

Traduzido por Paulo Ricardo (paulotecario@outlook.com)

HISTÓRIA DO JOGO

Imotep foi o primeiro e mais famoso construtor no antigo Egito. Ele foi considerado um dos mais antigos polímatas na história da humanidade. Por exemplo, é dito que ele é responsável pela construção da primeira pirâmide no Egito - a Pirâmide de Djoser em Saqqara. Será que você consegue criar monumentos que durem por eras? Você irá precisar de navios para transportar os blocos de pedra para vários locais de construção. Mas você não está sozinho ao escolher onde os navios levarão as suas cargas. Seus oponentes possuem os mesmos planos e tentarão impedir o seu progresso. Uma ferrenha competição acontecerá pelos navios com os mais valiosos carregamentos de pedra. Você irá precisar de táticas e um pouco de sorte para atingir o sucesso.

OBJETIVO DO JOGO

Cada jogador assume o papel de um mestre construtor no Egito. Você possui 6 rodadas para transportar suas pedras para vários locais e erigir monumentos, ao mesmo tempo que você faz pontos. Sempre que for a sua vez, você pode escolher uma das 4 seguintes ações:

- Pegar novas pedras
- Colocar 1 pedra em um navio
- Navegar 1 navio para um local
- Baixar uma carta azul de mercado

Entregar as pedras faz com que você receba pontos pelas mais variadas formas - as vezes mais pontos, as vezes menos pontos; as vezes no mesmo momento, as vezes no final do jogo. O jogador que possuir mais pontos depois de 6 rodadas é o vencedor.

MATERIAIS DO JOGO

120 Blocos de madeira (chamados de "pedras")
(30 de cada uma das 4 cores do jogo: preto, branco, marrom e cinza)

5 tabuleiros de locais

1 tabuleiro de pontuação

8 marcadores de Navios

4 marcadores de Trenó
(1 de cada uma das 4 cores do jogo: preto, branco, marrom e cinza)

21 cartas de Rodada

34 cartas de Mercado

PREPARAÇÃO DO JOGO

marcadores de Navios



cartas de Rodada



cartas de Mercado



Pedreira
(com as pedras de todos os jogadores)



tabuleiros de Locais



Tabuleiro de pontuação
(Você pode marcar mais de 40 pontos. Nesse caso, continue movendo a sua pedra levando em consideração se você já fez 40 pontos.)

marcadores de Trenó



Jogador inicial (2 pedras no seu trenó)

- Coloque os **5 tabuleiros** de locais no centro da mesa conforme é exibido na ilustração. **Todos os tabuleiros de locais** possuem um **lado A** e um **lado B**. Nas suas primeiras partidas, recomendamos que você use o lado A. Você pode usar o lado B como uma variante do jogo padrão. Dessa forma, na primeira partida, deixe todos os tabuleiros com o **lado A** para cima.
- Coloque o **tabuleiro de pontuação** à direita dos tabuleiros de locais. Use esse tabuleiro para marcar a pontuação dos jogadores.
- Deixe os **8 marcadores de navio** próximo dos tabuleiros.
- Separe as **21 cartas de rodada** das **34 cartas de mercado**.

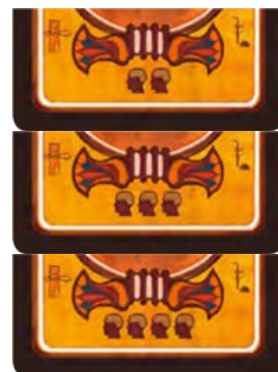
- Embaralhe as **34 cartas de mercado** e as coloque viradas para baixo em uma pilha à direita do tabuleiro de Mercado (A).

- Há **7 cartas de rodada**, para partidas com dois, três e quatro jogadores.

Use as 7 cartas com **duas cabeças** para partidas com **2 jogadores**.

Use as 7 cartas com **três cabeças** para partidas com **3 jogadores**.

Use as 7 cartas com **quatro cabeças** para partidas com **4 jogadores**.



Pegue as 7 cartas de rodadas **correspondentes ao seu número de jogadores**. Você não irá precisar das outras 14 cartas de rodada. Coloque-as na caixa. Como há apenas **6 rodadas**, você deve descartar **aleatoriamente uma** das sete cartas, colocando na caixa também. **Embaralhe as 6 cartas de rodada** restantes e as coloque viradas para baixo em uma **pilha única** próximo dos 8 marcadores de navio.

- Cada jogador escolhe uma **cor** (preto, branco, marrom ou cinza) recebendo o **Trenó da cor escolhida**.

- Jogando com **menos de 4 jogadores**, coloque o trenó **não usado** e as pedras da cor correspondente **na caixa**.

- **Todas as pedras** ficam em uma pilha à direita dos tabuleiros de locais, formando a **pedreira**.

- Cada jogador coloca **1 pedra** da sua cor no espaço "**0/40**" no **tabuleiro de pontuação**.

- Decida quem será o **primeiro jogador**. O jogador inicial recebe **2 pedras** da sua cor da pedreira para o **seu trenó**. O segundo jogador (à esquerda do primeiro jogador) recebe **3 pedras** da pedreira para o seu trenó. O terceiro jogador recebe **4 pedras** e o quarto jogador recebe **5 pedras**. Todas essas pedras são das suas respectivas cores.

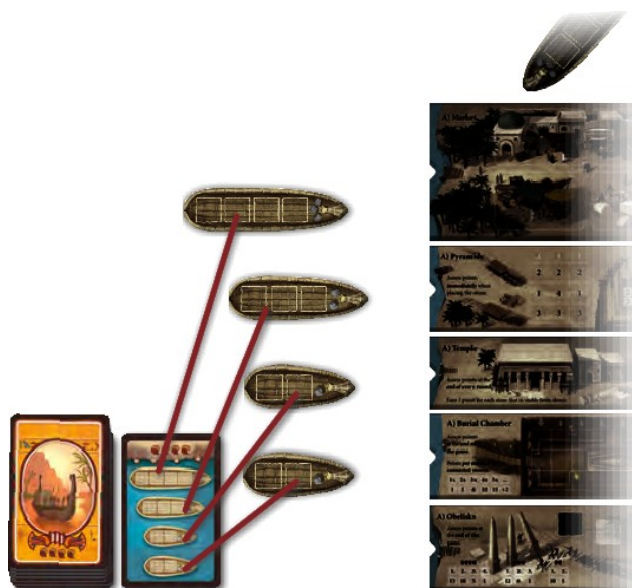
O JOGO

O jogo dura **6 rodadas**.

DECORRER DE UMA RODADA

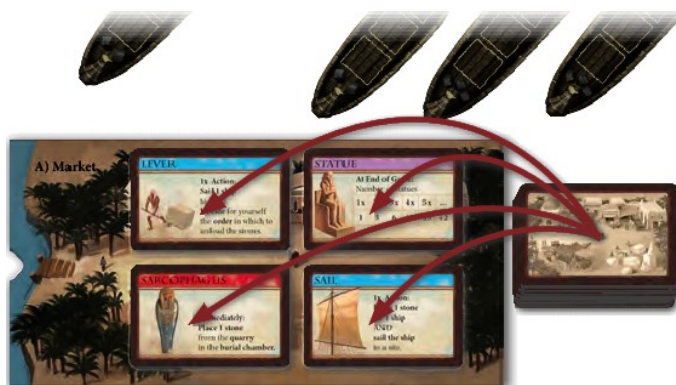
Cada rodada segue o seguinte padrão:

- No **começo da rodada**, vire a **carta do topo da pilha de rodadas**. Ela irá indicar quais dois **4 marcadores de navios** estão disponíveis naquela rodada. Arrume esses marcadores de forma que não fiquem muito próximos do lado esquerdo dos tabuleiros de locais. Há vários navios com diferentes espaços para as pedras: Dois navios possuem espaços para 4 pedras, três navios possuem espaços para 3 pedras, dois possuem espaço para 2 pedras e há um navio com espaço para 1 pedra.



Exemplo: A carta de rodada descrita acima pede para: pegar um navio com 4 espaços, um navio com 3 espaços e dois navios com 2 espaços. Esses navios não podem ser colocados muito próximos do lado esquerdo do tabuleiro de local.

- Então vire as **quatro cartas de mercado** do topo da pilha e coloque-as viradas para cima no tabuleiro de mercado.



Se a pilha estiver vazia, embaralhe a pilha de descarte e crie uma pilha nova.

- Então todos os jogadores realizam as suas ações começando com o jogador inicial.

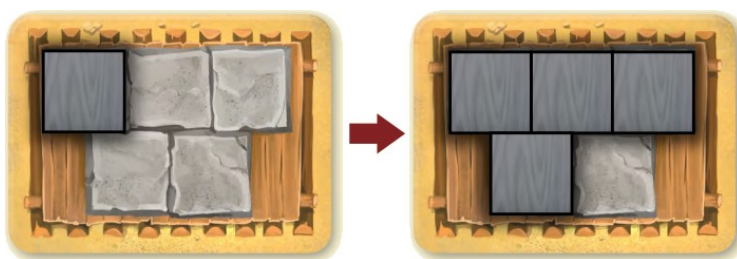
Cada turno é realizado da seguinte forma:

TURNO

O jogador ativo **deve** realizar exatamente **uma** das **4 ações seguintes**:

Receba novas pedras

Pegue **3 pedras** da sua cor da **pedreira** e coloque no seu **trenó**.



Nota: Seu trenó possui espaço para no **máximo 5 pedras!**

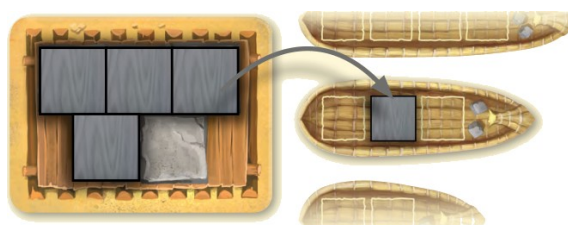
Por exemplo, se você possuía espaço para apenas 2 pedras e você escolhe essa ação, você poderá pegar apenas 2 pedras da pedreira.

Se **não** houver mais pedras na **pedreira**, você não pode pegar mais pedras.

OU

Coloque 1 pedra em um navio

Pegue **1 pedra** do seu **trenó** e coloque em um **espaço vazio em um navio** que ainda não navegou para um local.



OU

Navegue 1 navio para um local

Deslize **1 navio** para o lado esquerdo de um **tabuleiro de local**.

No entanto, você deve seguir as **2 seguintes** condições:

1) O **navio** deve estar carregado com o **mínimo de pedras necessário**. As **pedras cinza** na frente de cada navio indicam a quantidade mínima necessária. Essa quantidade varia de navio para navio.



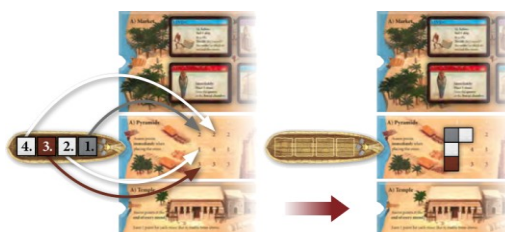
2) O **local para onde o navio irá navegar** deve estar com o porto aberto. Em outras palavras, nenhum navio pode ter navegado para esse local nessa rodada.

As pedras então são descarregadas pelos seus respectivos donos (que são indicados pela cor) na ordem de **frente para trás** para o local - **começando com a pedra mais próxima da frente do navio**. Ignore os espaços vazios no navio.

Em cada um dos **5 locais** há **diferentes regras** para o que cada **mestre construtor** irá receber por cada pedra entregue. Enquanto o **mercado** e a **pirâmide** são resolvidos **imediatamente**, o **templo** é resolvido apenas no **final de cada rodada**. Apenas a **câmara mortuária** e os **obeliscos** são resolvidos **no final do jogo**. Leia as instruções de cada local nas "Explicações dos locais - lado A" na página 10 desse manual.

Importante: Você também pode **navegar com um navio** que **não possua nenhuma pedra da sua cor**. Você só deve atender os dois requisitos descritos acima. Depois de navegar e descarregar, o navio vazio **aguarda até o final da rodada**. Isso é feito para mostrar que mais nenhum navio poderá navegar para esse local nessa rodada. **Não pode haver mais de um navio** por local em cada rodada.

Exemplo: Esse navio com 4 espaços navegou para a pirâmide. Começando com a pedra mais próxima da frente, todas as pedras agora são colocadas na pirâmide. A pirâmide dá pontos imediatamente por cada pedra entregue, de acordo com o valor indicado no espaço.



OU

Baixe 1 carta azul de mercado

Se você possui uma dessas cartas, você pode baixa-la e usar seus benefícios. Depois de usada, a carta é enviada para a **pilha de descarte**.

Você pode baixar apenas **1 carta azul de mercado por turno**.



Cada jogador realiza as ações um após o outro e sempre realizam **exatamente uma ação por turno**.

O turno de cada jogador acontece **várias vezes por rodada**.

A **rodada não acaba** até que **todos os 4 navios** tenham **navegado** para os locais.

Importante: Pelo fato de haver somente 4 navios disponíveis por rodada, sempre haverá um dos cinco locais que nenhum navio navegará em cada rodada!

FIM DE UMA RODADA

Quando todas **os 4 navios** tiverem navegado para o locais, a rodada termina imediatamente.

Agora o **templo pontua**. Cada pedra **visível de cima** vale **1 ponto**. Em outras palavras, as pedras cobertas por outras pedras deixam de valer pontos.



Por exemplo, o templo pontua no final da rodada. Na imagem acima, o jogador cinza faz 2 pontos (pelas 2 pedras visíveis de cima). Os jogadores preto, marrom e branco fazem 1 ponto cada (para cada 1 pedra vista de cima).

PREPARANDO PARA A PRÓXIMA RODADA

- Retorne os 4 navios para junto dos **outros navios**.
- Envie todas as cartas restantes no tabuleiro de **mercado para a pilha de descarte**.
- Todas as pedras que estão nos tabuleiros de locais e nos trenós não são removidas.

A **próxima rodada** inicia.

Vire a **próxima carta** de rodadas da pilha e pegue os **4 navios** indicados na carta.

Vire as **próximas 4 cartas** de mercado colocando-as no tabuleiro de mercado.

O jogador inicial da nova rodada é o jogador à esquerda do jogador que navegou com o último navio na rodada anterior.

FIM DO JOGO

O jogo termina depois de **6 rodadas**. Então, começa a pontuação final.

Pontuação Final

Comece contabilizando pelas pedras na **câmara mortuária**. Logo em seguida, pontue os **obeliscos**.

As cartas de mercado "**estátua**" e "**decorações**" valem **pontos** de acordo com o que está **escrito nas cartas**. A forma de pontuar está descrita na página ???. As cartas azuis de mercado **não usadas** valem **1 ponto adicional cada carta**.

O jogador com mais pontos é o vencedor.

Em caso de empate, o jogador com o **maior número de pedras no seu trenó** é o vencedor. Se ainda houver empate, **os jogadores empatados são vitoriosos**.



EXPLICAÇÃO DOS LOCAIS - LADO A

A) Mercado

Para cada pedra entregue aqui, o dono da pedra pode **imediatamente** pegar **1 das cartas disponíveis no mercado**. A explicação das várias cartas de mercado podem ser encontradas na página ?? deste manual.

Importante: as pedras entregues devem **retornar para a pedreira** depois que a carta for pega.

As cartas compradas devem ser colocadas **viradas para cima** na frente do jogador.

As **cartas vermelhas** devem ser baixadas imediatamente. Em seguida são mandadas para a pilha de descarte.

As **cartas azuis** podem ser baixadas como uma ação, **no turno seguinte que a carta foi comprada**. As **cartas roxas** de estátuas e as **cartas verdes** de decoração dão pontos **no final do jogo**.



Exemplo: Um barco com quatro espaços navegou para o mercado. O jogador branco é o primeiro a pegar uma carta, escolhendo a carta "navegar". Então o jogador marrom escolhe a carta de "estátua". E o

jogador cinza pega a carta "alavanca". No final, todas as pedras que estavam no navio retornam para a pedreira.

A) Pirâmide

Para cada pedra entregue aqui, o dono da pedra recebe **pontos imediatamente**.

Coloque a pedra no **próximo espaço livre** na pirâmide. As pedras são colocadas

coluna por coluna. A colocação das pedras começa no espaço **superior esquerdo** até que a coluna esteja cheia. A próxima é a coluna **central** começando de **cima para baixo**.



Quando o **primeiro nível (3x3 pedras)** estiver completo, continue construindo o segundo nível como mostra a ilustração. No **segundo nível**, comece novamente no espaço superior esquerdo. No entanto, o segundo nível tem uma área de apenas **2x2**.

Quando o segundo nível estiver completo, inicia a construção do **terceiro nível**, que consiste em **apenas uma pedra**.

Cada pedra colocada vale o número de pontos indicado no espaço. O valor dos espaços do segundo e terceiro nível estão indicados na ilustração no lado direito do tabuleiro.

Depois que a pirâmide **estiver completamente construída**, cada pedra adicional entregue à pirâmide vale **1 ponto**. Coloque essas pedras à direita do tabuleiro de pirâmide.



Exemplo: A ilustração acima mostra uma pirâmide completa (com os 3 níveis) vista de cima.

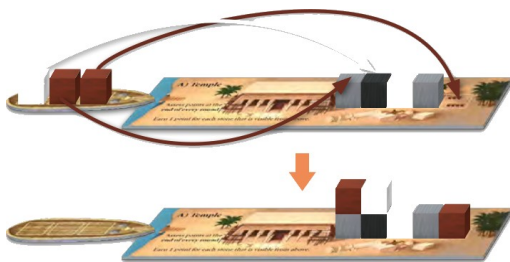
A) Templo

Para cada pedra entregue aqui, o dono da pedra recebe **pontos no final da rodada** se a pedra estiver visível de cima.



Coloque a pedra no **próximo espaço livre** no templo. A colocação de pedras começa da **esquerda** até que o primeiro nível esteja completo. Com **3 e 4 jogadores, todos os 5 espaços** no templo são cobertos. Com **2 jogadores, apenas os 4 primeiros espaços** ficam cobertos.

Quando o **primeiro nível estiver completo**, continue para o **segundo nível**, novamente a **partir da esquerda**. As pedras do primeiro nível são **cobertas** pelos níveis adicionais. Não há limite de níveis.



Exemplo: Um barco com três espaços navegou para o templo. A primeira pedra marrom vai para o último espaço livre no primeiro nível. O segundo marrom vai para o primeiro espaço livre no segundo nível e a terceira pedra branca vai para o segundo espaço no segundo nível.

A) Câmara Mortuária

Para cada pedra entregue aqui, o dono da pedra recebe **pontos no final do jogo**. As pedras são colocadas coluna por coluna. A colocação das pedras começa no espaço **superior esquerdo** até que a coluna esteja cheia. Seguindo então para a **próxima coluna, de cima para baixo**.



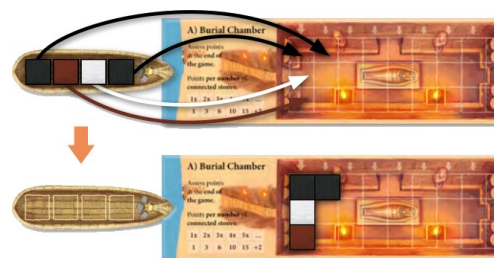
A Câmara Mortuária não possui **limite para a direita**. Em outras palavras, pode haver colunas além do espaço disponível no tabuleiro. **No final do jogo**, os pontos são pontuados da seguinte forma: Cada área que possuir uma ou mais **pedras conectadas** de uma mesma cor, rendem certa quantidade de pontos, que dependem da quantidade de pedras. As pedras conectadas devem estar tocando outras em um dos lados. As pedras que **toquem diagonalmente** não estão conectadas.

Numero de Pedras:	1x	2x	3x	4x	5x	...
Pontos:	1	3	6	10	15	+2

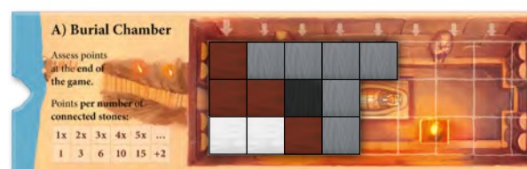
Em áreas com **mais de 5 pedras** conectadas, **cada pedra adicional vale 2 pontos adicionais**.

Importante: Cada jogador pode receber pontos por **mais de um “campo”** de pedras conectadas. **Por isso, não leve em consideração apenas o maior campo do jogador.**

Exemplo: Um barco com quatro espaços navegou para a câmara mortuária. As pedras são descarregadas na ordem e são colocadas na câmara coluna por coluna, começando do canto superior esquerdo.



Exemplo: Em uma partida com quatro jogadores, o jogo acaba e a câmara mortuária termina como exibida ao lado. O jogador branco recebe 3 pontos pelas suas 2 pedras conectadas. O jogador preto recebe 1 ponto pela sua única pedra. O jogador marrom recebe 6 pontos pelas 3 pedras conectadas e 1 ponto pela pedra sozinha enquanto o jogador cinza recebe $(15 + 2) = 17$ pontos pelas suas 6 pedras.



A) Obeliscos

Pelas pedras entregues aqui, os jogadores recebem **pontos no final do jogo**. Coloque as pedras entregues no **espaço de cor equivalente**. Dessa forma, você irá criar uma **torre** com as pedras. Cada jogador irá construir o seu próprio obelisco. Some os pontos no final do jogo – o jogador com o obelisco mais alto recebe a maior pontuação.



A seguinte pontuação se aplica a uma partida com 2 jogadores:

O jogador com o obelisco mais alto recebe 10 pontos.

O jogador com o segundo obelisco mais alto recebe 1 pontos.

A seguinte pontuação se aplica a uma partida com 3 jogadores:

O jogador com o obelisco mais alto recebe 12 pontos.

O jogador com o segundo obelisco mais alto recebe 6 pontos.

O jogador com o terceiro obelisco mais alto recebe 1 pontos.

A seguinte pontuação se aplica a uma partida com 4 jogadores:

O jogador com o obelisco mais alto recebe 15 pontos.

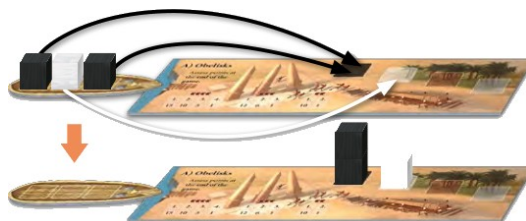
O jogador com o segundo obelisco mais alto recebe 10 pontos.

O jogador com o terceiro obelisco mais alto recebe 5 pontos.

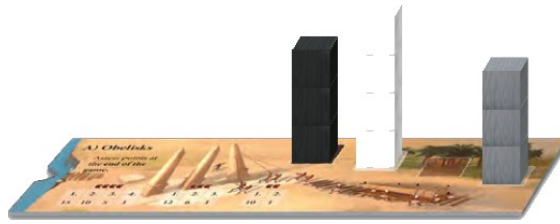
O jogador com o quarto obelisco mais alto recebe 1 pontos.

Importante:

Você deve entregar **ao menos 1 pedra** aos obeliscos para participar da contagem de pontos. Em caso de **empate, divida** o total de pontos entre o número de jogadores que empataram. Todo jogador envolvido recebe a pontuação dividida **arredondada para baixo**.



Exemplo: Um barco com três espaços navega para os obeliscos. As pedras são colocadas nos espaços de cores correspondentes formando torres.



Exemplo: Em uma partida com quatro jogadores, o jogador preto e o jogador cinza terminam com um obelisco de 3 pedras de altura enquanto o jogador branco cria um obelisco com 4 pedras. Isso significa que o jogador branco recebe 15 pontos. O jogador preto e o jogador cinza compartilham o segundo e o terceiro lugar. Ambos receberiam $(10+5)/2 = 7.5$ pontos, que arredondando, ficaria 7 pontos para cada um dos jogadores. O jogador marrom não recebe pontos, pois não entregou nenhuma pedra no obelisco.

VARIANTE: O LADO B DOS LOCAIS

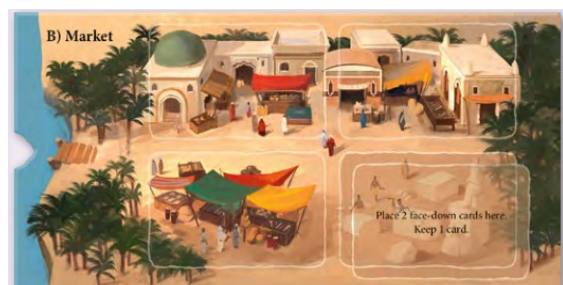
Todos os tabuleiros possuem um **lado A** e um **lado B**. Você deve aprender primeiro o lado A. Depois você pode tentar o lado B.

Você pode também **misturar locais com lado A e lado B**. Porque não tentar novas variações?

B) Mercado

O lado B funciona da mesma forma que o lado A, com a seguinte diferença:

No começo da rodada, coloque **2 cartas viradas para baixo** no espaço de carta no **canto inferior direito** (ao invés de 1 carta virada para cima.)



Quando uma pedra for entregue no mercado, o jogador pode pegar **ambas as cartas**. Ao fazer isso, ele deve **seleciona 1** para manter e a **outra** irá para a **pilha de descarte**.

B) Pirâmides

O lado B funciona da mesma forma que o lado A, com as seguintes diferenças:

Quando uma pedra for entregue nas Pirâmides, **o dono da pedra decide qual das 3 pirâmides** a sua pedra será entregue. As pirâmides dão bônus especiais:



Você recebe **1 ponto** e pode pegar a **carta de mercado do topo da pilha de compra**.



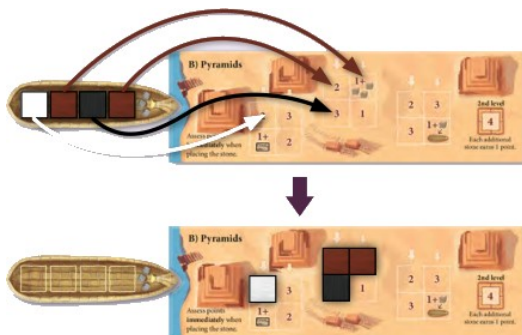
Você recebe **1 ponto** e imediatamente pode pegar **3 pedras da pedreira** para o seu **trenó**.



Você recebe **1 ponto** e pode levar **1 pedra do seu trenó** para o **espaço vazio** de um navio que ainda não navegou para um local.

Cada pirâmide começa a ser construída a partir do canto superior esquerdo. As pedras são colocadas coluna por coluna.

Cada pedra no **segundo nível** de uma pirâmide vale **4 pontos**. Depois que as **pirâmides forem completadas**, cada **pedra adicional** entregue vale **1 ponto**. Coloque essas pedras à direita do tabuleiro de pirâmide.



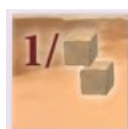
Exemplo: Um barco com quatro espaços navega para as pirâmides. O jogador marrom coloca a sua primeira pedra no primeiro espaço na pirâmide do meio. Em seguida o jogador preto coloca a sua pedra no segundo espaço na pirâmide do meio, sendo seguido novamente pelo jogador marrom que coloca a sua outra pedra no terceiro espaço na pirâmide do meio. O jogador branco coloca a sua pedra no primeiro espaço da pirâmide esquerda.

B) Templo

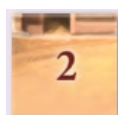
O lado B funciona da mesma forma que o lado A, com a seguinte diferença:



No final de cada rodada, há vários bônus para cada pedra visível de cima - dependendo do espaço em que a pedra foi colocada:



Você recebe **1 ponto** ou, se preferir, você pega **2 pedras** da **pedreira** para o seu **trenó**.



Você recebe **2 pontos**.



Você recebe a **carta de mercado do topo da pilha de compra**.

Exemplo: A pontuação pelo tempo é realizada no final da rodada. O jogador cinza pode decidir se ele recebe 1 ponto ou 2 pedras da pedreira. O jogador marrom recebe 2 pontos. O jogador branco decide se recebe 1 ponto ou 2 pedras da pedreira, além de pegar a carta do topo da pilha de mercado. O jogador preto decide se recebe 1 ponto ou 2 pedras da pedreira.



B) Câmara Mortuária

O lado B funciona da mesma forma que o lado A, com as seguintes diferenças:

No final do jogo, os jogadores recebem pontos por possuírem o **maior número de pedras nas 3 linhas** na câmara mortuária. **Cada linha é pontuada individualmente.**

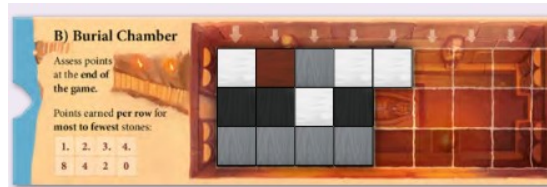


Importante:

- * Você deve possuir **ao menos 1 pedra** na linha para receber pontos pela linha.
- * As pedras de qualquer cor **não precisam estar adjacentes**.

Em caso de **empate**, **some** o total de pontos por colocação e divida entre os jogadores empatados. Todo jogador envolvido recebe a pontuação dividida **arredondada para baixo**.

Exemplo: A câmara mortuária é pontuada no final do jogo.



Na linha superior, o jogador branco possui a maior quantidade de pedras (3). Por isso ele recebe 8 pontos. Com 1 pedra cada, os jogadores marrom e cinza compartilham o segundo e o terceiro lugar. Por isso eles recebem $(4 + 2) / 2 = 3$ pontos.



Na linha do meio, o jogador preto possui a maior quantidade (3) recebendo 8 pontos. O jogador branco recebe 4 pontos pois colocou 1 pedra. Os jogadores marrom e cinza não colocaram pedras, por isso não recebem pontos.



Na linha inferior, o jogador cinza recebe 8 pontos por ter colocado a maior quantidade de pedras (4). Como não há nenhuma pedra de outra cor, os outros jogadores não recebem pontos.



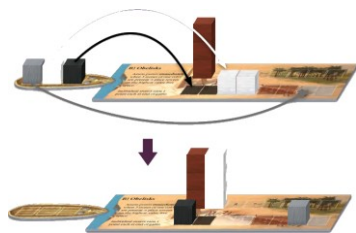
B) Obeliscos

O lado B funciona da mesma forma que o lado A, com as seguintes diferenças:



Cada pedra entregue aqui é colocada **primeiro no espaço da cor correspondente**. Quando a **terceira pedra de uma determinada cor for entregue**, essas pedras pontuam imediatamente. As **3 pedras** formam uma **torre** única no espaço de **maior** número livre. O dono dessas pedras recebe **imediatamente esses pontos**.

As pedras individuais que não conseguirem ser movidas para um obelisco valem 1 ponto cada no final do jogo.



Exemplo: Um barco com três espaços navega para os obeliscos. O jogador preto coloca a sua pedra no primeiro espaço vazio no tabuleiro de Obelisco. O jogador branco adiciona ao tabuleiro. Como agora há 3 pedras brancas, essas pedras formam uma torre e são movidas para o próximo espaço livre (de valor 9). O

jogador imediatamente contabiliza 9 pontos. Então, o jogador cinza adiciona a sua pedra a um dos espaços cinza vazios.

VARIANTE: A FÚRIA DO FARAÓ

Se você quiser jogar com regras mais difíceis, você pode tentar a seguinte variante:

Você é punido ao falhar em participar em todos os quatro monumentos. Qualquer jogador que não tiver entregue **ao menos 1 pedra** para cada um dos **quatro locais** - pirâmide, templo, câmara mortuária e obeliscos - no final do jogo deve retirar **5 pontos** da sua pontuação final.

EXPLICAÇÃO DAS CARTAS DE MERCADO

Nessa sessão, você irá encontrar uma explicação de todas as cartas de mercado e uma maior descrição de como elas funcionam. Leia essas explicações apenas quando essas cartas aparecerem no jogo.

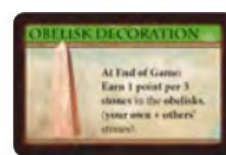
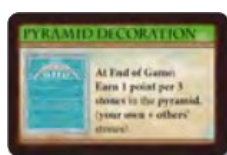
Entrada, Sarcófago e Caminho Pavimentado (2 de cada)



Quando você recebe uma dessas cartas, **imediatamente** coloque **1 das suas pedras da pedreira no local**

correspondente. A pedra é colocada no próximo espaço disponível, seguindo as regras normais do local em questão. A carta então é mandada para a **pilha de descarte**.

Decoração da Pirâmide, Decoração do Templo, Decoração da Câmara Mortuária e Decoração do Obelisco (2 de cada)



Quando você recebe uma dessas cartas, ela **fica virada para cima, na sua frente** até o final do jogo.

No final do jogo, você recebe **1 ponto por cada 3 pedras (suas próprias pedras além das outras pedras adicionadas) encontradas no local correspondente.**



*Exemplo: Na câmara mortuária, há 13 pedras no final do jogo. Isso significa que o jogador possui **4 pontos** garantidos pela carta de **decoração da Câmara Mortuária.***

Estátua (10 cartas)



Ao receber uma dessas cartas, ela fica **virada para cima, na sua frente** até o final do jogo. **No final do jogo**, você soma a quantidade de cartas de estátuas que possui e recebe pontos de acordo com a seguinte tabela. Cartas adicionais valem 2 pontos cada.

Exemplo: Um jogador possui 3 cartas de estátua no final do jogo. Por isso, ele recebe 6 pontos.

Number of statues					
1x	2x	3x	4x	5x	...
1	3	6	10	15	+2

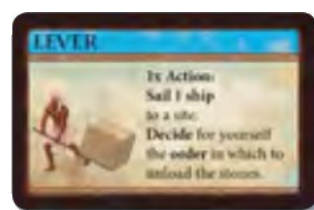


Cartas azuis de Mercado

Você **pode** ter **apenas 1** carta azul de mercado por turno. A carta azul de mercado **pode ser usada ao invés** de realizar uma ação. O jogador tem a escolha de "Pegar novas pedras", "Colocar 1 pedra em um navio", "Navegar 1 navio para um local" ou "Usar uma carta azul". Existem quatro tipos diferentes de cartas azuis de mercado:

Alavanca (2 de cada)

Ao pegar essa carta de mercado, ela fica na frente do jogador **até ela ser usada**. Em um **próximo turno**, você pode realizar **uma vez a seguinte ação**: Navegar **1 navio** para um local. Você decide qual é a **sequência** ao descarregar as pedras.



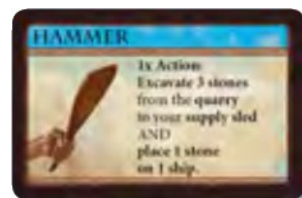
Como sempre, **ambas as condições** para navegar devem ser atendidas. Depois de usada, a carta é mandada para a **pilha de descarte**. Se você **não usar** a carta até o final do jogo, ela irá valer **1 ponto**.

Marreta (2 de cada)

Ao pegar essa carta de mercado, ela fica na frente do jogador **até ela ser usada**. Em um **próximo** turno, você pode realizar **uma vez a seguinte ação**:

Pegar **3 pedras** da **pedreira** e colocar no seu **trenó**. Então coloque **1 pedra** do seu trenó em **1 navio**.

Depois de usada, a carta é mandada para a **pilha de descarte**. Se você **não usar** a carta até o final do jogo, ela irá valer **1 ponto**.

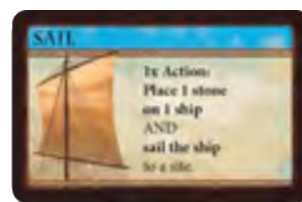


Navegar (2 de cada)

Ao pegar essa carta de mercado, ela fica na frente do jogador **até ela ser usada**. Em um **próximo** turno, você pode realizar **uma vez a seguinte ação**:

Coloque **1 pedra** em um navio e **navegue com esse navio** para um local.

Como sempre, **ambas as condições** para navegar devem ser atendidas. Depois de usada, a carta é mandada para a **pilha de descarte**. Se você **não usar a carta** até o final do jogo, ela irá valer **1 ponto**.



Cinzel (2 de cada)

Ao pegar essa carta de mercado, ela fica na frente do jogador **até ela ser usada**. Em um **próximo** turno, você pode realizar **uma vez a seguinte ação**:

Coloque **2 pedras** em **1 navio** ou **1 pedra** em **2 navios diferentes**.

Depois de usada, a carta é mandada para a **pilha de descarte**. Se você **não usar** a carta até o final do jogo, ela irá valer **1 ponto**.

