

The cover art for the board game 'Endless Winter: Paleoamericans' features a central illustration of two characters in a snowy, mountainous landscape. The character in the foreground is a large, muscular figure with a red, mask-like face and large antlers, holding a spear. Behind them is a smaller character with dark hair and a determined expression, also holding a spear. In the background, there are several small, dome-shaped huts and other figures in the distance. The entire scene is framed by a large, circular, stone-like archway. The title 'ENDLESS WINTER' is written in large, blue, stylized letters across the middle, with 'PALEOAMERICANS' in smaller, white letters below it. At the bottom, there are three circular icons: a hand with '+14', a person with '1-4', and a clock with '60'-120'.

PALEOAMERICANS



VISÃO GERAL

Endless Winter: Paleoamericans se passa na América do Norte, por volta do ano 10.000 a.C. Os jogadores guiam o desenvolvimento de suas tribos ao longo de várias gerações - de caçadores-coletores nômades a sociedades prósperas. Ao longo do jogo, as tribos podem migrar e se assentar em novas terras, estabelecer tradições culturais, caçar megafauna e construir megálitos eternos.



CHEFE MÃO-QUE-VÊ

Vida e morte;
céu, terra e espírito;
todas as coisas são vistas por ele.
Ele conhece muitos mentores,
da mesma forma que é, ele mesmo,
o mentor de seu povo.

CHEFE PATA-DE-TROVÃO

Com os pés no chão,
enraizada em sabedoria,
ela conduz sua tribo
com lenta e vibrante energia.
Sua confiança é uma força motriz,
irradiando potência de seu fogo interior.

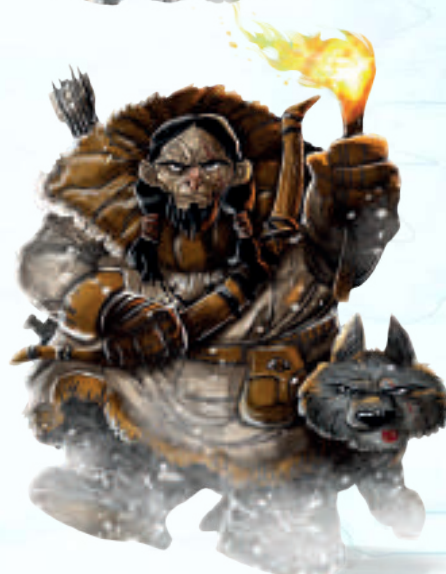


CHEFE PEDRA-LASCADA

Ela conhece a alma da rocha,
enxerga o que está dentro da pedra,
pronto para nascer.
Sábia e confiante,
uma mãe para seu povo

CHEFE QUEBRA-PRESAS

Mestre da lança e do machado.
Sua pele cheia de cicatrizes é dura
como pedra, suas mãos são fortes,
os seus olhos são frios. Seu povo
não teme nenhuma fera.



CHEFE LOBO-FLAMEJANTE

Aquele que escala os picos intocados e tem
os lobos como irmãos. Nenhum caminho o
ilude, nenhuma trilha é intransponível
para seu corajoso bando.

COMPONENTES



1 TABULEIRO PRINCIPAL



4 TABULEIROS DE JOGADOR



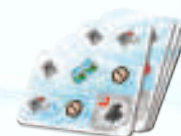
1 TABULEIRO DE ANIMAIS



1 TABULEIRO DE ÍDOLOS



25 PEÇAS DE TERRENO



4 PEÇAS DE MEGÁLITO



20 PEDRAS SAGRADAS
(10 por Era)



5 CARTAS DE CHEFE
(exibe os diferentes chefes)



36 CARTAS INICIAIS
(9 por jogador; identificadas por um ícone de animal colorido à esquerda do nome da carta)



75 CARTAS DE TRIBO
(15 de cada um dos 5 tipos, identificadas por um ícone de Face no canto superior direito)



40 CARTAS DE CULTURA
(20 de cada era, identificadas por um ícone de pele de animal no canto superior esquerdo)



1 CARTA DE COBERTURA
DE CULTURA



4 CARTAS DE COBERTURA
DE ENTERROS



60 CARTAS DE ANIMAIS



5 CARTAS DE PREPARAÇÃO



4 CARTAS DE SUPORTE
AO JOGADOR



5 MINIATURAS DE CHEFE



12 ALDEIAS
(3 por jogador)



8 MINIATURAS DE TRIBO
(2 por jogador)



40 MEGÁLITOS
(8 neutros + 8 por jogador)



20 ACAMPAMENTOS
(5 por jogador)



4 BASES DE MINIATURA
DE CHEFE



4 MARCADORES DE TRIBO



8 MARCADORES DE ÍDOLO
(2 por jogador)



4 MARCADORES
DE PONTUAÇÃO



8 MARCADORES
DE RECURSO



1 MARCADOR
DE RODADA



10 FICHAS DE GELEIRA & 5 FICHAS DE DESCANSO
(Para usar com os módulos opcionais)

PREPARAÇÃO

Essas são as regras de preparação do jogo base. Depois de se familiarizar com elas, você pode usar uma ou ambas as variações das regras de preparação, descritas na página 16.

- 1 Coloque o tabuleiro Principal, o tabuleiro de Animais e o tabuleiro de Ídolos no centro da mesa. Deixe espaço suficiente abaixo do tabuleiro Principal para três fileiras de cartas.
- 2 Coloque o marcador de Rodada no espaço mais à esquerda da trilha de Rodada.
- 3 Separe as peças de Pedra Sagrada em Era I e Era II e embaralhe cada conjunto separadamente voltado para baixo. Em seguida, coloque uma aleatoriamente, voltada para cima, em cada espaço de reserva de Pedras Sagradas de acordo com o número de jogadores. Use as peças de Era I na seção mais à esquerda, e as de Era II na seção mais à direita. O número total de peças usadas é 8 em uma partida de 2 jogadores, 12 em uma partida de 3 jogadores e 14 em uma partida de 4 jogadores. Devolva qualquer excedente à caixa do jogo.

Coloque uma peça nesses espaços apenas em partidas com 3 jogadores ou mais

Coloque uma peça nesses espaços apenas em partidas com 4 jogadores

Sempre coloque uma peça nesses espaços

- 4 Organize as cartas de Tribo em 5 baralhos de Tribo, de acordo com seus tipos. Cada baralho de Tribo deve ter 15 cartas de Tribo idênticas. Coloque-os, voltados para cima, abaixo do tabuleiro Principal no espaço de reserva correspondente ao ícone de suas cartas.
- 5 Organize as cartas de Cultura em dois baralhos, de acordo com seu número de Era. Embaralhe cada baralho separadamente e coloque-os, voltados para baixo, abaixo das cartas de Tribo. Coloque a carta de Cobertura de Cultura no topo do baralho de Cultura da Era II.
- 6 Coloque as 8 cartas do topo do baralho de Cultura da Era I, voltadas para cima, à direita de ambos os baralhos de Cultura, em duas fileiras de 4. Esse é o painel de Cultura.
- 7 Cada jogador pega 1 tabuleiro de Jogador, 2 marcadores de Recurso, 2 Megálitos neutros (cinza), 1 carta de Chefe aleatória e todos os componentes da cor escolhida (incluindo suas 9 cartas iniciais). Coloque seu tabuleiro de Jogador na mesa à sua frente, deixando espaço em volta dele para as várias áreas onde as cartas serão colocadas durante a partida. Posicione os outros componentes da seguinte forma:



- A** 1 marcador de Recurso no espaço mais à esquerda da trilha de Alimento.
- B** 1 marcador de Recurso no espaço mais à esquerda da trilha de Ferramenta.
- C** 5 Acampamentos nos espaços mais à direita da trilha de Alimento.
- D** 3 Aldeias em seus espaços de reserva.
- E** 2 Megálitos neutros empilhados no espaço de reserva de Megálito mais à esquerda.



- F** 8 Megálitos (da cor escolhida), em pilhas de 2, nos espaços de reserva de Megálitos restantes.
- G** 1 miniatura de Chefe (correspondente à sua carta de Chefe) e 2 miniaturas de Tribo no lado direito do seu tabuleiro de Jogador. Encaixe sua base de Chefe na sua miniatura de Chefe.
- H** 1 carta de Chefe, colocada perto do seu tabuleiro de Jogador, com um dos lados para cima. Cada jogador escolhe, individualmente, qual lado de sua carta de Chefe usará durante a partida.
- I** 1 carta de Cobertura de Enterro, colocada na área do Cemitério.

8 Embaralhe as cartas de Preparação e dê uma aleatoriamente para cada jogador que, então:

- A** Ganha os bônus mostrados na carta de Preparação (veja abaixo), e a devolve à caixa.
- B** Separa a carta de Tribo ganha como bônus inicial, 1 bravo e 1 mulher tribal de suas cartas iniciais. O resto de suas cartas são embaralhadas e colocadas, voltadas para baixo, como um baralho à esquerda de seu tabuleiro de Jogador.
- C** Coloca as 3 cartas que foram separadas em suas mãos e, em seguida, compra 2 cartas de seu baralho para completar a mão inicial de 5 cartas.

Observação: As cartas na mão de um jogador são mantidas em segredo dos outros jogadores.



Sua carta de Preparação exibe seus benefícios iniciais.

- A** Ajuste seus marcadores de Recurso conforme indicado para mostrar as suas quantidades iniciais de Alimento e de Ferramentas.
- B** Adicione a carta de Tribo exibida na carta de preparação às suas cartas iniciais.

- C** Procure entre as cartas de Animais a(s) carta(s) exibida(s) e coloque-as, voltadas para cima, em sua Área de Animais.
- D** Se a carta exibir o ícone ao lado, coloque o acampamento mais à esquerda de seu tabuleiro de Jogador na peça de Terreno Inicial após o tabuleiro de Terreno ter sido preparado.



- 9** Coloque o marcador de Pontuação de cada jogador no espaço "0/100" da trilha de Pontos. Use o lado que não exibe "+ 100".
- 10** Coloque os dois marcadores de Ídolo de cada jogador no tabuleiro de Ídolos, debaixo do espaço inferior de cada trilha.
- 11** Embaralhe as cartas de Animais e coloque-as, voltadas para baixo, no espaço indicado no tabuleiro de Animais, formando o baralho de Animais.
- 12** Pegue, do topo do baralho de Animais, um número de cartas de Animais igual ao número de jogadores +1 e coloque-as, voltadas para cima, no tabuleiro de Animais (por exemplo, 4 cartas de animais em uma partida com 3 jogadores). Isso representa a Zona de Caça.

- 13** Pegue um número de cartas de Suporte ao Jogador igual ao número de jogadores, usando as cartas de números mais baixos primeiro (por exemplo, em uma partida com 3 jogadores, use as cartas 1, 2 e 3). Embaralhe essas cartas e dê uma a cada jogador.

- 14** Coloque os marcadores de Tribo no indicador de Ordem de Turno: o jogador com a carta de Suporte ao Jogador nº 1 coloca seu marcador no espaço superior; o jogador com a carta nº 2 coloca seu marcador no espaço seguinte; e assim por diante.

- 15** De acordo com a ordem dos turnos, os jogadores recebem o seguinte:

1º jogador: (nada)

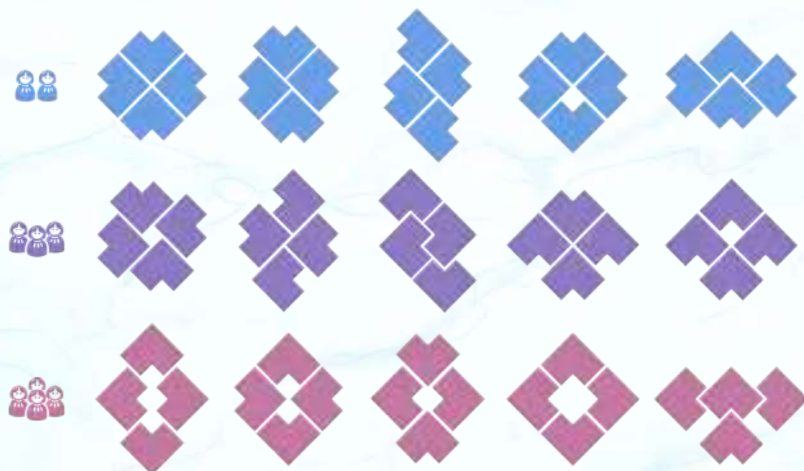
3º jogador: 1 de Ferramenta

2º jogador: 1 de Alimento

4º jogador: 1 de Ferramenta e 1 de Alimento

16 PREPARAÇÃO DO TABULEIRO DE MEGÁLITOS

Monte o tabuleiro de Megálitos ao embaralhar as 4 peças de Megálito, organizando-as em uma das variações de padrões de preparação mostradas abaixo. Recomenda-se a utilização de uma disposição correspondente ao número de jogadores.



17 PREPARAÇÃO DO TABULEIRO DE TERRENO

1. Coloque a peça de Terreno Inicial ao alcance dos jogadores.
2. Pegue 1 peça de cada um dos 6 tipos de peças de Terreno (sem contar a Geleira).
3. Adicione a essas 6 peças o número apropriado de peças de Geleira de acordo com a tabela abaixo. Devolva quaisquer peças de Geleira remanescentes à caixa do jogo.
4. Embaralhe as peças de Terreno restantes, voltadas para baixo, e adicione-as aleatoriamente até ficar com um total de 18.
5. Devolva quaisquer peças não utilizadas à caixa do jogo.
6. Embaralhe as 18 peças escolhidas e coloque-as aleatoriamente em volta do Terreno Inicial voltadas para cima, como ilustrado à direita.
7. Coloque o Acampamento mais à esquerda de cada Tabuleiro de Jogador na peça de Terreno Inicial.



Exemplo de tabuleiro de Terreno para 3 jogadores

JOGADORES	PEÇAS FIXAS	PEÇAS DE GELEIRA	PEÇAS DE TERRENO ADICIONADAS
2-3	6	6	6
4	6	3	9

Peças e Hexes

Cada peça de Terreno é chamada de "hex" (hexágono) nas regras.

COMO JOGAR

VISÃO GERAL

A partida se desenrola em 4 rodadas, cada uma delas representa uma geração. Cada rodada é dividida em 3 fases:

- 1 Fase de Ação:** na ordem dos turnos, os jogadores realizam seus turnos até cada um ter realizado 3 deles.
- 2 Fase de Eclipse:** a ordem dos turnos é ajustada, e cada jogador pode realizar ações de Eclipse.
- 3 Fase de Preparação:** prepare a partida para uma nova rodada.

Após a 4ª Fase de Eclipse, a partida vai para a Pontuação Final. O jogador com mais pontos vence.

REGRAS DE OURO BARALHO VAZIO

Se em algum momento da partida você precisar comprar uma carta de seu baralho e ele estiver vazio, embaralhe sua pilha de descarte e coloque-a, voltada para baixo, formando um novo baralho. Em seguida, continue a compra das cartas normalmente.

Por exemplo: se você precisar comprar 5 cartas, mas restar apenas 2 em seu baralho, compre essas 2 cartas, embaralhe sua pilha de descarte para fazer um novo baralho e compre as 3 cartas que faltam.

BENEFÍCIOS MENORES



Sempre que você ganhar um dos benefícios ilustrados à esquerda durante as fases de Ação de Eclipse, você pode trocá-lo por qualquer benefício menor que ele.

A hierarquia dos benefícios é a seguinte: **Colocar 1 Megálito > Comprar 1 carta > Ganhar 1 Ídolo > Ganhar 1 de Ferramenta > Ganhar 1 de Alimento**

Por exemplo: se você estiver prestes a ganhar 1 Ídolo, você pode optar por, em vez disso, ganhar 1 de Ferramenta ou 1 de Alimento.

Importante: você não pode simplesmente trocá-los um pelo outro a qualquer momento; você deve estar no processo de ganhar um deles e então decidir abdicar de tal benefício para ganhar um menor.

Dica: esta é uma boa opção para quando você não puder mais ganhar um certo tipo de benefício ou quando precisar de algo específico para realizar uma ação futura.

LIMITE DA TRILHA DE ALIMENTO

A quantidade de Alimento que o jogador pode ter em seu tabuleiro de Jogador é limitada. À medida que você remove Acampamentos do seu tabuleiro de Jogador, esse limite aumenta. Qualquer Alimento ganho além do limite é perdido.



Por exemplo: se você removeu 1 Acampamento do seu tabuleiro de Jogador, seu limite de Alimento é 6.

PONTUANDO

Há dois ícones para marcar pontos no jogo:



Esse ícone diz para você **imediatamente** marcar o número de pontos mostrado ao avançar seu marcador na trilha de Pontos.



Esse ícone significa que você irá marcar o número de pontos mostrados quando a partida terminar.

Se o seu marcador avançar para além do final da trilha de Pontos, vire o contador para o lado “100” e continue além do espaço “0” conforme necessário.



FASE DE AÇÃO

Começando pelo primeiro jogador, cada jogador realiza um turno conforme detalhado abaixo. A partida prossegue na ordem dos turnos, como mostrado no indicador de ordem dos turnos, até que cada jogador tenha realizado 3 turnos.

No seu turno, complete as seguintes etapas, nesta ordem:

- 1 Jogar cartas de Cultura
- 2 Colocar 1 miniatura e realizar ações
- 3 Descartar cartas jogadas
- 4 Preparar a pilha de Eclipse (apenas em seu terceiro turno)

1 JOGAR CARTAS DE CULTURA

Durante esta etapa, você pode jogar qualquer número de cartas de Cultura, voltadas para cima, acima do seu tabuleiro de Jogador. Você deve descartar 1 carta de sua mão para cada carta que jogar além da primeira. Após jogar uma carta de Cultura, realize imediatamente qualquer uma das ações nela descritas.

Jogar cartas de Cultura é opcional: você pode pular essa etapa se quiser. Qualquer carta jogada permanece acima de seu tabuleiro de Jogador até a etapa 3 de seu turno.

Observação: As ações exibidas nas cartas de Cultura são explicadas na página 17.

Carta de Cultura da Era I



Carta de Cultura da Era II



2 COLOCAR UMA MINIATURA E REALIZAR AÇÕES

Você deve colocar 1 de suas miniaturas de Chefe ou de Tribo restantes:

- No espaço superior de uma Coluna de Ação no **tabuleiro Principal** ou
- No espaço de Ação de Descanso do seu **tabuleiro de jogador**.

Observação: ao colocar sua miniatura de Chefe, você pode usar a habilidade da sua carta de Chefe (uma vez, se possível, a qualquer momento durante seu turno). Consulte a página 17 para mais informações sobre essas habilidades.

TABULEIRO PRINCIPAL

Cada Coluna de Ação é dividida em três seções: superior, central e inferior.

SUPERIOR: ao colocar uma miniatura pela primeira vez em uma Coluna de Ação, coloque-a à esquerda da seção superior. Você pode então realizar qualquer uma das ações descritas lá. Cada uma destas ações pode ser realizada quantas vezes você quiser e em qualquer ordem, conforme indicado pelo ícone ∞. Depois de realizar essas ações, até mesmo nenhuma, deslize sua miniatura para a seção central.

CENTRAL: você pode realizar a ação exibida apenas uma vez. Após realizá-la, mova a miniatura para a seção inferior.

INFERIOR: se você for o primeiro jogador a mover a miniatura para a seção inferior nesta rodada, você pode colocá-la no ícone de ação dessa seção. Se o ícone de ação já estiver ocupado, coloque sua miniatura no espaço maior logo abaixo; você não poderá realizar a ação da seção inferior.

A presença de uma miniatura em uma Coluna de Ação não impede outro jogador (ou o mesmo jogador) de usar tal Coluna de Ação novamente. No entanto, a seção inferior de cada Coluna de Ação só pode ser usada uma vez por rodada (pelo primeiro jogador que colocar uma miniatura na Coluna de Ação correspondente).



Muitas ações custam uma certa quantidade de Trabalho. Os jogadores geram pontos de Trabalho ao jogarem cartas de Tribo da mão e ao gastar Alimento.



JOGANDO CARTAS DE TRIBO

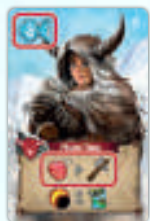
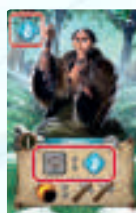
Durante a etapa 2 do seu turno, você pode jogar qualquer número de cartas de Tribo da mão na área acima do seu tabuleiro de Jogador. Cada carta jogada dessa forma gera um número de pontos de Trabalho conforme exibido no canto superior esquerdo da carta. Algumas cartas geram 1/2 ponto de Trabalho. Você gera 1 ponto de Trabalho para cada dois 1/2 pontos.

A maioria das cartas de Tribo também possui habilidades impressas em sua parte inferior:

- Algumas dessas habilidades geram “Trabalho Adicional” se forem jogadas quando você coloca uma miniatura em uma Coluna de Ação específica.
- Outras habilidades podem ser usadas uma vez a qualquer momento do seu turno (antes da carta ser descartada na etapa 3).
- Habilidades de Eclipse (indicadas pelo ícone de Eclipse ) **não** são resolvidas se a carta for jogada durante a etapa 2. Elas só são aplicadas quando a carta for jogada na etapa 4 (Preparar a pilha de Eclipse).

Observação: todas as habilidades de carta são explicadas na página 17.

Por exemplo: o Artesão gera 1 de Trabalho por si só e 1 de Trabalho Adicional se você realizar a ação de Desenvolvimento. A habilidade do Eclipse não pode ser usada quando a carta é jogada dessa forma.



Por exemplo: a Mulher Tribal gera 1½ de Trabalho que pode ser usado durante qualquer ação. Sua outra habilidade (converter 1 de Alimento e 1 de Ferramenta) pode ser usada uma vez a qualquer momento durante seu turno. A habilidade do Eclipse não pode ser usada quando a carta é jogada dessa forma.

Por exemplo: o Bravo gera 1½ de Trabalho que pode ser usado durante qualquer ação. Sua habilidade gera 1 de Trabalho Adicional quando realizar qualquer ação. A habilidade do Eclipse não pode ser usada quando a carta é jogada dessa forma.



GASTANDO ALIMENTO

Você pode gastar Alimento para gerar Trabalho Adicional, como mostrado na sua trilha de Alimento. Você pode gastar a quantidade de Alimento que quiser ao mover o seu marcador em sua trilha de Alimento um número qualquer de espaços para a esquerda. Ganhe 1 de Trabalho Adicional para cada ícone de Trabalho que seu marcador passar.



Exemplo de cálculo do Trabalho: O jogador Ciano realiza a ação Caça. Ele usa uma carta de Caçador (1 ponto de Trabalho + 1 ponto de Trabalho Adicional por meio de sua habilidade). Ele também gasta 3 de Alimento (2 pontos de Trabalho) e 2 de Ferramenta. Isso gera um total de 4 pontos de Trabalho e 2 de Ferramenta, que ele então gasta entre as duas ações de Caça disponíveis. Cada Coluna de Ação é descrita integralmente nas páginas 12-13.



TABULEIRO DE JOGADOR

Coloque 1 miniatura no espaço de Ação de Descanso do seu tabuleiro de Jogador. Essa ação tem dois efeitos imediatos: você pode comprar 1 carta de seu baralho e Virar 1 Animal (veja página 16).

Além disso, cada miniatura em seu espaço de Ação de Descanso irá fornecer 1½ pontos de Trabalho durante a próxima Fase de Eclipse (consulte a página 10). Você pode colocar mais de 1 miniatura no espaço de Ação de Descanso durante uma rodada (uma vez por turno).

Observação: ao colocar uma miniatura em seu espaço de Ação de Descanso, você não pode jogar cartas de Tribo da mão. No entanto, as habilidades de sua carta de Chefe podem ser utilizadas se você colocou sua miniatura de Chefe (a menos que a habilidade seja acionada apenas em uma Coluna de Ação específica).

3 DESCARTAR

Coloque todas as cartas de cima do tabuleiro de Jogador (aquelas que você jogou neste turno), em sua pilha de descarte voltadas para cima. Não compre para sua mão nenhuma carta neste momento.



4 PREPARAR A PILHA DE ECLIPSE

Se este é seu terceiro turno nesta rodada (você acabou de colocar a sua terceira miniatura), você pode colocar qualquer número de cartas de Cultura e/ou de Tribo de sua mão em sua pilha de Eclipse, voltadas para baixo, acima do seu tabuleiro de Jogador. Todas as cartas que não forem colocadas em sua pilha de Eclipse permanecem na sua mão para a próxima rodada.

Após seu turno acabar, é a vez do próximo jogador na ordem dos turnos. Isso continua até que todos os jogadores tenham realizado 3 turnos.

FASE DE ECLIPSE



Durante a Idade da Pedra, fenômenos astronômicos como os Eclipses marcavam as eras. Esses eventos estelares eram interpretados como sinais de grande significado - e resultavam em muitas mudanças e agitação entre as tribos. Novas gerações se sobressaíam sobre as antigas, marcando o início a uma nova era.

No início da Fase de Eclipse, mova o marcador de Rodada para o próximo espaço de Eclipse na trilha de Rodada. Então, complete as seguintes etapas:

- 1 Todos os jogadores revelam simultaneamente suas pilhas de Eclipse e comparam seus totais de Trabalho ao somarem o seguinte:

- Ícones de Trabalho em cartas reveladas.
- 1½ de Trabalho por miniatura em seu espaço de Ação de Descanso.

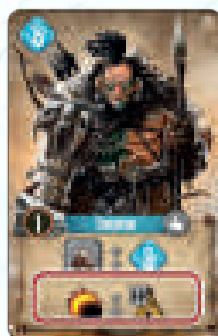
Observação: as cartas de Cultura reveladas **não** adicionam Trabalho e voltam para a mão do jogador depois de serem reveladas. Você pode jogar cartas de Cultura em sua pilha de Eclipse para blefar contra seus adversários.

Importante: você **não pode** gastar Alimento para obter Trabalho Adicional durante a fase de Eclipse.

- 2 O jogador com mais Trabalho move seu marcador de Tribo para a posição no topo do indicador de Ordem dos Turnos. O segundo jogador com mais Trabalho move seu marcador de Tribo para a próxima posição mais alta, e assim por diante. Realize os desempates priorizando o jogador que jogou por último na rodada atual (mesmo para jogadores com 0 de Trabalho).
- 3 Na nova ordem de turnos, cada jogador realiza as seguintes etapas na ordem mostrada abaixo. Se uma etapa contiver mais de um efeito, eles podem ser resolvidos em qualquer ordem e cada um é opcional.



- A. **Indicador de ordem dos turnos:** ganhe o benefício mostrado ao lado do marcador da sua Tribo.



- B. **Cartas da pilha de Eclipse:** realize as habilidades de Eclipse mostradas em cada carta de Tribo que está na sua pilha de Eclipse, uma carta por vez.

- C. **Benefícios de Terreno:** ganhe os benefícios de cada hex onde é você quem tem a maior influência (ou estiver empatado pela maior), uma peça por vez. Consulte a página 20 para uma lista desses benefícios.



Cada Acampamento fornece 1 de Influência ao hex onde está. Cada Aldeia fornece 2 de Influência para cada um dos 3 hexes onde está.

- D. **Tabuleiro de jogador:** ganhe quaisquer benefícios da fase de Eclipse mostrados no seu tabuleiro de jogador (veja abaixo).

Após o último jogador na ordem dos turnos ter completado suas ações de Eclipse, todos os jogadores descartam cartas de suas pilhas de Eclipse em suas pilhas de descarte. Em seguida, vá para a fase de Preparação.

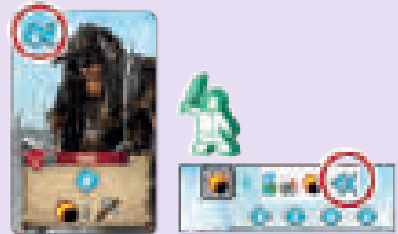
BENEFÍCIOS DO TABULEIRO DE JOGADOR

À medida que você remove Megálitos e Aldeias de seu tabuleiro de Jogador, benefícios adicionais que você ganhará durante as fases de Eclipse subsequentes são revelados.

- 1 Para cada Aldeia removida, compre uma carta.
- 2 Se houver espaços de reserva de Megálito vazios, ganhe o que estiver ilustrado em cada espaço (1 de Ferramenta para o primeiro espaço, 1 Ídolo para o terceiro e outro Ídolo para o quinto espaço).
- 3 Além disso, para cada Pedra Sagrada que você tiver, ganhe pontos de acordo com o critério da peça (consulte a página 18).



Por exemplo: durante a fase de Eclipse, o jogador Lobo ganha 3 de Trabalho (1½ pela sua carta Bravo e 1½ pela miniatura em seu espaço de Ação de Descanso). O jogador Bisão recebe 1½ de Trabalho por sua carta Xamã. O jogador Leão também recebe 1½ pontos de Trabalho (pela miniatura em seu espaço de Ação de Descanso). O jogador Lobo joga primeiro, pois tem mais pontos de Trabalho. O Bisão e o Leão empatam em segundo lugar, mas como os empates favorecem o jogador que jogou por último na rodada atual, o jogador Bisão fica em segundo lugar e o jogador Leão em terceiro.

RODADA 1	JOGADOR LOBO	JOGADOR BISÃO	JOGADOR LEÃO	RODADA 2
				
	3 	1 ½ 	1 ½ 	

FASE DE PREPARAÇÃO

Se esta for a última rodada da partida, pule esta fase e vá para a Pontuação Final. Caso contrário, complete os seguintes passos:

- 1 Avance o marcador de Rodada do espaço de Eclipse para o próximo espaço numerado da trilha de Rodada.
- 2 Retorne todas as miniaturas para seus respectivos tabuleiros de Jogador.
- 3 Reabasteça a Zona Caça ao comprar novas cartas do baralho e colocá-las, voltadas para cima, na Zona Caça de modo que haja 1 carta a mais do que o número de jogadores.
- 4 No final da primeira rodada, preencha todos os espaços vazios no painel de Cultura com cartas de Cultura compradas do baralho da Era I. Em seguida, mova a carta de Cobertura do baralho de Era II para o topo do baralho de Era I.
No final da segunda rodada, remova todas as cartas do painel de Cultura e depois preencha o painel com 8 cartas do baralho da Era II.
No final da terceira rodada, preencha todos os espaços vazios do Painel de Cultura com cartas do baralho da Era II.
- 5 Cada jogador compra 5 cartas de seu baralho e as coloca em sua mão, adicionando-as a quaisquer cartas que já possua. Não há limite para o número de cartas que você pode ter em sua mão.

Importante: nesse ponto, comprar cartas não é considerada um benefício. Portanto, um benefício menor não pode ser escolhido em vez de comprar uma carta.

Vá para a próxima fase de Ação.



COLUNAS DE AÇÃO

INICIAÇÃO:

GANHAR CARTAS DE TRIBO
ENTERRAR CARTAS



SEÇÃO SUPERIOR

Gaste 1 de Ferramenta e 1 de Trabalho para pegar uma das cartas de Tribo, voltadas para cima, de baixo do tabuleiro Principal e colocar na mão. Se você usar essa ação mais de uma vez no mesmo turno, cada carta de Tribo que você pegar deve ser de um tipo diferente.

Importante: as cartas de Tribo que você ganhar com essa ação não podem ser jogadas para gerar Trabalho Adicional neste turno (ou seja, você não pode ganhar uma carta e, em seguida, jogá-la para gerar Trabalho e ganhar outra carta).

Observação: você pode escolher pegar uma carta de um baralho vazio. Se fizer isso, ganhe 1 ponto em vez de pegar uma carta.

1x SEÇÃO CENTRAL

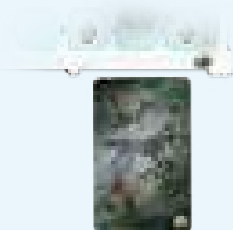
Você pode gastar 1 de Alimento para fazer uma ou ambas estas coisas:

- Pegar uma das cartas de Tribo, voltadas para cima, de baixo do tabuleiro Principal e colocá-la em sua pilha de descarte.
- Enterrar uma carta (escolha 1 carta de Tribo ou de Cultura da mão, da pilha de descarte ou de cima do seu tabuleiro de Jogador e coloque-a sob sua carta de Cobertura de Entero).

Observação: a carta de Tribo que você pega pode ser do mesmo tipo da que você pegou ao realizar a ação da seção superior.

Cartas Enterradas são mantidas sob sua carta de Cobertura de Entero (em sua área do Cemitério) até o final da partida, quando elas fornecerão pontos.

Observação: você pode consultar suas cartas Enterradas a qualquer momento.



1x SEÇÃO INFERIOR

(Apenas a primeira miniatura)
Ganhe 1 Ídolo.
Você pode Enterrar uma carta.

DESENVOLVIMENTO:

GANHAR CARTAS DE CULTURA
GANHAR PEÇAS DE PEDRA SAGRADA



SEÇÃO SUPERIOR

Gaste 3 de Trabalho para pegar uma carta de Cultura do painel de Cultura e colocá-la na mão. Você pode realizar essa ação mais de uma vez, gastando 3 de Trabalho para cada carta que pegar.

Observação: Os espaços vazios gerados pela remoção de cartas não são preenchidos até a fase de Preparação

1x SEÇÃO CENTRAL

Você pode pegar uma Pedra Sagrada de um espaço de reserva. Na Era I (rodadas 1 e 2), você só pode pegar uma peça da seção mais à esquerda. Na Era II (rodadas 3 e 4), você pode pegar de qualquer seção.

Cada peça de Pedra Sagrada que você pega deve ser colocada da esquerda para a direita nos espaços indicados em seu tabuleiro de Jogador, pagando o custo em Alimento e em Ferramentas mostrados no espaço. Se não puder pagar o custo, você não pode pegar a peça.

Observação: você está limitado a ter no máximo 3 peças de Pedra Sagrada em seu tabuleiro de Jogador, e elas não podem ser removidas depois de serem colocadas.

Ao colocar uma Pedra Sagrada em seu tabuleiro de Jogador, ganhe os benefícios mostrados sob ela imediatamente. Esses benefícios são explicados na página 18.

As peças de Pedra Sagrada fornecem pontos durante cada fase de Eclipse.



1x SEÇÃO INFERIOR

(Apenas a primeira miniatura) Ganhe 1 de Ferramenta e 1 de Alimento.

MIGRAÇÃO:

COLOCAR ACAMPAMENTOS
MOVER ACAMPAMENTOS
COLOCAR ALDEIAS



SEÇÃO SUPERIOR

Gaste 1 de Ferramenta para colocar o Acampamento mais à esquerda de seu tabuleiro de Jogador na peça de Terreno Inicial. Você pode realizar esta ação mais de uma vez, pagando 1 de Ferramenta para cada Acampamento que colocar.

E/OU

Gaste 1 de Trabalho para mover um dos seus Acampamentos no tabuleiro de Terreno para um hex adjacente. Você pode realizar essa ação mais de uma vez pagando 1 de Trabalho para cada Acampamento que você mover e pode mover o mesmo Acampamento mais de uma vez por turno.

Cada Acampamento fornece 1 de Influência ao hex onde está.

Observação: um hex pode ser ocupado por qualquer número de Acampamentos.

1x SEÇÃO CENTRAL

Você pode gastar 3 de Alimento e retornar 3 de seus Acampamentos de 3 hexes adjacentes com uma única junção central. Se o fizer, coloque a Aldeia mais à esquerda do seu tabuleiro de Jogador na junção dos 3 hexes de onde você removeu os Acampamentos.

Observações:

- A peça de Terreno Inicial não pode ser um dos 3 hexes escolhidos.
- Apenas uma Aldeia pode ocupar cada junção.
- Cada Acampamento retornado é colocado de volta no espaço vazio mais à direita da sua trilha de Alimento.
- Cada Aldeia colocada dá 2 de Influência para cada um dos 3 hexes onde está e fornece um benefício de tabuleiro de Jogador durante a fase de Eclipse (compre 1 carta).



1x SEÇÃO INFERIOR

(Apenas a primeira miniatura) Coloque 1 Acampamento na peça de Terreno Inicial, então você pode mover qualquer um de seus Acampamentos (seguindo as mesmas regras da seção superior).

CAÇA:

COMPRAR/GANHAR/ROTACIONAR
CARTAS DE ANIMAIS



SEÇÃO SUPERIOR

Gaste 1 de Trabalho para colocar as 2 cartas do topo do baralho de Animais, voltadas para cima, na Zona Caça. Você pode realizar essa ação mais de uma vez, gastando 1 de Trabalho a cada 2 cartas que revelar.

Observações:

- Há um limite de 6 cartas de Animais na Zona Caça. Se você realizar essa ação quando já existirem 5 cartas de Animal na Zona Caça, adicione apenas 1 carta nova.
- Se o baralho de Animais estiver vazio, essa ação não pode ser realizada. Se a ação for realizada quando houver apenas 1 carta restante no baralho, simplesmente adicione tal carta à Zona Caça.

E/OU

Gaste 1 de Ferramenta e 1 de Trabalho para pegar qualquer 1 carta de Animal da Zona Caça e colocá-la, voltada para cima, em sua Área de Animais. Você pode realizar essa ação mais de uma vez, gastando 1 de Ferramenta e 1 de Trabalho para cada carta que pegar. Se não houver cartas na Zona Caça e o baralho de Animais estiver vazio, você pode realizar essa ação para ganhar 1 ponto.

Observação: a Zona de Caça não é preenchida até a fase de Preparação.

1x SEÇÃO CENTRAL

Você pode Virar 1 carta de Animal em sua Área de Animais para obter imediatamente os benefícios mostrados nela. Para Virar um Animal, gire a carta, deixando-a na horizontal.



Importante: cartas de Animais viradas **não** contam pontos no final da partida.

1x SEÇÃO INFERIOR

(Apenas a primeira miniatura) Pegue a carta do topo do baralho de Animais e coloque-a, voltada para cima, em sua Área de Animais.

MEGÁLITOS



Sempre que ganhar um benefício que exibe um Megálio, você pode colocar o Megálio mais à esquerda do seu tabuleiro de Jogador no tabuleiro de Megálitos.

Cada Megálio deve ser colocado em:

- A** Um espaço inicial de uma peça (o espaço cinza representando um Megálio).
B **Observação:** Apenas Megálitos neutros (cinzas) podem ser colocados nesses espaços.



- C** Ortogonalmente adjacente a outro Megálio (de qualquer cor, incluindo neutro) ou



- D** Empilhado sobre 4 Megálitos que estão em um padrão 2x2 (colocando o novo Megálio no meio).



Os dois primeiros Megálitos que você coloca devem ser os neutros. Eles devem ser colocados diretamente no tabuleiro de Megálitos em si, e não empilhados sobre outros Megálitos.

Esclarecimento: embora os Megálitos neutros possam ser colocados em qualquer espaço, eles são os únicos que podem ser colocados nos espaços iniciais.

Cada Megálio que você colocar diretamente no tabuleiro fornece um benefício imediato, conforme descrito no espaço que você cobrir. Consulte a página 20 para uma lista completa dos benefícios.

Cada Megálio que você colocar em um nível superior (empilhado sobre outros Megálitos) imediatamente marca pontos com base nos Megálitos sobre os quais ele está empilhado: 1 ponto por Megálio da cor de outro jogador (ou neutro) e 2 pontos por Megálitos da sua própria cor. Todos os outros jogadores recebem 1 ponto para cada um dos seus Megálitos parcialmente cobertos dessa forma.

Observação: é possível empilhar um Megálio em cima de 4 Megálitos já empilhados. Nesse caso, ele pontua pelos quatro Megálitos sobre os quais ele está diretamente empilhado.

Por exemplo: o jogador Vermelho coloca um Megálio como mostrado aqui. Ele ganha 5 pontos imediatamente. O jogador Roxo ganha 1 ponto.



TABULEIRO DE ÍDOLOS



Cada vez que você ganhar um ídolo, mova um de seus marcadores de Ídolo (de sua escolha) 1 nível para cima em sua trilha, imediatamente. Mais de um marcador pode ocupar o mesmo nível.

Observação: Se você ganhar mais de um Ídolo ao mesmo tempo, cada Ídolo pode ser usado na mesma trilha ou em trilhas diferentes.

TRILHA DE OFERENDAS (À ESQUERDA)

A posição do seu marcador na trilha de Oferendas determina o valor não gasto de Alimento e de Ferramentas ao final da partida.

Alguns espaços nessa trilha exibem um benefício. Quando o seu marcador entrar em um desses espaços, ganhe o benefício exibido imediatamente.

Se o seu marcador estiver no espaço superior, você ainda pode usar Ídolos nessa trilha para imediatamente ganhar 1 ponto para cada Ídolo usado (deixe o seu marcador no espaço superior).

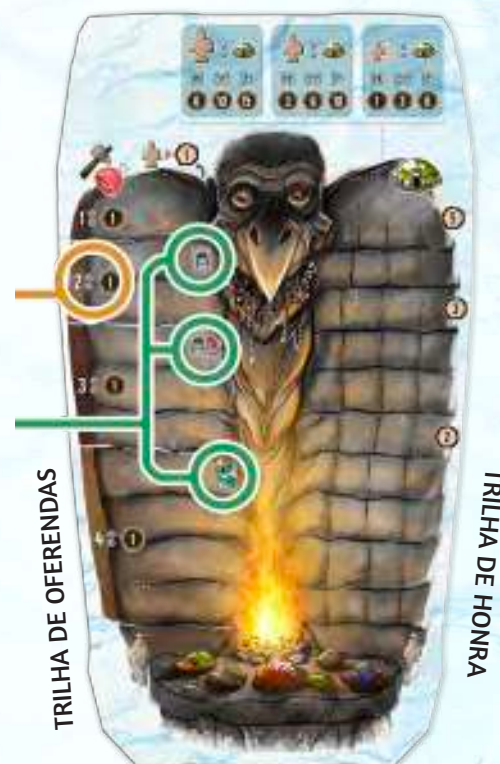
TRILHA DE HONRA (À DIREITA)

A posição de seu marcador na trilha de Honra em relação à dos outros jogadores, determina o valor das suas cartas Enterradas ao final da partida.

Quando você move o seu marcador para cima na trilha de Honra, coloque-o no espaço vazio mais à esquerda do nível. Quando um marcador sai de um nível, todos os marcadores que permaneceram nesse nível deslizam para a esquerda para preencher quaisquer lacunas.

Quando o seu marcador entra em um nível que exibe pontos à direita, ganhe esses pontos imediatamente. Se chegar ao topo, você ganhará 10 pontos no total (2+3+5).

Assim que seu marcador chegar ao nível superior da trilha de Honra, ele não se move mais.



PONTUAÇÃO FINAL

Chegou a hora de determinar quem tem a tribo mais próspera somando os pontos finais de todos. O jogador com mais pontos vence. No caso de um empate, o jogador empatado que está atualmente à frente na ordem de turnos vence. Os jogadores recebem pontos pelo seguinte:

- Trilha de Oferendas
- Trilha de Honra
- Cartas de Tribo e de Cultura
- Cartas de Animais não Viradas

TRILHA DE OFERENDAS

A posição do seu marcador na trilha de Oferendas determina a proporção de Alimento e de Ferramentas restantes nos pontos. Consulte a seção à esquerda do seu marcador para obter sua proporção.

Some o número de Alimento e de Ferramentas em seu tabuleiro de Jogador e divida pela proporção mostrada para determinar o número de pontos que você ganha (ignorando qualquer resto).

Importante: se não tiver avançado o seu marcador na trilha de Oferendas, você não marca pontos por Alimento e Ferramentas restantes.



Por exemplo: no final da partida, você tem 3 de Alimento, 2 de Ferramenta e o seu marcador está aqui. Você ganha 2 pontos.



TRILHA DE HONRA

Ganhe pontos pelo seu número total de cartas Enterradas, de acordo com a sua posição relativa na trilha de Honra (veja os diagramas em cima das trilhas).

Importante: se não tiver avançado o seu marcador na trilha de Honra, você não marca pontos adicionais por suas cartas Enterradas.

O jogador na posição mais alta usa o diagrama mais à esquerda; o jogador na segunda posição mais alta usa o diagrama do meio; e todos os outros jogadores usam o diagrama à direita.

Se mais de um jogador estiver no mesmo nível, o empate favorece os marcadores mais à esquerda (ou seja, os jogadores que atingiram esse nível primeiro). Os diagramas mostram os pontos que você ganha com base em quantas cartas você Enterrou.



Por exemplo: se o seu marcador estiver mais alto na trilha de Honra e você tem 4 cartas Enterradas, você ganha 10 pontos.

Partida com 2 jogadores: ignore o gráfico da direita. O jogador na posição mais alta usa o diagrama da esquerda e o outro jogador usa o do meio.



CARTAS DE TRIBO E CARTAS DE CULTURA

Coloque todas as suas cartas da mão, do baralho, da pilha de descarte e as Enterradas voltadas para cima à sua frente. Ganhe quaisquer pontos exibidos nelas.

Por exemplo: essa carta vale 1 ponto.

CARTAS DE ANIMAIS

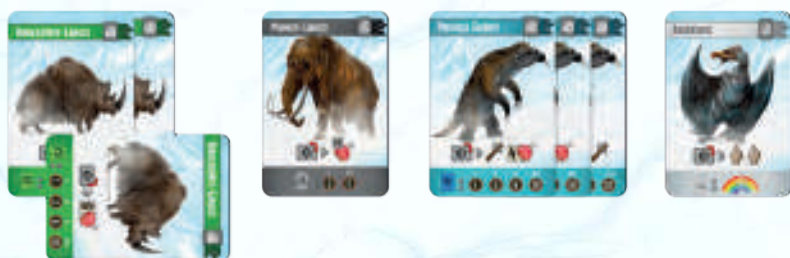
As cartas de Animais que estão na posição vertical (isto é, não Viradas) valem pontos com base nos conjuntos de mesmo tipo que os mostrados na parte inferior da carta.

As cartas de Animais Viradas não marcam pontos de conjunto.

O tamanho máximo de um conjunto é mostrado na carta (2 para Mamutes-Lanosos, 4 para todos os outros tipos); se você tiver mais cartas de um tipo do que o máximo, qualquer excedente não marca pontos.

As cartas de Argentavis são consideradas coringas. Você pode adicionar uma ou mais a um conjunto para aumentar seu valor. As cartas de Argentavis não podem ser usadas como um conjunto próprio.

Por exemplo: você tem as seguintes cartas de Animais no final da partida.



Você marca 3 pontos pelos Rinocerontes-Lanosos (o que está Virado não conta), 2 pontos pelo Mamute-Lanoso e 10 pontos pelas Preguiças-Gigantes (você escolhe contar o Argentavis como uma Preguiça Gigante para a pontuação).



VARIANTE DE PREPARAÇÃO

Após se familiarizar com o jogo, você pode optar por usar uma das variações apresentadas aqui.

Observação: ao usar qualquer uma dessas variações de regras de preparação, você deve preparar o tabuleiro de Terreno antes dos jogadores receberem suas cartas.

Seleção de Cartas de Preparação: em vez de dar as cartas de Preparação aleatoriamente, após determinar a ordem dos turnos, embaralhe as cartas de Preparação e coloque uma quantidade delas, voltadas para cima, no meio da área de jogo igual ao número de jogadores mais 1. Então, na **ordem invertida dos turnos**, cada jogador pega uma das cartas e a usa em sua preparação. Devolva a carta não selecionada à caixa do jogo.

Seleção de Chefe & de Carta de Preparação: em vez dos jogadores receberem uma carta de Chefe aleatória, após determinar a ordem dos turnos, embaralhe as cartas de Chefe e coloque uma quantidade delas no meio da área de jogo igual ao número de jogadores mais 1.

Então, na **ordem normal dos turnos**, cada jogador pega uma das cartas e a coloca à sua frente, escolhendo o lado que fica para cima, junto com a miniatura de Chefe correspondente. Devolva a carta não selecionada à caixa do jogo.

Por fim, selecione as cartas de Preparação conforme descrito acima, ou seja, o último jogador escolherá a sua carta de Chefe por último, mas será o primeiro a escolher a carta de Preparação.



HABILIDADES DE CARTA

Cada carta do jogo exibe uma ou mais habilidades em sua parte inferior. Todas essas habilidades usam ícones para descrever o que fazem (consulte a página 20 para uma lista desses ícones). Cada habilidade de uma carta é opcional e só pode ser usada uma vez por turno.

As seguintes cartas têm habilidades:

- **Cartas de Cultura:** essas cartas são jogadas na etapa 1 do seu turno e suas habilidades são resolvidas conforme elas forem jogadas, uma carta de cada vez. Elas são descartadas na etapa 3 do seu turno.
- **Cartas de Tribo:** essas cartas são jogadas na etapa 2 do seu turno e você pode resolver as habilidades delas uma vez, a qualquer momento, antes de elas serem descartadas durante a etapa 3.
- **Cartas de Chefe:** essas cartas nunca são "jogadas". Em vez disso, você pode usar a habilidade da sua carta de Chefe quando você colocar a miniatura de Chefe (uma vez, antes, durante ou após você ter realizado ações).

Se você usar uma habilidade que ilustra um ícone de uma das Colunas de Ação, tal habilidade só pode ser usada em um turno em que você coloque uma miniatura na Coluna de Ação correspondente. No entanto, você ainda pode jogar qualquer carta exclusivamente para obter seus pontos de Trabalho exibidos no canto superior esquerdo e ignorar suas habilidades.



Por exemplo: essa habilidade pode ser usada quando você estiver resolvendo a Coluna de Ação de Iniciação. Você gera 1 de Trabalho Adicional.

Se você jogar uma carta com uma habilidade que não tem um ícone de Coluna de Ação ou de Eclipse, ela pode ser usada a qualquer momento no seu turno durante a Fase de Ação.



Por exemplo: essa habilidade pode ser usada a qualquer momento durante o seu turno após você ter jogado a carta, independentemente da Coluna de Ação onde você colocou uma miniatura. Você pode trocar 1 de Alimento por 1 de Ferramenta.

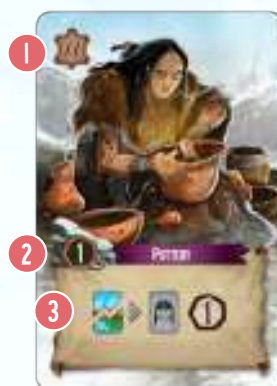
Se uma habilidade exibir o ícone de Eclipse, ela só pode ser usada durante a fase de Eclipse, e apenas se a carta foi jogada na sua pilha de Eclipse.



Por exemplo: se você jogou essa carta na sua pilha de Eclipse, então, durante a fase de Eclipse, você pode mover um Acampamento duas vezes ou dois Acampamentos uma vez.

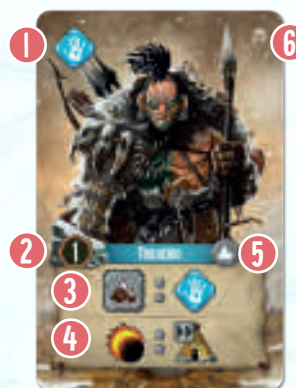
Para resolver uma habilidade de carta, basta seguir os ícones da carta. Se a habilidade ilustrar um , qualquer coisa à esquerda da seta é um custo que deve ser pago, e qualquer coisa à direita da seta é o que você ganha. Consulte a página 20 para ver uma lista completa dos ícones.

ANATOMIA DAS CARTA



CARTAS DE CULTURA

- 1 Era
- 2 Pontos de Fim de Partida
- 3 Habilidade



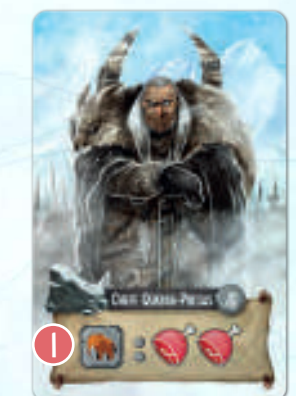
CARTAS DE TRIBO

- 1 Trabalho
- 2 Pontos de Fim da Partida
- 3 Habilidade da fase de Ação
- 4 Habilidade da fase de Eclipse
- 5 Ícone (tipo)
- 6 Ícone da carta de Tribo



CARTAS DE ANIMAIS

- 1 Quantidade desse tipo de Animal no baralho
- 2 Benefícios se Virada
- 3 Informações da coleção de Conjunto



CARTAS DE CHEFE

- 1 Habilidade da fase de Ação

PEÇAS DE PEDRA SAGRADA

ERA I



Ganhe 2 pontos para cada uma das suas Aldeias que toca pelo menos um hex do tipo exibido.



Observação: duas Aldeias diferentes tocando o mesmo hex forneceriam 4 pontos, enquanto que uma única Aldeia tocando dois dos hexes exibidos marcaria apenas 2 pontos.

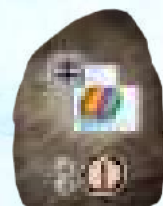


Ganhe 1 ponto para cada tipo diferente de hex (dos exibidos abaixo) onde você tem pelo menos 1 Acampamento. Você pode marcar no máximo 1 ponto para cada tipo de terreno.

Observação: o hex de Terreno Inicial, de Delta e de Nascentes não contam para isso.



Ganhe 1 ponto para cada Megálito da sua cor colocado diretamente no tabuleiro de Megálitos (não empilhado sobre os outros Megálitos).



Ganhe pontos com base no número de peças de Megálito com pelo menos 1 Megálito da sua cor de Jogador colocado diretamente no tabuleiro (não empilhado sobre os outros Megálitos).

ERA II



Ganhe pontos com base no número de cartas Enterradas que você tem.



Ganhe 2 pontos para cada Megálito da sua cor de Jogador colocado em um nível mais elevado (empilhado sobre os outros Megálitos).



Ganhe 1 ponto para cada 2 espaços que os seus marcadores avançaram no tabuleiro de Ídolos (adicione o total de espaços avançados nas duas trilhas e divida-o por 2, arredondando para baixo).



Ganhe 1 ponto para cada tipo diferente de carta de Animal Virada que você tiver.



Ganhe pontos com base no número de cartas de Animais Viradas que você tiver do tipo exibido.



Ganhe pontos com base no número de cartas de Animal Viradas que você tiver de ambos os tipos exibidos, combinados.

MÓDULOS

Há dois módulos adicionais inclusos no jogo: **fichas de Geleira** e **fichas de Descanso**. Um ou ambos esses módulos podem ser adicionados à partida, se você quiser.

FICHAS DE GELEIRA

- A** Após configurar o tabuleiro de Terreno, embaralhe as fichas de Geleira e aleatoriamente coloque uma em cada hex de Geleira, voltada para baixo. Devolva as outras fichas de Geleira à caixa, sem olhá-las.
- B** Durante a partida, sempre que você mover um Acampamento para um hex com uma ficha de Geleira não revelada, vire a ficha. Observe que um Acampamento não precisa terminar seu movimento em um hex para revelar a ficha de Geleira. Por exemplo, se você mover um Acampamento dois hexes e passar por um hex que tenha uma ficha de Geleira, a ficha é revelada.
- C** Sempre que você colocar uma Aldeia que toca um hex com uma ficha de Geleira revelada, imediatamente ganhe os benefícios exibidos na ficha. A ficha não é removida; ela concede o benefício a cada Aldeia que toca seu hex.



Observação: as fichas de Geleira só oferecem seus benefícios quando as Aldeias são colocadas; elas não fornecem quaisquer benefícios na fase de Eclipse.

FICHAS DE DESCANSO



Durante a preparação, embaralhe as fichas de Descanso e coloque-as, voltadas para baixo, em uma pilha acima do indicador de Ordem dos Turnos. Em seguida, revele a ficha de Descanso do topo, e devolva-a ao topo, voltada para cima.

O primeiro jogador da rodada a colocar uma miniatura em seu espaço de Ação de Descanso escolhe (antes de realizar quaisquer outras etapas da Ação de Descanso):

- Pegar a ficha de Descanso voltada para cima, ou
- Devolver a ficha de Descanso, voltada para baixo, para o fundo da pilha. Depois, ele pega a ficha de Descanso do topo da pilha.

Você pode utilizar os efeitos de uma ficha de Descanso antes, depois ou entre os dois efeitos em seu espaço de Ação de Descanso. Se houver dois efeitos ilustrados na ficha de Descanso, você pode resolvê-los em qualquer ordem.

No final do seu turno, coloque a ficha de Descanso voltada para baixo no fundo da pilha (tendo a usado ou não).

No final da fase de Preparação, se ainda houver uma ficha de Descanso voltada para cima no topo da pilha (nenhum jogador tiver realizado a Ação de Descanso), devolva a ficha, virada para baixo, para o fundo da pilha. Então, revele a ficha de Descanso do topo e devolva-a à pilha, voltada para cima.



CRÉDITOS

Design de Jogo: Stan Kordonskiy

Desenvolvimento: Jonny Pac

Arte: The Mico

Direção de Arte / Gerenciamento de Projeto / Design Gráfico: Yoma

Solo: Drake Villareal

Desenvolvimento Solo: Jonny Pac, Carsten Burak

Administração / Chefe de Testes: Thanos Argiris

Projeto Gráfico do Livro de Regras: Brigitte Indelicato, Jason D. Kingsley

Edição do Livro de Regras: Paul Grogan (Gaming Rules!)

Design Gráfico Adicional: Jonathan Bobal, Jim Garner

Esculturas 3D: Heriberto Valle Martinez

Bandejas: Daniel Cunningham

Equipe de Testes: Joseph Apostol, Steven Aramini, William J. Brown III, Danny Devine, George Englezos, Ricardo Gonçalves, John Guthrie, Richard Ham (Rahdo), David Houck, Eric Jome, Dale Keefer, Holden Kim, Rachel Kordonskiy, Nick Kountzas, Dennie LaPlante, Konstantinos Laskas, Cle Negre, Michalis Nicolaou, Alex Radcliffe, Jaboo Rodro, David Satterfield, Pauline Searle, Ben Taylor, Timothy S. Wright, Antonio Zax

Revisão: Jonathan Bobal, Bruce Fletcher, Evan Halbert, Jonny Pac, membros da equipe Gaming Rules! e membros da comunidade do Endless Winter no Discord.

Agradecimentos especiais: Michael Raftopoulos da M.O.B Vanguard, junto com todos os licenciados e parceiros de localização que possibilitaram a produção de Endless Winter em tantos idiomas e regiões; Nikolaj Cyon, por sua contribuição no tabuleiro de Ídolos; nossos incríveis apoiadores por seu apoio e engajamento carinhosos; os avaliadores e influenciadores por seu interesse genuíno em ajudar; às comunidades de jogos de mesa e grupos em redes sociais; e por último mas não menos importante, nossas esposas Maria & Eleni pela compreensão e apoio infinitos todos esses meses de intermináveis reuniões e sessões de teste.

Não teríamos conseguido sem vocês!

GALÁPGOS

Tradução: Fabiano Quolo

Revisão: Catharine Affiune, Gabriel B. Novaes e Luis Perdomo

Diagramação BR: Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

ICONOGRAFIA



1 de Trabalho



1/2 de Trabalho



Cemitério



Enterrar 1 carta (escolha uma carta de Tribo ou de Cultura da mão, da pilha de descarte ou de cima do seu tabuleiro de Jogador e coloque-a sob sua carta de Cobertura de Enterro).



1 de Alimento



1 de Ferramenta



Aldeia



Acampamento



Coloque 1 Aldeia



Coloque um de seus Acampamentos na peça de Terreno Inicial.



Mova um dos seus Acampamentos 1 vez.



Mova um dos seus Acampamentos 2 vezes, ou mova dois de seus Acampamentos 1 vez cada.



Pegue 1 das cartas de Tribo de baixo do tabuleiro Principal e coloque-a na mão. Você pode escolher pegar de um baralho vazio. Se fizer isso, em vez de pegar uma carta, ganhe um ponto.



Pegue 1 das cartas de Tribo de baixo do tabuleiro Principal e coloque-a em sua pilha de descarte. Você pode escolher pegar de um baralho vazio. Se fizer isso, em vez de pegar uma carta, ganhe 1 ponto.



Pilha de descarte



Compre 1 carta de seu baralho e coloque-a na mão.



Descarte 1 carta da mão e coloque-a em sua pilha de descarte.



Pegue 1 das cartas de Cultura do painel de Cultura e coloque-a na mão.



Escolha 1 carta de Animal da Zona de Caça e coloque-a, voltada para cima, em sua área de Animais. Se não houver cartas na Zona de Caça e o baralho de Animais estiver vazio, ganhe 1 ponto.



Compre a carta do topo do baralho de Animais e coloque-a, voltada para cima, em sua área de Animais. Se o baralho de Animais estiver vazio, ganhe 1 ponto.



Coloque a carta do topo do baralho de Animais, voltada para cima, na Zona de Caça (apenas se houver espaço).



Vire 1 carta de Animal para ganhar seus benefícios.



Ídolo (suba seu marcador, em qualquer trilha de Ídolos, em 1 espaço)



Pontos imediatos



Pontos de Fim de Partida



Fase de Eclipse



Carta de Cultura da Era I



Carta de Cultura da Era II



Ganhe Alimento até seu limite máximo atual.



Jogador



Coloque 1 Megálito



Pegue uma peça de Pedra Sagrada de um espaço da reserva (Era I: apenas seção mais à esquerda). Coloque a peça no espaço vazio mais à esquerda do seu tabuleiro de Jogador.



Imediatamente coloque 1 Megálito adicional em um dos dois espaços apontados pelas setas. Se ambos os espaços já estiverem ocupados, isso não tem efeito.

Observação: apenas Megálitos neutros podem ser colocados nesses espaços.



Pague o que está à esquerda da seta para ganhar o que está à direita (uma vez).



A condição à esquerda dos dois pontos aciona o efeito mostrado à direita.



Tipo diferente



Mesmo tipo



Animal do tipo coringa

Fantasia Games Limited, 26 Paparrigopoulou Street, Larnaca 6035, Cyprus.

©2021 Fantasia Games Limited. Todos os direitos reservados. www.fantasiaboardgames.com