquer templo. (Observação: isso representa a pontuação média que o bot ganharia por ícones correspondentes.)
- 2. Se a etapa acima falhar e o bot tiver pelo menos um trabalhador no tabuleiro de ação da Pedreira (3), ganhe 2 pedras.
- 3. Se uma das etapas acima for realizada com sucesso, aumente o poder do trabalhador no tabuleiro de ação relevante (isso pode desencadear a ascensão, que é resolvida normalmente). Depois, mova o trabalhador com poder aumentado (ou novo trabalhador, se o antigo ativou a ascensão).

4. Se nenhuma das etapas acima for bem-sucedida, o bot ganhará 5 cacaus, aumentará o poder do trabalhador mais fraco e o moverá.



- 1. Se o bot possuir 2 ou mais de ouro e pelo menos um trabalhador no tabuleiro de ação de Decorações (7), ele gasta 2 ouros e coloca a Ficha de decoração mais próxima do topo no espaço de Decorações disponível na grade da pirâmide no tabuleiro principal (no sentido horário a partir do topo). Em seguida:
 - Marque 5 pontos de vitória.
 - Avance na trilha da pirâmide.
 - Avance um degrau em qualquer templo.
- 2. Se a etapa acima falhar e o bot tiver pelo menos um trabalhador no tabuleiro de ação de Depósito de Ouro (4), ganhe 2 ouros.
- 3. Se uma das etapas acima foi realizada com sucesso, aumente o poder do trabalhador no tabuleiro de ação relevante (isso pode desencadear a ascensão, que é resolvida normalmente). Depois mova o trabalhador com poder aumentado (ou novo trabalhador, se o antigo ativou a ascensão).
- 4. Se nenhuma das etapas acima for bem-sucedida, o bot ganhará 5 cacaus, aumentará o poder do trabalhador mais fraco e o moverá.

Alquimia

- 1. Se o bot tiver 1 ou mais de ouro e pelo menos um trabalhador no tabuleiro de ação de Alquimia (5), ele gasta 1 ouro e ganha a tecnologia de menor número que não tem marcadores (sua ou do Teotibot).
- Se todas as fichas remanescentes tiverem um marcador, o bot receberá a tecnologia de menor número que ainda não possui, enquanto você ganha normalmente os 3 pontos de vitória.
- De qualquer maneira, avance no templo correspondente à tecnologia adquirida e melhore o poder do trabalhador neste tabuleiro de ação (isso pode desencadear uma ascensão, que é resolvida normalmente). Depois, mova o trabalhador com poder aumentado (ou novo trabalhador, se o antigo desencadeou a ascensão).

Observação: o bot não se beneficia de fichas de tecnologia.



2. Se a etapa acima falhar, aumente 2 pontos o trabalhador desbloqueado com menor poder, sem executar nenhuma ação ou mover nenhum trabalhador.



- 1. Se o bot tiver pelo menos 2 madeiras e um trabalhador no tabuleiro de ação dos Nobres (6), ele gasta 2 madeiras e constrói um edifício.
 - Antes do primeiro Eclipse, coloque-o na primeira fileira (superior).
 - Após o primeiro Eclipse (mas antes do segundo), coloque-o na segunda fileira (centro).
 - Depois do segundo Eclipse, coloque-o na terceira fileira (inferior).
 - Se uma fileira estiver cheia, coloque-o em um espaço com o menor valor de ponto de vitória impresso de todas as três fileiras.
 - Marque os pontos de vitória mostrados no espaço coberto e avance o bot na Avenida dos Mortos (da mesma forma que um jogador real avançaria).
- 2. Se a etapa acima falhou e o bot tiver pelo menos um trabalhador no tabuleiro de ação de Floresta (2), ganhe 2 madeiras.
- 3. Se uma das etapas acima foi realizada com sucesso, aumente o poder do trabalhador do bot no tabuleiro de ação relevante (isso pode desencadear uma ascensão, que é resolvida normalmente). Depois, mova o trabalhador com poder aumentado (ou novo trabalhador, se o antigo desencadeou a ascensão).
- 4. Se nenhuma das etapas acima for bem-sucedida, o bot ganhará 5 cacaus, aumentará o poder do trabalhador mais fraco e o moverá.



Melhoria

- 1. Encontre o dado desbloqueado do bot com maior poder.
- 2. Realize a ação do tabuleiro de ação, se possível:
 - Floresta (2): veja a etapa 2 da ficha de ação dos Nobres.
 - Pedreira (3): veja a etapa 2 da ficha de ação de Construção.
 - Depósito de Ouro (4): veja a etapa 2 da ficha de ação de Decorações.
 - Alquimia (5): veja a etapa 1 da ficha de ação de Alquimia.
 - Nobres (6): veja a etapa 1 da ficha de ação dos Nobres.
 - Decorações (7): veja a etapa 1 da ficha de ação de Decorações.
 - Construção (8): veja a etapa 1 da ficha de ação de Construção.

- 3. Se a ação falhar, encontre o próximo trabalhador desbloqueado do bot com o maior poder e repita a etapa 2 acima.
- 4. Se uma ação for bem sucedida, melhore o poder do trabalhador em questão (isso pode desencadear a ascensão, que é resolvida normalmente). Depois, mova o trabalhador com poder aumentado (ou novo trabalhador, se o antigo desencadeou a ascensão).
- 5. No caso extremamente improvável de todos os trabalhadores não executarem uma ação, o bot recebe 5 cacaus, melhora o poder do trabalhador com o menor poder e o move em seguida.



Adoração

- 1. Avance o trabalhador do bot em um espaço de adoração para o próximo espaço de adoração no sentido horário (lembre-se: o Teotibot sempre ignora o tabuleiro de ação do Palácio - 1).
 - Se houver um de seus trabalhadores nesse espaço, o bot desbloqueia esse trabalhador.
 - O bot avança no templo correspondente em 2 espaços, ganhando as recompensas de ambos (e ganhando os bônus impressos em vez das fichas de descoberta, como mencionado anteriormente).
 - Se o espaço ativado estiver no tabuleiro de ação de Decorações (7), o bot avançará 3 degraus em qualquer templo.
- 2. Descarte a ficha de descoberta do espaço ativado e imediatamente retire um substituto para ela.

Coleção de máscaras

- 1. Se o bot ainda não tiver uma das máscaras disponíveis perto de uma das ações de adoração (no tabuleiro de ação do Palácio (1) ou em qualquer uma das 4 faixas de adoração) e puder pagar pelo seu custo, ele paga esse custo e imediatamente ganha essa máscara. Compre imediatamente um substituto e não mova nenhum dado. Se houver várias máscaras que ele pode comprar, ele compra a que tiver o menor número primeiro. Se estiver empatado entre várias máscaras da mesma raridade, ele escolhe a primeira no sentido horário, começando (e incluindo) o tabuleiro de ação do Palácio (1).
- 2. Se o passo acima não produzir máscaras, o bot ganha 5 cacaus, melhora seu trabalhador de menor poder e então o move.















Mudanças no Eclipse

- O Teotibot NÃO paga o salário em cacau.
- O Teotibot pontua normalmente nas máscaras, na trilha de pirâmide e na trilha da Avenida dos Mortos.
- Durante o terceiro Eclipse, ele ganha pontos adicionais:
 - 1 Ponto de vitória para cada cacau e recursos que sobrarem.
 - 2 Pontos de vitória para cada ficha de tecnologia em que ele tem um marcador.
 - O bot marca 15 Pontos de vitória para cada ficha de bônus do templo que ele atingir (em vez de pontuá-los normalmente).
- Você vence o Teotibot se tiver mais pontos de vitória no final do jogo (após o terceiro Eclipse). Se você empatar ou se Teotibot tiver mais pontos, você perdeu.

Mudanças na Dificuldade

Você pode ajustar a dificuldade do Teotibot usando as seguintes métricas (diminuir facilita o jogo e vencer o bot):

- Aumente ou diminua em 1 o poder de até 3 trabalhadores desbloqueados iniciais do Teotibot.
- Aumente ou diminua os recursos iniciais do bot em 1 ouro, 1 madeira e 1 pedra.
- Aumente ou diminua em 1 ou 2 os pontos de vitória marcados ao pontuar 10 cacaus.
- Aumente ou diminua em 1 o número de degraus movidos em um templo ao executar uma ação de adoração.
- Aumente ou diminua em 5 ou 10 os pontos de vitória concedidos ao bot pelas fichas de bônus do templo.
- Aumente ou diminua em 1 ou 2 pontos de vitória o número de pontos marcados para cada ficha de tecnologia.

CRÉDITOS

Design do jogo: Daniele Tascini

Modo solo desenvolvido por: Dávid Turczi

Desenvolvimento do jogo: Andrei Novac, Dávid Turczi, Błażej Kubacki

Regras em inglês: Dávid Turczi, Andrei Novac, Błażej Kubacki

Regras em português: Bucaneiros Jogos

Arte: Odysseas Stamoglou

Design gráfico: Agnieszka Kopera

Agradecimentos especiais a Nick Shaw pelo teste do modo solo.

O designer e a equipe da Board&Dice Games gostariam de agradecer pelos testes, dicas e feedback: Wai-yee Phuah, Adam Turczi, Bijan Mehdinejad, Katy & James Faulkner, Mark Harris, Anthony Howgego, Fabio Lopiano, Katalin & Tamás Rábel, Chantal Dysli, Lars Gerdts, Markus Hicks, Florian Kammel, Nadine Kowski, Martin Restle, Jan Warnecke.

Agradecimento especial de Daniele Tascini para: Camilla Tascini, Antonio Petrelli, Daniel Marinangeli e Federico Pierlorenzi por testarem o jogo muitas vezes, também agradeço a todos os amigos de La Torre Nera di Osimo e The Rolling Gamers.



Esta ficha é um item promocional do Dice Settlers, um jogo leve de civilização com mecânica de construção, expansão e controle de área usando o saco de dados, apresentando jogabilidade rápida, arte incrível e mais de 50 dados personalizados! Visite boardanddice. com para baixar as regras da ficha promocional!

© 2018 Board&Dice Games. Todos os direitos reservados. Para mais informações sobre Teotihuacan: City of Gods, visite boardanddice.com ou www.bucaneirosjogos.com.br

Componentes em falta ou danificados: embora tenhamos muito cuidado para garantir que seu jogo esteja completo, erros de fabricação podem ocorrer e causar um componente em falta ou danificado. Se isso acontecer, entre em contato conosco para receber as substituições e nossos sinceros pedidos de desculpas.

ANEXO

Fichas Reais



Ganhe 1 cacau a mais do que o poder do trabalhador bloqueado.



Pague 1 cacau para receber 1 madeira e 1 pedra. Você pode repetir a ação até o poder do trabalhador bloqueado.



Pague 1 recurso para receber 2 cacaus. Você pode repetir a ação até o poder do trabalhador bloqueado.



Marque 2 pontos de vitória para cada item do que for menor: o número de tecnologias com seu marcador ou o poder do trabalhador bloqueado.



Marque 2 pontos de vitória para cada item do que for menor: sua posição na trilha da pirâmide ou o poder do trabalhador bloqueado.



Pague 1 cacau para receber 1 ouro e 1 pedra. Você pode repetir a ação até o poder do trabalhador bloqueado.



Pague 1 cacau e 1 recurso para receber a quantidade de recursos igual ao poder do trabalhador bloqueado (qualquer combinação de recursos).



Pague 1 cacau para avançar um degrau em qualquer templo. Você pode repetir a ação uma vez a menos que o poder do trabalhador bloqueado.

Obs: um trabalhador bloqueado com poder 1 não gera efeito.



Marque 1 ponto de vitória para cada item do que for menor: sua posição na trilha da Avenida dos Mortos ou o poder do trabalhador bloqueado mais 1.















Fichas de Tecnologia



Ganhe 1 cacau toda vez que seu trabalhador parar ou passar pelo tabuleiro de ação do Palácio (1).



Ganhe 3 pontos de vitória toda vez que realizar a ação principal dos tabuleiros de ação: Alquimia (5) ou Nobres (6).



Toda vez que realizar a ação principal dos tabuleiros de ação: Floresta (2), Pedreira (3) ou Depósito de Ouro (4). Ganhe 1 recurso adicional (madeira, pedra, ouro respectivamente)



Ganhe 1 cacau e 1 ponto de vitória toda vez que realizar a ação principal dos tabuleiros de ação: Floresta (2), Pedreira (3) ou Depósito de Ouro (4).



Ganhe 4 pontos de vitória toda vez que realizar a ação principal do tabuleiro de ação de Decorações (7).



Ganhe 3 pontos de vitória toda vez que realizar a ação principal do tabuleiro de ação de Construção (8) (independentemente do número de fichas colocadas).



Depois que um dos seus trabalhadores melhorar o poder ao realizar uma ação principal, você pode pagar 1 cacau para melhorar o poder mais uma vez (do mesmo trabalhador ou outro) no mesmo tabuleiro de ação.



Ao executar a ação principal do tabuleiro de ação de Construção (8), ganhe um desconto de 1 recurso e resolva como se tivesse um trabalhador adicional.



Depois de executar a ação principal do tabuleiro de ação de Construção (8), avance um degrau no templo (independentemente do número de fichas colocadas).

Fichas de Descoberta



Ganhe 3 recursos.



Ganhe 2 recursos.



Avance um degrau





no templo azul.







Avance um degrau no templo vermelho.



Avance um degrau

no templo verde.

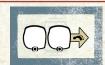
Avance um degrau em qualquer templo.



Marque 4 pontos de vitória.



Aumente 1 ponto o poder de 2 trabalhadores desbloqueados (ou 2 pontos do mesmo trabalhador).



Ao mover um trabalhador, use-o para mover um segundo trabalhador DO mesmo tabuleiro de ação PARA o mesmo tabuleiro de ação.



Use no lugar do seu movimento normal para mover um dos seus trabalhadores a uma distância ilimitada. (Pode ser combinado com o efeito da ficha de movimento duplo.)



Use ao resolver a ação principal nos tabuleiros de ação: Alquimia (5), Nobres (6) ou Construção (8) para tratar as ações como se você tivesse um trabalhador adicional presente.



Use para ignorar o pagamento de cacau em uma transação:

- Pagamento da ação principal.
- Pagamento da ação de adoração (incluindo o custo de desbloquear outro trabalhador do jogador).
- Pagamento de salários durante o Eclipse



Avance um espaço na trilha da Avenida dos Mortos (até o máximo de 9).















Estas são as máscaras usadas na pontuação durante o Eclipse. O número pequeno no canto inferior direito mostra quantas cópias existem. As máscaras com números mais baixos são incomuns, o que as torna mais valiosas.















Fichas Iniciais



Avance um espaço na trilha da Avenida dos Mortos e ganhe 2 cacaus e 3 madeiras.

2 *

58

Selecione a ficha de

tecnologia de menor

número no tabuleiro

de ação Alquimia

(5) e coloque seu

marcador nela sem

custo. Ganhe o

avanço associado

ao templo (e suas

recompensas) mais 2

recursos quaisquer.

5

20

1 4

Avance um

degrau no templo

vermelho (ganhe a

recompensa) e ganhe

5 cacaus e 2 ouros.



Avance um degrau no templo verde (ganhe a recompensa) e ganhe 2 pedras e 3 ouros.



Avance um degrau no templo azul (ganhe a recompensa) e ganhe 4 madeiras e 1 pedra.







Selecione a ficha de de ação Alquimia (5) e coloque seu custo. Ganhe o avanço associado ao templo (e suas ouros.





poder de um dos trabalhadores iniciais. Ganhe 3 madeiras e 2 ouros.





tecnologia de menor número no tabuleiro marcador nela sem recompensas) mais 2





Avance um degrau no templo azul (ganhe a recompensa) e ganhe 2 cacaus e 4 pedras.



Avance um degrau em cada templo (ganhe as recompensas).



Ganhe 3 cacaus e 5 madeiras.



Ganhe 3 cacaus, 2 madeiras e 3 pedras.







Ganhe 1 madeira, 2 pedras e 3 ouros.



Avance um degrau no templo vermelho (ganhe a recompensa), aumente o poder de um dos trabalhadores iniciais e ganhe 5 cacaus.



Avance um degrau no templo verde (ganhe a recompensa), aumente o poder de um dos trabalhadores iniciais e ganhe 5 cacaus.



Avance um degrau nos templos azul e vermelho (ganhe as recompensas) e ganhe 2 recursos quaisquer.



Ganhe 2 cacaus e 3 ouros. Você pode pegar e olhar uma ficha de descoberta aleatória, caso decida ficar com ela, pague seu custo.



Ganhe 3 pedras e 1 ouro. Você pode pegar e olhar uma ficha de descoberta aleatória, caso decida ficar com ela, pague seu custo.



Avance um espaço na trilha da Avenida dos Mortos, ganhe 1 madeira e 2 pedras.

Fichas de Bônus do Templo



Marque novamente os pontos do seu conjunto de máscaras com maior pontuação.



Marque 5 pontos de vitória para cada ficha de tecnologia com o seu marcador.



Marque 15 pontos de vitória.



Marque 3 pontos de vitória para cada espaço que você avançou na trilha da Avenida dos Mortos.



Marque 9 pontos de vitória para cada ficha de bônus que você desbloqueou, incluindo esta ficha.



Marque 2 pontos de vitória para cada ficha de descoberta sem máscara que você possui (usada ou não).



Marque pontos para cada um dos seus trabalhadores: para cada trabalhador com poder de 1 a 3, marque 4 pontos de vitória; para cada trabalhador com poder de 4 e 5, marque 9 pontos de vitória.