

BORA BORA

Tradução e
diagramação:
Daniel Portugal
Abril/2014

Um divertido jogo de estratégia de Deuses, Mercadorias e Grandeza

Ideia do jogo

Aposte sua fortuna na misteriosa ilha de Bora Bora. Viaje pelas ilhas, construa cabanas onde homens e mulheres adaptáveis de sua tribo podem se assentar, descobrindo lugares para pesca e coletando conchas. Envie padres para os templos e reúna oferendas para conseguir favores dos Deuses.

Em Bora Bora, os jogadores usam dados para realizar uma variedade de ações, usando com cuidado planejamento intuitivo e tático. O jogador que melhor percebe como o jogo se desenvolve e usa estratégias mais efetivas prevalecerá.

O vencedor é o jogador com mais pontos de vitória no final da partida.

IDEIA DO JOGO

Os jogadores constroem cabanas e povoa-as com homens e mulheres, que ajudam durante o jogo. Os jogadores também enviam padres para o templo com intenção de influenciar os Deuses.

O jogo segue usando dados para realizar diferentes ações.

O jogador com mais pontos de vitória no final da partida é o vencedor.

Componentes do Jogo

6 cartões com componentes *(Antes de sua primeira partida, cuidadosamente remova os componentes de suas molduras)*

- 18 oferendas
- 36 conchas
- 12 fichas de peixe
- 36 fichas de mulheres
- 36 fichas de homens
- 60 fichas de tarefa (+ 2 substitutos)
- 24 fichas de joias
- 7 fichas de ação
- 10 fichas de Deuses
- 24 fichas de construção
- 4 fichas de ordem do turno

1 tabuleiro

30 materiais de construção (10 de cada: areia, pedra e madeira)

60 cartas de Deuses (12 de cada cor)

Na cor de cada jogador:

- 12 cabanas
- 4 padres
- 2 marcadores
- 3 dados
- 1 tabuleiro do jogador



Se você está lendo essas regras pela primeira vez, recomendamos ignorar o texto em negrito à direita de cada página. Esses textos em **negrito** resumem as regras para ajudar os jogadores a recordarem as regras rapidamente em futuras partidas.

Organização do Jogo

Coloque o tabuleiro no meio da mesa, conforme mostrado a seguir:



Coloque os materiais de construções, conchas e oferendas numa reserva comum ao lado do tabuleiro e de fácil acesso a todos os jogadores.

Coloque as fichas de ação – dependendo do número de jogadores – com a face para cima próximo ao tabuleiro:

- 2 jogadores: 5 fichas ⇨ Ajudante, Templo, Construir, Homem/Mulher (juntos), Caminho de Terra/Água (juntos) (veja também a página 11)
- 3 jogadores: 6 fichas ⇨ Ajudante, Templo, Construir, Homem, Mulher, Caminho de Terra/Água (juntos) (veja também a página 11)
- 4 jogadores: 7 fichas ⇨ Ajudante, Templo, Construir, Homem, Mulher, Caminho de Terra, Caminho de Água

Aleatoriamente coloque as 12 fichas de peixe com a face para cima nos espaços destinados para eles, adjacentes às 12 regiões, de modo que uma ficha fique próxima a cada região.

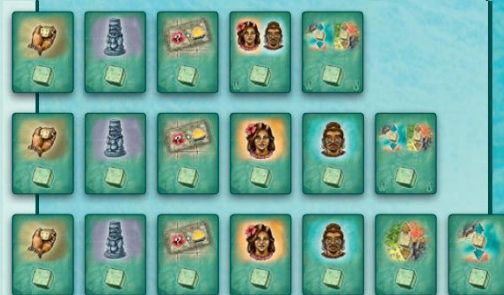


Separadamente embaralhe as fichas de homem e de mulher (36 de cada) e coloque-as com a face para baixo em duas reservas separadas próximas ao tabuleiro. Compre 6 de cada pilha e coloque-as com a face para cima nos espaços laranja e azul embaixo, no canto direito do tabuleiro.

Separe as 7 fichas de tarefa verde claro e as 53 fichas de tarefa verde escuro e embaralhe cada pilha. Dê a cada jogador uma ficha verde clara (grou) comprada aleatoriamente e duas fichas verde escuro (papagaio) compradas aleatoriamente. Os jogadores colocarão essas fichas mais a frente em qualquer ordem que escolham com a face para cima nos três espaços destinados para essas fichas embaixo no canto direito do seu tabuleiro de jogador (veja a próxima página). Remova as fichas restantes verde claro do jogo e coloque as fichas restantes verde escuro numa pilha de reserva próxima ao tabuleiro. Agora compre fichas verde escuro igual ao número de jogadores mais 2 (ou seja, de 4 a 6 fichas) e coloque-as com a face para cima nos espaços correspondentes no tabuleiro.

Embaralhe as 24 fichas de joia e depois as coloque aleatoriamente com a face para cima nos espaços do mostruário 6 x 4 para fichas de joia no tabuleiro.

Organize todos os materiais de construção, oferendas, conchas e 5 – 7 fichas de ação.



Adicione uma ficha de peixe com a face para cima a cada região de ilha

Compre 6 fichas de homem e 6 fichas de mulher e adicione-as com a face para cima no tabuleiro.

Separe as fichas de tarefa verde claro e verde escuro; embaralhe cada pilha e passe 1 verde claro e 2 verde escuro para cada jogador.

Coloque de 4 a 6 fichas de tarefa verde escuro com a face para cima no tabuleiro (por exemplo, 4 fichas para um jogo com 2 jogadores, 5 para 3, 6 para 4 jogadores).

Coloque todas as 24 fichas de joia com a face para cima no tabuleiro.

Coloque 6 das 10 fichas de Deus numa pilha no espaço de templo correspondente no tabuleiro.

Embaralhe as cartas de Deus e coloque-as numa pilha com a face para baixo próximo ao tabuleiro. Compre e revele as cinco cartas de cima, colocando-as próximas à pilha de cartas.



Dê a cada jogador:

- 1 tabuleiro de jogador na sua cor;
- 12 cabanas da mesma cor, colocadas nos 12 espaços de cabana correspondentes no seu tabuleiro de jogador;
- 6 fichas de construção da mesma cor, colocadas com o lado de dado voltado para cima nos 6 espaços correspondentes no seu tabuleiro de jogador;
- 1 ficha de Deus, colocada no espaço correspondente no seu tabuleiro de jogador;
- 3 dados da mesma cor, colocados próximo ao seu tabuleiro de jogador;
- 4 padres da mesma cor, colocados aos lado do seu tabuleiro de jogador;
- 2 cartas de Deus compradas da pilha e adicionadas a sua mão (os outros jogadores não devem ver essas cartas);
- 2 oferendas da reserva, colocadas ao lado do seu tabuleiro de jogador;
- 1 ficha de ordem do turno (aleatoriamente comprado), colocado ao lado do seu tabuleiro de jogador.

Quando jogar com menos do que quatro jogadores, devolva os componentes do jogo não usados (cabanas, padres, fichas de construção, dados, bem como as fichas de ordem do turno e de Deus) à caixa do jogo.

Agora o jogador que comprou a ficha de ordem do turno nº 1, coloca um dos seus marcadores no espaço inicial de pontos de vitória na trilha de pontuação (marcado com "0/100") e o outro marcador na trilha de status abaixo do espaço 0. O segundo jogador coloca seu primeiro marcador no espaço 1 de pontos de vitória na trilha de vitória e seu segundo marcador *abaixo* do marcador do jogador inicial na trilha de status. Os demais jogadores fazem o mesmo (primeiros marcadores no espaço 2/3 dos pontos de vitória e os segundos marcadores abaixo do marcador do jogador anterior na trilha de status).



Na ordem *inversa* da ordem do turno, cada jogador:

- coloca uma de suas cabanas num espaço de construção vazio em uma das quatro regiões próxima a uma ficha peixe 1 no tabuleiro central;
- receba da reserva geral o recurso correspondente indicado da sua região, ou seja, ou um material de construção (areia, madeira ou pedra) ou uma ficha de oferenda;
- imediatamente ou coloque o material de construção num espaço de cerimônia livre e que combine no seu tabuleiro de jogador, ou coloque a ficha de oferenda próxima a seu tabuleiro.

Continua na ordem inversa do turno para o próximo jogador e assim em diante. Ignore as fichas de peixe dessas regiões por enquanto.

Coloque 6 fichas de Deus numa pilha no espaço de templo

Embaralhe as cartas de Deus e forme uma pilha de compra; revele 5 cartas

Dê a cada jogador:

- 1 tabuleiro de jogador
- 12 cabanas
- 6 fichas de construção (lado de dado para cima)
- 1 ficha de Deus
- 3 dados
- 4 padres
- 2 cartas de Deus (escondidas)
- 2 oferendas
- 1 ficha de ordem de turno

Coloque um marcador na trilha de pontuação (0-3 PV) e o outro marcador abaixo do espaço 0 na trilha de status (a posição depende da ordem do turno)

Na ordem *inversa* do turno, cada jogador coloca 1 cabana numa região de valor 1 (e pega o material de construção ou ficha de oferenda)



- Resumo das opções de comércio (trocas) dos dados de ação "Ajudante"
- Espaço para fichas de joia e fichas de Deus
- Resumo dos 12 diferentes homens e mulheres
- Resumos dos efeitos dos 5 diferentes Deuses
- Resumo dos Bônus de Fogo
- Resumo dos pontos de vitória adicionais recompensados no final do jogo



- Espaços para as cabanas (nota: coloque 2 cabanas no 12º espaço, embaixo à direita). Espaço para fichas de homens e mulheres
- Os espaços de cerimônia, ou seja, os espaços de materiais de construção e/ou fichas de construção *construídas*
- Espaço para as fichas de construção *ainda não construídas*
- Espaço para as fichas de tarefa *ainda não completas*
- Espaço para as fichas de tarefa *completas*

REGRAS DO JOGO (para 4 jogadores)

O jogo dura seis rodadas, com cada rodada consistindo de três fases consecutivas – A, B e C (veja o resumo embaixo no canto esquerdo do tabuleiro).

Fase A: Rolar e colocar dados, realizar ações

Os jogadores *simultaneamente* rolam *todos os seus três* dados. O primeiro jogador escolhe um dos seus dados e coloca-o numa ficha de ação a sua escolha e imediatamente realiza a ação correspondente. Depois o próximo jogador faz o mesmo, colocando *um* dado e realizando a ação correspondente. O jogo continua, na ordem do turno, até que todos os jogadores tenham colocado seus três dados.

Importante! Quando colocar um dado numa ficha de ação, você só pode colocar um dado mostrando um valor que seja *menor do que o menor valor atual* daquela ficha de ação (independente da cor). (Exceção: Deus Azul, veja a página 10)



Exemplo: Um 5 e um 3 estão atualmente numa ficha de ação. Você poderia colocar um 1 ou 2 lá, mas não um 3, 4, 5 ou 6.

As fichas de ação individual

➔ Ação “expandir” (por um caminho de terra ou caminho de água)

Expandir significa se estabelecer numa região adjacente a uma região na qual você já tenha uma cabana. Você pode expandir por um caminho de terra adjacente (seta marrom) ou por um caminho de água (seta azul). O número mostrado no seu dado indica o *valor mais alto* de caminho de terra ou de água pelo qual você pode expandir (números menores são *sempre* permitidos). Você *não* tem permissão para expandir diagonalmente.

Por exemplo, você pode usar um 5 ou 6 para expandir por um caminho de água da região de montanha da ilha central para as planícies da ilha do sul. Você também pode usar um 4, 5 ou 6 para expandir para a praia da ilha do leste.

Por um caminho de terra, você poderia usar um 4, 5 ou 6 para expandir para as planícies ao norte, ou um 2, 3, 4, 5 ou 6 para expandir para a praia ao oeste. Você não poderia expandir para as regiões de floresta da ilha, já que essas regiões estão diagonalmente adjacentes a sua região.

Para expandir, pegue uma nova cabana do seu tabuleiro de jogador (você pode escolher qualquer cabana, mas é melhor guardar o 12º espaço até o final do jogo) e colocá-la no espaço de construção da nova região. Você agora tem um espaço livre no seu tabuleiro de jogador que você pode *mais a frente* preencher com uma ficha de homem ou de mulher (veja abaixo).

Além disso, da nova região, você pode pegar o material de construção (adicionando-o ao seu espaço de cerimônia) ou a ficha de oferenda (colocando-a ao lado do seu tabuleiro de jogador).

Finalmente você deve decidir *agora e somente agora* se quer ou não marcar pontos de vitória pela ficha de peixe adjacente à nova região. *Mais detalhes sobre isso podem ser encontrados na página 10 em “Deus Vermelho”.* As fichas de peixe só podem ser pontuadas uma vez por jogador por região e somente durante a expansão.

Se já houver uma cabana no espaço de construção da sua nova região, mova essa cabana para o lado, mas certifique-se de que ela fique na *mesma* região.

Importante! Cada jogador só pode ter uma cabana por região!



REGRAS DO JOGO

6 rodadas, cada uma com as fases A, B e C

FASE A

Os jogadores *simultaneamente* rola todos os seus 3 dados.

Na ordem do turno, os jogadores colocam seu primeiro dado e realizam a ação correspondente; depois fazem o mesmo com o segundo e o terceiro dado.

Os valores dos dados numa ficha de ação devem sempre diminuir (Exceção: o Deus Azul)

Ação de “Expandir”

(por terra ou por água)

Pegue uma cabana do seu tabuleiro e coloque-a numa região adjacente a uma região com uma de suas próprias cabanas; perceba, só se pode expandir por um caminho com um número que seja menor do que ou igual ao dado que você rolou.

Coloque a cabana em um espaço de construção da nova região (mova uma cabana que já esteja por lá para o lado)

Pegue o material de construção correspondente ou ficha de oferenda

Somente agora você pode marcar PVs pela ficha de peixe correspondente (usando uma carta de Deus Vermelho)

Nota: as fichas de peixe só podem ser pontuadas uma vez por jogador por região.

Máximo de 1 cabana por jogador por região

➡ Ação “Mulher”

Cada ficha de mulher no tabuleiro é colocada sobre uma das seis posições numeradas. Pegue uma ficha de mulher de qualquer posição que seja menor do que ou igual ao valor do dado que você tinha colocado sobre a ficha de mulher.

Então se, por exemplo, você colocar um dado 4 numa ficha de ação de mulher, você pode pegar uma ficha do tabuleiro de espaços numerados de 1 a 4, mas não de espaços 5 ou 6.

Coloque a ficha em um espaço *livre* no seu tabuleiro de jogador (ou seja, um dos 12 espaços do lado direito de seu tabuleiro de jogador que atualmente não está coberto com uma cabana ou uma ficha), de modo que a ficha *cubra* o sinal verde em cima do espaço, mas deixe o status/concha que está embaixo do espaço *visível*. Se não tiver um espaço livre, então você não pode escolher essa ação.



Nota: Colocar uma nova ficha não serve para mais nada – ou seja, você *não* pode realizar a ação mostrada do lado direito ou esquerdo da ficha ainda!

➡ Ação “homem”


Realize essa ação da mesma maneira que uma ficha de mulher (*veja acima*).

➡ Ação “Ajudante”

Comércio de vários itens. O resultado do dado indica quantos itens você pode trocar. O valor de comércio é mostrado no canto superior esquerdo do tabuleiro de cada jogador.

Cada tatuagem, coleta de concha ou marcar 1 ponto de vitória custa 1 ponto de dado. Uma oferenda, carta de Deus ou material de construção a sua escolha custa cada um 2 pontos de dado, bem como mover uma cabana para seu 12º espaço.

As opções de trocas individuais do “Ajudante”:

Tatuagem (*fichas de homem*): Por cada ponto de dado usado, mova um homem *ainda não* tatuado do seu tabuleiro de jogador para baixo, de modo que o sinal verde desse espaço se torne visível enquanto a área de status/concha esteja coberta. Agora o homem está tatuado e não pode ser tatuado de novo durante o jogo. Mova seu marcador de status um espaço para a direita na trilha de status por cada símbolo () mostrado no lado esquerdo da ficha de homem. Se você parar num espaço ocupado na trilha de status, coloque seu marcador *em cima* da pilha. Você pode gastar pontos de dado adicionais para tatuar mais homens, mas você não é obrigado a fazer isso.

Coletar Conchas (*fichas de mulheres*): Realize isso da mesma maneira que a tatuagem: Por *cada* ponto de dado usado, mova *uma* ficha de mulher para baixo e pegue o número de conchas da reserva geral que corresponde ao número de conchas mostrado no lado esquerdo da ficha de mulher. Coloque as conchas próximas ao seu tabuleiro de jogador de modo que todos os jogadores as vejam.

Exemplo: Anna usa dois dos cinco pontos de dado que ela tem à disposição para a ação do “Ajudante” de tatuar e move duas de suas fichas de homem para baixo. Um total de 5 símbolos de status estão nessas duas fichas de homem, então ela move o marcador de status dela do 0 para o primeiro espaço abaixo do 4 na trilha de status. Ela usa um ponto de dado adicional para mover uma de suas fichas de mulher para baixo em troca de 3 conchas da reserva geral. Ela planeja usar os últimos dois pontos para uma oferenda (*veja abaixo*).

Pontos de Vitória: Mova *um* espaço para frente na trilha de pontos de vitória por cada ponto de dado que você trocar por pontos de vitória.

Oferendas: Pegue uma oferenda da reserve por cada *dois* pontos de dado que você está trocando por oferendas. Coloque as oferendas próximas do seu tabuleiro de jogador de modo que todos os jogadores as vejam.

Ação “Mulher”:

Pegue uma ficha de mulher (menor do que ou igual ao seu dado) e coloque-a no seu tabuleiro de jogador.



Não realize o efeito da ficha nesse momento



“Ação Homem”:

Veja ação “Mulher” acima

“Ação Ajudante”:

Diferentes itens pode ser trocados, dependendo do resultado do dado



Tatuando:

Mova uma ficha de homem para baixo por ponto de dado e depois marque o número correspondente de pontos na trilha de status

Coletando conchas:

Mova uma ficha de mulher para baixo por ponto de dado e depois pegue o número correspondente de conchas da reserva

Pontos de vitória:

1 PV por ponto de dado

Oferendas:

1 oferenda por 2 pontos de dado

Cartas de Deus: Pegue *uma* carta de Deus e adicione-a a sua mão por cada *dois* pontos de dado que você esteja trocando. Você pode pegar a carta de cima da pilha de compra ou um das cinco cartas com a face para cima. Se você pegar uma das cartas com a face para cima, *imediatamente* substitua-a pela carta de cima da pilha de compra.

Você pode usar cartas de Deus durante a partida para fazer oferendas.

Mais informação na página 10: Os Deuses.

Materiais de construção: Pegue *um* material de construção a sua escolha da reserva e coloque-o num espaço de cerimônia por cada *dois* pontos de dado que você esteja trocando. *Se você não tiver um espaço livre que combine, então coloque o material próximo ao seu tabuleiro de jogador. Se a reserva ficar sem o material de construção necessário, use qualquer coisa como um substituto temporário. A reserva de materiais de construção, oferendas e conchas é ilimitada.*

Mover cabana: Mova *uma* das cabanas do seu tabuleiro de jogador para o último, 12º, espaço (embaixo à direita, com uma borda um pouco mais clara) do seu tabuleiro de jogador a cada *dois* pontos de dado que você esteja trocando. Você pode ter quantas cabanas quiser no 12º espaço.

Cada movimento permite que você crie espaço para fichas de homem e de mulher adicionais sem ter que usar a ação de “Expandir” primeiro. Nota: você *não pode* mover cabanas que já tenham sido colocadas no tabuleiro de jogo.

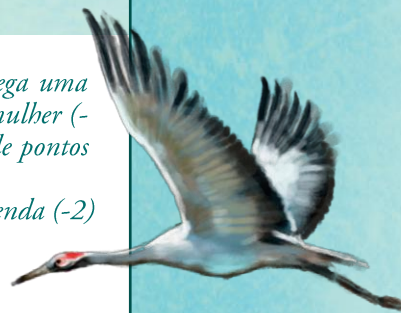
Exemplo de diferentes ações de “Ajudante”:

Ben colocou um dado de valor 6 na ficha de ação do “Ajudante”. Ele pega uma madeira (-2), tatua um homem (-1) e coleta algumas conchas com uma mulher (-1). Ele move seu marcador de pontuação para frente 2 espaços na trilha de pontos de vitória por causa dos seus dois últimos pontos de dado.

Ou: Ben também podia ter escolhido comprar 1 carta de Deus (-2), 1 oferenda (-2) e 1 material de construção a sua escolha (-2).

Ou: Ben podia ter movido 6 fichas de homem/mulher para baixo.

Ou:... ter pego 2 cartas de Deus e 2 pontos de vitória... etc, etc.



“Ação do Templo”:

Coloque um novo padre no espaço de templo correspondente

(possivelmente movendo os padres existentes para a

direita); **imediatamente pegue o Bônus de Fogo**

Os padres também valem pontos de vitória no final de uma rodada.



➡ **Ação do “Templo”**

Pegue um padre da reserva e adicione-o ao templo no tabuleiro de jogo. O resultado do dado indica o espaço de *valor mais alto* que você pode colocar seu padre (os valores mais baixos são *sempre* permitidos). Se um padre já estiver localizado nesse espaço, mova-o um espaço na direção das setas. Isso pode mover outros padres, até que um espaço vazio seja preenchido ou até o último padre na linha ultrapasse o fim e seja devolvido à reserva do seu dono.

Cada padre recém colocado *imediatamente* vale um Bônus de Fogo (veja a próxima página). Além disso, todos os padres no templo valem pontos de vitória no final de uma rodada. *Veja mais detalhes na “Fase C”.*



Não se esqueça

➡ **“Ação de “Construir”**

Construir uma de suas fichas de construção ainda não construída. O resultado do dado indica a ficha de *valor mais alto* que você pode construir (os valores mais baixo são *sempre* permitidos). Remova os materiais de construção de dois espaços de cerimônia horizontalmente ou verticalmente *adjacentes* do seu tabuleiro de jogador, devolvendo-os para a reserva geral. Depois coloque a ficha de construção escolhida (lado de dado *para baixo*) nos dois espaços. Dependendo da rodada atual, você marca 10, 7 ou 4 pontos por isso. Os pontos são mostrados acima dos espaços de ficha de joia no tabuleiro do jogo. Você também recebe um Bônus de Fogo (veja a próxima página).



Não se esqueça

Ação de “Construir”:

Remova dois materiais de construção adjacentes; coloque a ficha de construção correspondente no lugar.

Imediatamente marque pontos de vitória e pegue o Bônus de Fogo



Se você não tiver os dois materiais de construção adjacentes no seu espaço de cerimônia, então você não pode escolher essa ação. Materiais de construção ou fichas de construção, quando colocados num espaço de cerimônia, não podem ser movidos de novo.

Se você construir de modo que você tenha espaços individuais sobrando no começo do jogo, então você não será capaz de completar totalmente os espaços de cerimônia (veja também a página 9: Pontuação Final).

O Bônus do Fogo



Quando você recebe esse bônus (seja adicionando um padre ao templo ou colocando fichas de construção em espaço de cerimônia), você imediatamente escolhe uma carta de Deus *ou* uma oferenda *e* move para frente um espaço na trilha de status *ou* pega uma concha. *Para mais detalhes veja a ação “Ajudante”.*

Exemplo: Cleo coloca um padre. Para o Bônus de Fogo, ela imediatamente pega uma carta de Deus (em vez de uma oferenda) e uma concha (em vez de mover no status). Ela não pode pegar duas oferendas, nem pode pegar uma oferenda e uma carta Deus.

➔ Ação da “Pesca”

Marque 2 pontos de vitória por qualquer dado (independente do seu número) colocado no espaço da ação de “pescar” no canto superior esquerdo do tabuleiro de jogo. *Importante!* Quando usar a ação da “pesca”, a regra de que os novos dados devem ser de valor menor do que aqueles que já foram colocados *não* vale aqui. Em outras palavras, você pode colocar *qualquer* dado no espaço de ação pescar e marcar 2 pontos de vitória.

Fase B: Usar as ações de homem e de mulher

Na ordem do turno, os jogadores podem usar *uma* de suas fichas de homem *e uma* de suas fichas de mulher; a ordem do uso depende de cada jogador individualmente. As ações disponíveis dependem dos símbolos indicados no lado direito das fichas. Se você tiver várias mulheres idênticas, então você pode usar essas fichas *juntas* para uma *única* ação mais poderosa (mas você não pode usá-las para realizar *várias* ações separadas). O mesmo vale para os homens – mas *nunca* para homens e mulheres *juntos*!

Os locais individuais das suas fichas de homem e fichas de mulher no seu tabuleiro de jogador *não* importa, nem se eles se moveram para baixo. Usá-los *não* faz com que eles mudem de lugar; eles não são movidos e nem descartados.

Exemplo: Don soma os valores de seus dois homens Pioneiros (um é tatuado e o outro não) para usá-los para expandir por um caminho de terra de valor 4 ou menos; ele *não* pode usá-los para expandir por dois caminhos de valor 2 ou menos. Se ele também tivesse uma mulher Pioneira, então ele poderia usá-la para expandir de novo – *independente* dos homens – mas não é obrigado a fazer isso.

As ações individuais de mulher (e de homem)

(Veja também o resumo correspondente no tabuleiro de cada jogador)

Caminho de Terra: Expanda exatamente como se você tivesse colocado um dado de valor 2 na ficha de ação “caminho de terra”.

(Se você tiver duas dessas mulheres (ou homens), então você pode usar um caminho de terra de valor de 4 ou menos; se você tiver todas as três dessas mulheres (ou homens), então você pode usar qualquer caminho de terra).

Caminho de Água: Expanda da mesma maneira que foi descrito acima, somente através de um caminho de água.

Mulher: Pegue uma ficha de mulher do tabuleiro de jogo como se você tivesse colocado um dado de valor 3 no espaço de ação da “mulher”. *(Ou, se você tiver duas dessas mulheres, ou homens, é como se você tivesse colocado um dado de valor 6. Nota: a terceira ficha de mulher ou homem combinando não tem nenhum efeito!)*

Homem: Pegue uma ficha de homem da mesma maneira descrita acima.

Construir: Construa uma de suas fichas de construção como se você tivesse colocado um dado de valor 3 na ficha de ação de “construir”. *(Ou, se você tiver duas dessas mulheres ou homens, como se você tivesse colocado um dado de valor 6. Nota: a terceira ficha não tem nenhum efeito!)*

Bônus de Fogo:

1 carta de Deus *ou* 1 oferenda *e* 1 status *ou* 1 concha

Ação da “Pesca”:

Marque 2 pontos de vitória por colocar qualquer dado nesse espaço



FASE B

Na ordem do turno, cada jogador pode usar uma de suas fichas de homem *e* uma de suas fichas de mulher, em qualquer ordem

Se você tiver vários homens (ou mulheres) idênticos, você pode *combiná-los* para realizar uma *única* ação mais poderosa (mas, você não pode nunca combinar homens e mulheres)



Use *um* caminho de terra de valor máximo de 2 (4/6)



Use *um* caminho de água de valor máximo de 2 (4/6)



Pegue *uma* ficha de mulher de valor de 1-3 (1-6)



Pegue *uma* ficha de homem de valor de 1-3 (1-6)



Construa *uma* ficha de construção de valor de 1-3 (1-6)

Materiais de construção: Pegue um material de construção a sua escolha da reserva e coloque-o num espaço de cerimônia que combine no seu tabuleiro de jogador. *(Ou pegue 2 ou até mesmo 3 materiais de construção. Nota: eles podem ser de tipos diferentes).*

Mover cabana: Mova uma de suas cabanas para o 12º espaço do seu tabuleiro de jogador. *(Ou mova 2 ou até mesmo 3 de suas cabanas).*

Pontos de vitória: Mova seu marcador de pontuação dois espaços para frente na trilha de pontuação. *(Ou 4 ou até mesmo 6 espaços para frente).*

Carta de Deus: Pegue uma carta de Deus e coloque-a na sua mão *(Ou pegue 2 ou até mesmo 3 cartas de Deus)*

Oferenda: Pegue uma oferenda da reserva. *(Ou pegue 2 ou até mesmo 3 oferendas)*

Status: Mova seu marcador de status um passo para frente na trilha de status *(Ou mova para frente 2 ou até mesmo 3 espaços)*

Concha: Pegue uma concha da reserva. *(Ou pegue 2 ou até mesmo 3 conchas)*

Fase C: Avaliar a metade direita do tabuleiro de jogo

Sempre confira a trilha de status primeiro, seguido do templo, depois das fichas de joias e por último as fichas de tarefa.

1.) Trilha de status

Cada jogador marca um número de pontos de vitória que corresponde ao espaço que seu marcador de status está, em outras palavras, entre 0 e 15 pontos. Depois, volte os marcadores de status de todos os jogadores para o espaço abaixo do 0, certificando-se que o jogador que estava mais atrás fique embaixo e o jogador que estava mais a frente fique em cima. Por último, organize as fichas de ordem de turno: o jogador em cima da pilha é o jogador inicial e recebe a ficha número "1" ("#1") etc.

2.) Templo

Os jogadores marcam pontos de vitória pelos padres que eles têm no templo. Nas primeiras duas rodadas, cada padre vale 1 ponto de vitória; nas próximas duas rodadas, cada padre vale 2 pontos de vitória e nas duas rodadas finais, cada padre vale 3 pontos de vitória *(conforme também indicado embaixo do templo).*

Depois, o jogador com mais padres no templo recebe a ficha de Deus de cima, adicionando-a a seu tabuleiro de jogador. No caso de um empate, a ficha de Deus vai para o jogador dentre os empatados cujo padre estiver mais à esquerda. *Se não houver nenhum padre no templo, então a ficha de Deus correspondente é removida do jogo.*

3.) Fichas de joia

Na ordem do turno, os jogadores podem escolher comprar uma ficha de joia da coluna da rodada atual, pagando por essa joia ao retornar conchas para a reserva conforme indicado na ficha escolhida. Coloque as fichas de joias com a face para baixo no espaço apropriado no seu tabuleiro de jogador; você marcará pontos de vitória por essas fichas de joia no final do jogo. *Veja a próxima página: "Pontuação Final".*

Se você não puder ou não quiser comprar uma ficha de joia, então seu turno é pulado. Qualquer ficha de joia que sobrar da rodada atual é descartada.

As seis colunas ilustram em qual rodada o jogo está atualmente e quantos pontos de vitória as fichas de construção ou os padres valem.



Pegue 1 (2/3) materiais de construção a sua escolha



Mova 1 (2/3) cabanas para o 12º espaço



Marque 2 (4/6) pontos de vitória



Pegue 1 (2/3) cartas de Deus



Pegue 1 (2/3) oferendas



Mova para frente 1 (2/3) espaço(s) no status



Pegue 1 (2/3) conchas

FASE C

1.) Trilha de status

Cada jogador marca o número de pontos de vitória correspondente ao local do seu marcador de status (0-15).

Devolva todos os marcadores de status para o espaço abaixo de 0 (como uma pilha); **organize as fichas de ordem de turno corretamente.**

2.) Templo

Cada padre vale:

- 1 ponto de vitória (rodada 1 e 2)
- 2 pontos de vitória (rodada 3 e 4)
- 3 pontos de vitória (rodada 5 e 6)

Dê a ficha de Deus de cima para o jogador com mais padres no templo.

3.) Fichas de joia

Cada jogador pode comprar 1 ficha de joia da coluna da rodada atual

Os pontos de vitória são recompensados pelas fichas de joia no final da partida.

4.) Fichas de tarefa

Na ordem do turno, os jogadores um de cada vez completam *uma* de suas três fichas de tarefa. Se o jogador puder completar a tarefa sem ajuda, ele marca 6 PVs. Se o jogador precisar da ajuda do Deus Amarelo para completar a tarefa (veja a página 11), ele marca 4 pontos de vitória. Depois que a tarefa esteja completada, o jogador coloca a ficha com a face para baixo no espaço com o sinal verde no seu tabuleiro de jogador, onde ela fica até o final do jogo.

Se o jogador não puder completar nenhuma de suas três tarefas, ele *deve* escolher uma ficha de tarefa para se livrar dela e devolvê-la a caixa do jogo. Nenhum ponto deve ser marcado.

Finalmente, na ordem do turno, cada jogador escolhe uma nova ficha de tarefa do tabuleiro e adiciona-a ao espaço recentemente liberado no seu tabuleiro de jogador (nota: isso também é requerido durante a rodada 6).

Agora a **rodada** acabou. Prepare-se para a próxima rodada devolvendo à caixa de jogo as duas fichas de tarefa que não foram escolhidas e qualquer ficha de homem ou de mulher que tenha sobrado. Depois, adicione seis novas fichas de homem e seis novas fichas de mulher ao tabuleiro, junto com as novas fichas de tarefa (conte o número de jogadores mais 2). Faça isso no começo da rodada 6 também.

Cada jogador pega seus três dados de volta das fichas de ação. Agora a próxima rodada pode começar...

4.) Fichas de tarefa

Cada jogador deve completar uma ficha de tarefa por rodada:

- 6 PV (quando completa)
- 4 PV (quando completa com a ajuda do Deus Amarelo)
- 0 PV (quando não completar)

Na ordem do turno, cada jogador pega uma nova ficha de tarefa (isso também acontece no final da rodada 6)

Nova rodada:

- adicione 6 novas fichas de homem e 6 novas fichas de mulher
- adicione 4-6 novas fichas de tarefa
- devolva os 3 dados de cada jogador

FIM DO JOGO

No final do jogo, complete as três fichas de tarefa restantes (6, 4 ou 0 PV cada)

Pontuação final:

- por ficha de Deus: 2 PVs
- por ficha de peixe: 1-6 PVs
- por ficha de joia: 1-9 PVs

Além de 6 PVs por cada:

- 9 fichas de tarefa completas
- 6 fichas de joia reivindicadas
- Espaços de cerimônia preenchidos
- todas as fichas de construção construídas
- cabanas em todas as 12 regiões
- 12 fichas de homem / mulher

O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor

Fim do Jogo

Jogo termina depois da rodada 6. Agora cada jogador completa suas *três* fichas de tarefa (cada uma é completada no final das rodadas individuais).

Pontuação final: (veja também o resumo no canto inferior à esquerda do tabuleiro dos jogadores); os jogadores recebem:

- 2 pontos de vitória por cada ficha de Deus não usada;
- 1-6 pontos de vitória por cada ficha de peixe adjacente ao *espaço de construção* contendo uma cabana da sua cor;
- 1-9 pontos de vitória por cada uma de suas fichas de joia.

Além disso, cada jogador marca *6 pontos de vitória* por cada uma das situações a seguir:

- 9 fichas de tarefas completas;
- 6 fichas de joias reivindicadas;
- todos os 12 espaços de cerimônia preenchidos (independente se estiver preenchido com materiais de construção e/ou fichas de construção);
- todas as 6 fichas de construção construídas;
- cabanas adicionadas a todas as 12 regiões;
- todos os 12 espaços de homem/mulher preenchidos com fichas de homem ou de mulher.

Os materiais de construção, conchas, oferendas ou cartas de Deus que sobrarem não valem nada.

O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor. No caso de um empate, o vencedor é o jogador empatado que jogou primeiro na ordem do turno durante a última fase C.



Os Deuses

Para jogar qualquer carta de Deus, você deve também se livrar de uma oferenda. Se você não tiver uma oferenda então você não pode jogar uma carta de Deus. Coloque as cartas de Deus usadas com a face para cima na pilha de descarte próximo à pilha de compra e as oferendas usadas de volta à reserva geral.

Se a pilha de compra de cartas de Deus acabar, embaralhe a pilha de descarte e faça uma nova pilha de compra com a face para baixo. **Importante!** Você pode jogar duas cartas de Deus da mesma cor, pagando somente *uma* oferenda, para a habilidade de escolher qualquer ação de Deus que você queira.



Deus Azul – Se você jogar um Deus Azul (*só é possível na Fase A*), então você pode adicionar um dado a uma ficha de ação mesmo se seu valor for o mesmo ou maior do que o menor valor de dado nessa ficha.

Nota: Você deve usar uma carta de Deus Azul por dado. Assim, se alguém quer jogar um valor de dado igual ou maior mais à frente na rodada, ele também deve jogar uma carta de Deus Azul. Os Deuses Branco e Vermelho também podem ser jogados.

Deus Branco – Se você jogar um Deus Branco (*só é possível na Fase A*), então você pode adicionar um dado a uma ficha de ação como se seu valor fosse 6. Não mude o valor do dado para 6, ele fica como era!

Deus Vermelho – Você só pode jogar um Deus Vermelho (*nas Fases A e B*) quando expandir, ou seja, quando colocar uma cabana num espaço de construção de uma nova região. O Deus Vermelho permite que você marque pontos pela ficha de peixe adjacente à *nova* região, ou seja, marque os pontos de vitória indicados pela ficha de peixe.

Importante: A ficha de peixe fica no lugar depois da pontuação, ficando disponível para que outros jogadores pontuem com ela.

Nota: Os jogadores não podem jogar mais do que um Deus Vermelho por região e por isso podem pontuar por cada ficha de peixe no máximo uma vez.

Exemplo: Anna joga um Deus Azul (e faz uma oferenda) para ser capaz de colocar um dado 3 numa ficha de ação “caminho de água”, que já mostrava um dado com um 1. Além disso, ela joga um Deus Branco (e faz outra oferenda) para ser capaz de usar o 3 como um 6, ou seja, permitindo que ela expanda sobre um caminho de água com um valor de 6 e coloque uma nova cabana na nova região. Por último, ela joga um Deus Vermelho (e faz uma terceira oferenda) para marcar 5 pontos de vitória pela ficha de peixe adjacente à nova cabana.

Deus Verde – Se você jogar um Deus Verde (*só possível na Fase B*), então você pode fazer uma das ações a seguir:

Ou:

Dobre o efeito da ficha de homem ou de mulher que você está usando atualmente. Se você usando várias fichas idênticas de homem (ou de mulher), dobre o valor total, ou seja, depois de levar em conta o efeito das várias fichas.

(Nota: continuar não sendo possível realizar várias ações)

Exemplo 1: Cleo tem duas fichas de mulher que darão a ela 4 pontos de vitória, quando forem ativadas juntas. Usando o Deus Verde, ela pode dobrar isso para ganhar 8 pontos de vitória.

Exemplo 2: Ben é capaz de construir no máximo uma ficha de construção de valor 3. Usando um Deus Verde, ele pode construir uma ficha de construção de valor 4, 5 ou 6 (mas não uma segunda ficha de construção de valor 3).

Ou:

Ativar um *segundo* tipo diferente de homem ou de mulher.

Exemplo: Don usa suas duas fichas de mulher juntas para expandir por um caminho de terra de valor 4. Depois ele usa uma ficha de homem que o permite pegar uma carta de Deus. Ele pega um Deus Verde que joga imediatamente (depois de pagar a oferenda requerida). Ele decide ativar outra de suas fichas de mulher e escolhe uma que o permite pegar uma ficha de homem do tabuleiro.

OS DEUSES

Pode ser usado em fases diferentes; cada carta de Deus “custa” uma oferenda.

Você pode jogar duas cartas de Deus idênticas para usar qualquer ação de Deus a sua escolha.



Dado colocado numa ficha de ação pode ser de valor igual/maior do que o dado de menor valor nessa ficha de ação.



Dado colocado na ficha de ação é considerado como se tivesse o valor de 6, mas não é mudado para o valor de 6.



Pontue pela ficha de peixe da região expandida.



Ou dobre um efeito de ação de homem/ mulher ou ganhe uma ação adicional de homem/mulher

Para esclarecer: Você pode jogar no máximo um Deus Verde na Fase B e usá-lo para dobrar o efeito de uma ação de homem/mulher ou usar uma ação adicional de homem/mulher.

Deus Amarelo – Se você jogar um Deus Amarelo (possível somente na Fase C), então você pode substituir exatamente um dos requisitos de sua ficha de tarefa.

Se, por exemplo, a ficha de tarefa requer 3 madeira, então você pode usar um Deus Amarelo para precisar somente de 2 madeiras.

Ou se for requerido cabanas nas 9 regiões, então você pode usar um Deus Amarelo para precisar de cabanas em somente 8 regiões.



Substitui um requisito da ficha de tarefa

Usando um Deus Amarelo para ajudar na ficha de tarefa significa que você só marca 4 pontos de vitória por essa ficha (em vez de 6 pontos de vitória).

Nota: No final do jogo, quando os jogadores completam suas três fichas de tarefa que restaram, você pode usar um Deus Amarelo *por ficha*, dessa forma você pode usar até três cartas. Você deve pagar uma oferenda por cada.

Ficha de Deus: As fichas de Deus podem ser usadas no lugar de qualquer carta de Deus a sua escolha. Quando usada, devolva a ficha de Deus à caixa de jogo. Você não precisa se livrar de uma oferenda para usar a ficha de Deus.

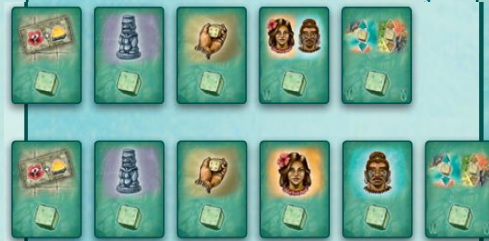
Usar um Deus Amarelo permite que você marque 4 PVs em vez de marcar 6 PVs por essa ficha.



Uma ficha de Deus pode ser usada como qualquer Deus e nenhuma oferenda é requerida

JOGO COM 2 E 3 JOGADORES

Use somente 5 ou 6 fichas de ação



Todas as demais regras continuam as mesmas.

O jogo com dois ou três jogadores

Menos fichas de ação são usadas, de modo que algumas ações são combinadas:

Numa partida com 2 jogadores – Além das ações de “Construir”, “Templo” e “Ajudante”, existem as ações *combinadas* de “Homem/Mulher” e “Caminho de terra/Caminho de Água”. Use as fichas com a face para baixo de “Mulher” e “Caminho de Terra” e devolva as fichas de “Homem” e “Caminho de Água” para a caixa. Está disponível um total de cinco fichas de ação.

Numa partida com 3 jogadores – Além das ação de “Construir”, “Templo” e “Ajudante”, existe uma ação combinada de “Caminho de Terra/Caminho de Água” (use a ficha de “Caminho de Terra” com a face para baixo) e devolva a ficha “Caminho de Água” à caixa. Está disponível um total de seis fichas de ação.

As regras para colocar dados continua a mesma que numa partida com 4 jogadores. Sempre colocar valores de dados menores (exceção: Deus Azul) e, quando escolher uma ficha de ação dupla, escolha *uma* das ações disponíveis.

Exemplo: Don coloca um dado de valor 3 na ficha de ação combinada “Homem/Mulher” e pega uma ficha de mulher. Os jogadores seguintes agora devem colocar um dado de valor 2 ou um dado de valor 1 lá, mas podem escolher uma ficha de homem em vez de pegar uma ficha de mulher. O mesmo vale para a ficha de ação combinada “Caminho de Terra/Caminho de Água”.



Se você tiver dúvidas ou comentários sobre esse jogo, por favor, ligue ou escreva para nós:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau

Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722

E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2012 Stefan Feld


© 2013 Ravensburger Spieleverlag






As fichas de tarefa


Os exemplos a seguir ilustram todas as fichas de tarefa, começando com as 7 fichas de tarefas iniciais (com o verso verde claro com um grou) e depois as 53 fichas de tarefa restantes (com o verso verde escuro com um papagaio). De um modo geral, *todas* as tarefas indicam um requisito *mínimo* – não um número exato. Assim, você pode sempre ter mais do que é requerido, mas não menos.


Nota: Você não precisa nunca se livrar de algo quando completar fichas de tarefa. Você só precisa mostrar que tem os requisitos.
Uma ficha de tarefa é considerada “completa” quando você...

1x  ... ter uma ficha de homem e uma ficha de mulher no seu tabuleiro de jogador.



1x  ... ter uma ficha de mulher no seu tabuleiro de jogador e um padre no templo.


1x  **3x**  *Similar: “Uma ficha de homem no seu tabuleiro e um padre no templo” ou “Três padres no templo”*

1x  ... ter uma ficha de mulher e uma ficha de joia no seu tabuleiro de jogador.

1x  *Similar: “Uma ficha de homem no seu tabuleiro e a ficha de ordem do turno nº 1”.*


3x  ... ter uma cabana em *quaisquer* três regiões.

9x  **5x**  *Similar: “Cabanas em quaisquer nove regiões” ou “Pelo menos uma cabana em todas as cinco ilhas”.*


3x  ... puder mostrar três cartas coloridas idênticas de Deus. *Similar: “Duas cartas de Deus de uma cor específica” (total de 5, 1 por cor) ou “Quatro cartas de Deus diferentes”.*

2x  **2x**  **2x**  **2x**  **2x**  **4x** 

Importante! As cartas de Deus requeridas pelas fichas de tarefa não podem ser substituídas por fichas de Deus ou pelo uso de duas cartas de Deus idênticas!


3x  ... ter três fichas de homem diferentes no seu tabuleiro de jogador.

3x  **3x**  *Similar: “Três fichas de mulher diferentes” ou “Três fichas de joia diferentes”.*


4x  ... ter quaisquer quatro fichas de homem no seu tabuleiro.

Similar: “Quaisquer quatro fichas de mulher” ou “Quaisquer quatro fichas de joia” ou “Quaisquer quatro fichas de construção construídas”.


4x  **4x**  **4x** 

2x  ... ter duas fichas de joia “Colar”. (Total de 6, 1 por tipo de joia). *Similar: “Duas fichas de Deus”, “Quatro oferendas” ou “Cinco conchas”.*


2x  **2x**  **2x**  **2x**  **2x**  **2x**  **4x**  **5x** 

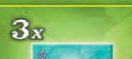
3x  ... ter três materiais de construção de pedra nos seus espaços de cerimônia ou próximo do seu tabuleiro de jogador. (Total de 3, 1 por tipo de material de construção).



3x  **3x**  **5x**  *Similar: “Quaisquer cinco materiais de construção”.*


3x  ... ter uma cabana em cada uma das três regiões de montanha (não precisa ser nos espaços de construção das regiões). (Total de 8, 1 por tipo de região e 1 por tipo de ficha de peixe).

3x  **3x**  **3x**  **3x**  **3x**  **3x** 

4x  ... ter quatro cabanas no 12º espaço do seu tabuleiro de jogador.

3x  ter quaisquer três fichas de homem movidas para baixo no seu tabuleiro de jogador.

3x  **5x**  *Similar: “Quaisquer três fichas de mulher movidas para baixo” ou “Quaisquer cinco fichas de pessoas movidas para baixo”.*

2x  ... ter duas das fichas de pessoas descritas (homens e/ou mulheres) no seu tabuleiro de jogador. (Total de 12, 1 por tipo de pessoa).

