

RÜDIGER DORN

LUXOR

THE MUMMY'S CURSE

– Expansion 1 –

A Múmia despertou!



A expansão **Luxor: A Maldição da Múmia** contém quatro módulos que podem ser jogados individualmente com o jogo base ou em qualquer combinação. Além disso, todos os materiais necessários para um quinto jogador estão incluídos. Os módulos oferecem novos efeitos de cartas, habilidades individuais aos jogadores, novos tesouros a serem coletados e uma múmia amaldiçoada a ser evitada.

Quinto Jogador

Componentes

1 Marcador de jogador



1 Marcador de pontuação



18 Cartas de Hórus



5 Aventureiros



Agora cinco jogadores podem embarcar na caça aos tesouros do templo. As regras do jogo base permanecem inalteradas.

No entanto, ao jogar com cinco jogadores, recomendamos muito o uso dos módulos de expansão **2. Equipamentos** e **3. Peças de Tesouro Artefato** para garantir muitos tesouros para todos os jogadores e reduzir a necessidade de embaralhar.

Independente da quantidade de jogadores, embaralhe as cartas de Hórus nos baralhos apropriados para garantir cartas de Hórus suficiente para o jogo todo.

Módulo 1: A Múmia

Componentes

18 Peças de múmia



1 Múmia



20 Talismãs



Mudanças na Preparação

Coloque a Múmia na primeira peça em frente à câmara da tumba. Embaralhe as peças de múmia, viradas para baixo, e empilhe-as ao lado do tabuleiro. Revele as três primeiras peças da pilha e coloque-as ao lado da pilha. Coloque o estoque de talismãs perto das peças de múmia e distribua os talismãs de acordo com a quantidade de jogadores:

Número de jogadores	2	3	4	5
Número de talismãs por jogador	6	4	3	2



Mudanças Durante o Jogo

Movendo a Múmia e ganhando talismãs

A Múmia é movida imediatamente cada vez que um jogador pega uma carta de Hórus do tabuleiro de Hórus e a coloca em sua mão, ou joga uma carta de Hórus de sua mão. A Múmia se move de peça em peça em direção ao espaço inicial (na direção oposta dos jogadores), movendo-se uma quantidade de espaços igual à quantidade de olhos mostrada na carta de Hórus. Se a Múmia passar por aventureiros de pé de outro jogador em seu caminho, eles devem ser deitados imediatamente e são considerados fora do jogo enquanto estiverem deitados. Os aventureiros do jogador da vez não são afetados pelo movimento da Múmia.

Qualquer aventureiro que estiver na mesma peça na qual o movimento da Múmia termina, deve ser deitado, incluindo aqueles do jogador da vez. O jogador da vez pega um talismã do estoque para cada oponente que teve ao menos um aventureiro deitado.



Exemplo: O Verde joga uma carta de Hórus com 3 olhos. A Múmia move 3 peças, e qualquer aventureiro de outro jogador pelo qual ela passar deve ser deitado. Na peça onde o movimento da Múmia termina, os aventureiros Verde e Vermelho devem ser deitados. Aventureiros deitados estão inativos. O Verde pega um talismã para cada oponente que teve ao menos um de seus aventureiros deitado. Ele ganha 1 talismã pelos aventureiros do jogador vermelho e 1 talismã pelo aventureiro do jogador azul.

Quando a Múmia chegar à última peça antes da escadaria inicial, ela é colocada de volta na primeira peça em frente à tumba e continua dali o resto de seus movimentos. Os aventureiros de pé no espaço inicial não são afetados.

Um aventureiro pode passar pela Múmia sem sofrer qualquer consequência, mas deve ser deitado se terminar seu movimento na mesma peça que a Múmia. Nesse caso, o jogador não realiza a ação da peça.

Levantando aventureiros

Aventureiros deitados são considerados fora do jogo; eles não podem se mover e não contam para coleta de tesouros e artefatos. No entanto, eles dão pontos de vitória por sua localização final ao término do jogo.

Os jogadores podem tentar reativar (levantar) seus aventureiros no início de seu turno, mas não é obrigatório. O jogador rola o dado uma vez e checa o resultado:



O jogador levanta um de seus aventureiros deitados. Em seguida, o próximo jogador realiza o seu turno.



O jogador levanta todos os seus aventureiros deitados. Em seguida, o próximo jogador realiza o seu turno.



O jogador levanta todos os seus aventureiros deitados e em seguida continua o seu turno como de costume.

Quando de pé novamente, os aventureiros permanecem na mesma peça ou espaço onde eles foram deitados. **Isso não permite que o jogador colete peças de tesouros ou resolva uma peça.**

Importante: Um aventureiro que divide sua peça com a Múmia não pode ser levantado. A Múmia deve ser removida dali primeiro.

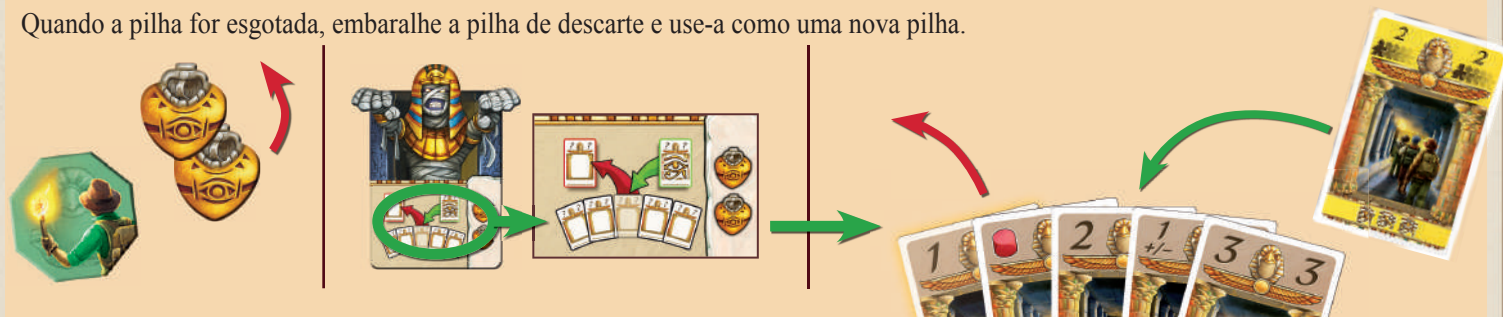


Exemplo: O jogador verde quer reativar seus aventureiros. Ele rola um 3 no dado e levanta todos os seus aventureiros, exceto aquele compartilhando o mesmo espaço da Múmia.

Usando peças de múmia

No final de seu turno, depois que um jogador completou o **Passo 3: Pegar uma carta**, ele pode resolver ativar uma peça de múmia em exposição. Para fazer isto, o jogador deve devolver para o estoque o número de talismãs mostrado na peça. O jogador realiza a habilidade daquela peça, coloca a peça na pilha de descarte e depois a substitui por uma nova peça da pilha. Um jogador pode ativar apenas **uma** peça durante seu turno.

Quando a pilha for esgotada, embaralhe a pilha de descarte e use-a como uma nova pilha.



Exemplo: O Verde descarta dois talismãs e ativa uma peça de múmia. Essa peça permite que o jogador descarte uma das cartas da sua mão e escolha uma carta de Hórus em exibição, colocando-a no meio de sua mão, como de costume. A Múmia não se move, neste caso.

Efeitos das Peças de Múmia



Descartar as cartas e repor a mão –

O jogador descarta sua mão inteira e pega 5 cartas novas do baralho, uma após a outra, posicionando-as da esquerda para a direita na medida em que são tiradas.



Mover um aventureiro – O jogador avança em 1 ou 2 espaços seu aventureiro de pé mais próximo do espaço inicial. Ele não resolve a peça onde o movimento termina.



2 pontos – O jogador ganha 2 pontos de vitória imediatamente.





Mover carta – O jogador pode mover qualquer carta da sua mão para outra posição.



Escaravelho – O jogador pega um escaravelho do estoque.



Troca – O jogador pode devolver um de seus escaravelhos para a caixa do jogo e pegar um novo do estoque.



Mover um aventureiro – O jogador avança um de seus aventureiros de pé 1 espaço em direção à câmara da tumba. Ele não resolve a peça onde seu movimento terminar.



Cartas de Hórus – O jogador descarta da mão uma carta de sua escolha e pega a carta de Hórus do topo de uma das pilhas no tabuleiro de Hórus. Ele deve colocá-la no meio da mão. A Múmia não se move neste caso.



Pontos – O jogador ganha imediatamente 2 pontos de vitória para cada 2 de suas peças de tesouro coletadas.



Chaves – O jogador pega 2 chaves do estoque.



Mover um aventureiro – O jogador avança seu aventureiro de pé mais próximo do espaço inicial de 1 a 4 espaços em direção à câmara da tumba. Ele não resolve a peça onde o seu movimento terminar.



Escolha – O jogador pode pegar do estoque 2 dos 3 itens mostrados na peça. Ele não pode pegar o mesmo item duas vezes.



Mais um turno – O jogador realiza outro turno imediatamente.



Mais aventureiros – O jogador avança todos os seus aventureiros de pé em 4 espaços em direção à câmara da tumba. Nenhuma das peças onde os movimentos terminam é resolvida.



Menos pontos – O jogador imediatamente ganha a quantidade de pontos de vitória mostrada na peça de tesouro ainda em jogo com o menor número de pontos de vitória.

Módulo 2: Equipamentos

Componentes

35 Cartas de equipamento (7 por jogador)



Mudanças na Preparação

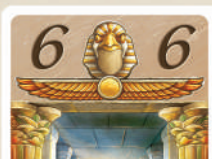
Embaralhe as cartas iniciais do jogo base e mantenha-as por perto em uma pilha. Depois, cada jogador recebe 7 cartas de equipamento da sua cor, que está indicada na parte inferior das cartas. Cada jogador embaralha suas cartas de equipamento e pega 5 como sua mão inicial.

Importante: Como de costume, não é permitido aos jogadores mudar a ordem das cartas na mão. As cartas restantes são devolvidas para a caixa, viradas para baixo e não serão usadas no jogo.

Mudanças Durante o Jogo

As cartas de equipamento funcionam da mesma maneira que as cartas iniciais do jogo base e são jogadas da mão do jogador para a pilha de descarte.

Os efeitos das cartas de equipamento



6 – O jogador avança em 6 espaços qualquer um dos seus aventureiros de pé em direção à câmara da tumba.



0 – O jogador escolhe um de seus aventureiros de pé em uma peça e não o move. Em vez disso, o aventureiro realiza a ação daquela peça.

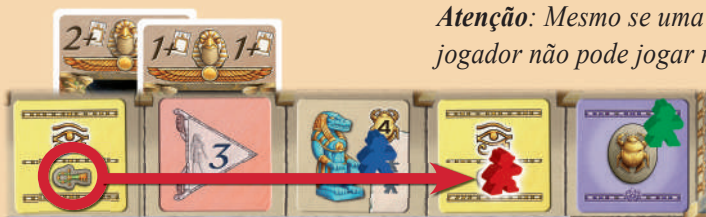


+/- 1 – O jogador rola o dado e pode aumentar ou reduzir o resultado em 1. Assim, o jogador poderá mover seu aventureiro de 0 a 7 espaços, dependendo do resultado do dado.



1+/2+/3+ – O jogador pode escolher jogar mais uma carta da sua mão (a mais à esquerda ou a mais à direita), somando os números ou o resultado do dado, se for o caso. Seu aventureiro avança em direção à câmara da tumba uma quantidade de espaços igual à soma. Apenas cartas iniciais ou de equipamento podem ser somadas, não cartas de Hórus. No final de seu turno, o jogador reabastece sua mão para um total de 5. Já que o jogador terá um número ímpar de cartas na mão, a primeira carta é colocada à esquerda da carta do meio, e a próxima carta é colocada no meio, como de costume.

Atenção: Mesmo se uma carta de equipamento 1+ / 2+ / 3+ for jogada como segunda carta, o jogador não pode jogar mais cartas; **apenas uma** carta adicional é permitida.



Exemplo: A jogadora Vermelha joga a carta de equipamento 1+ em cima da sua carta jogada 2+. Ela não pode jogar mais cartas e move seu aventureiro três espaços adiante.

Módulo 3: Peças de Tesouro Artefato

Componentes

10 Peças de Tesouro Artefato

Verso

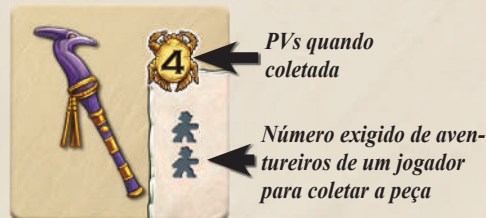


Ilustração da preparação do jogo:



Mudanças Durante o Jogo

Durante o jogo, as peças de tesouro artefato têm a mesma função das outras peças de tesouro. Elas mostram o número de aventureiros necessários para coletá-las e os pontos de vitória que concedem como prêmio.



No entanto, no fim do jogo elas oferecem pontos de vitória adicionais. Uma peça de tesouro artefato pode ser adicionada a um conjunto completo (com ou sem tesouros coringas) e vale 3 PVs nesse caso. Cada conjunto só pode ser aumentado por uma peça de tesouro artefato.



Exemplo: No final do jogo, o jogador ganha 6 PVs (3+3) por suas peças de tesouro artefato, porque ele pode adicionar os dois artefatos a dois conjuntos completos.

Quando um jogador coleta uma peça de tesouro que está por cima de uma peça de tesouro virada para baixo, aquela peça é virada para cima. Os aventureiros são colocados na nova peça sem coletá-la, mesmo se o número de aventureiros for suficiente para isto. A partir do próximo turno, esta peça pode ser coletada normalmente.



Exemplo: A Vermelha coleta uma peça de tesouro que está em cima de uma peça virada para baixo. A peça é virada para cima e os aventureiros são colocados de volta na peça.

Módulo 4: Personagens

Componentes

8 Personagens



Mudanças na Preparação

Misture as 8 cartas de personagem viradas para baixo e entregue uma para cada jogador. Os jogadores ficam com seus personagens virados para cima na sua frente. Devolva os personagens não usados para a caixa do jogo.

Mudanças Durante o Jogo

Cada personagem tem uma habilidade especial que o jogador que o possui pode usar em momentos diferentes durante o jogo, dependendo do personagem. Cada habilidade pode ser usada quantas vezes o jogador quiser, mas usar a habilidade é sempre opcional.



Exemplo: Em vez de mover seu aventureiro 3 peças adiante, segundo a carta jogada, o jogador usa sua habilidade especial e avança o aventureiro apenas uma peça, e assim faz uso do túnel.

Os tabuleiros de personagens também podem ser usados para organizar tesouros, artefatos, chaves e escaravinhos coletados, como na imagem.



As Habilidades dos Personagens em Detalhe:



Rolar Novamente – Toda vez que o jogador tiver que jogar o dado devido a uma carta jogada, ele pode usar o primeiro resultado ou escolher rolar novamente o dado (apenas uma vez) e usar o segundo resultado.



Turno Extra – Toda vez que um jogador completar um conjunto de peças de tesouro (vaso, estátua e joia, sem coringa) ele pode realizar mais um turno imediatamente. Vire para baixo, imediatamente, as peças deste conjunto para indicar que ele já foi usado para este propósito. Peças viradas ainda concedem pontos durante a pontuação final.



Selecionar Cartas de Hórus – Toda vez que o jogador pega uma carta de Hórus por causa de uma peça de Hórus, ele pode pegar a primeira carta de qualquer pilha, colocando-a no meio da sua mão, como de costume.



PV Extra – Toda vez que um jogador pegar uma peça de tesouro ele ganha 1 PV extra, registrando-o na sua trilha de pontuação.



Avante! – Qualquer carta jogada pelo jogador pode ser considerada como de 1 movimento. Depois de se movimentar, o aventureiro realiza a ação daquela peça.



Ação de Peça do Templo – Toda vez que o jogador pegar uma peça de tesouro e revelar uma peça de templo, ele realiza a ação do templo imediatamente (mas apenas uma vez).



Reorganizar a Mão – Toda vez que um novo aventureiro de qualquer jogador (do dono do personagem ou de outros) entrar no jogo, o jogador pode mover uma carta da sua mão para qualquer outra posição.



Chave Especial – Toda vez que um jogador jogar uma carta que não seja de Hórus, ele pode descartar uma chave para aumentar ou diminuir o valor da carta em 1. Seu aventureiro move de acordo com o novo número. Este número não pode ser negativo, mas zero é permitido. Na preparação, o jogador recebe 2 chaves do estoque.



Exemplo: O Azul joga uma carta "2", permitindo que seu aventureiro avance em 2 espaços. Ele preferiria avançar apenas 1 espaço e usar o túnel, então ele descarta uma chave e, em vez disso, move apenas 1 espaço.



Exemplo: A Vermelha passa por uma estátua de Anúbis e ativa seu aventureiro deitado lá. Por causa da habilidade do seu personagem, o Verde move uma carta (a "1" neste caso) para onde ele quiser.