

TEOTIHUACAN EXPANSION PERIOD

LIVRO DE REGRAS



CONSIDERAÇÕES GERAIS

Teotihuacan: Expansion Period é uma expansão para *Teotihuacan: City of Gods* e requer uma cópia do jogo base para jogar. Todo o conteúdo aqui é compatível com o modo solo e as duas primeiras expansões, *Teotihuacan: Late Preclassic Period* e *Teotihuacan: Shadow of Xitle*.

Se alguma coisa neste livro de regras contradisser uma regra anterior do jogo base, este livro de regras tem precedência.

COMPONENTES

Componentes Gerais

- 20 Recursos de obsidiana
- 26 Fichas de grandes descobertas (usadas nos módulos 7, 8 e 9)



Componentes Específicos do Módulo

MÓDULO 6 — OBSIDIANA

- 3 Fichas de tecnologia



- 1 Nova ficha de sacerdote (11)



- 2 Novas fichas iniciais



- 3 Novos tabuleiros de ação de Floresta (2), Pedreira (3) e Depósito de ouro (4)

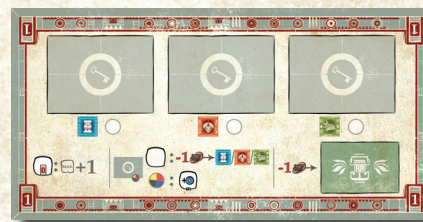


MÓDULO 7 — MANSÃO

- 3 Novas fichas reais



- 1 Novo tabuleiro de ação da Mansão (1)



- 3 Fichas de propriedade da mansão



- 3 Discos extras de madeira (para serem usados como marcadores de reivindicação) para cada jogador



▪ MÓDULO 8 — ALTARES E XAMÃS

▫ 4 Fichas de altar



▫ 1 Xamã para cada jogador



▫ 1 Nova ficha de sacerdote (12)

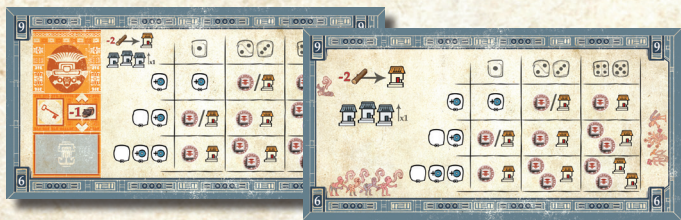


▫ 1 Nova ficha de estação (09)



▪ MÓDULO 9 — EXPANDINDO O IMPÉRIO

▫ 1 Novo tabuleiro de ação de Conquista (6) (2 versões, com e sem a barra lateral do templo)



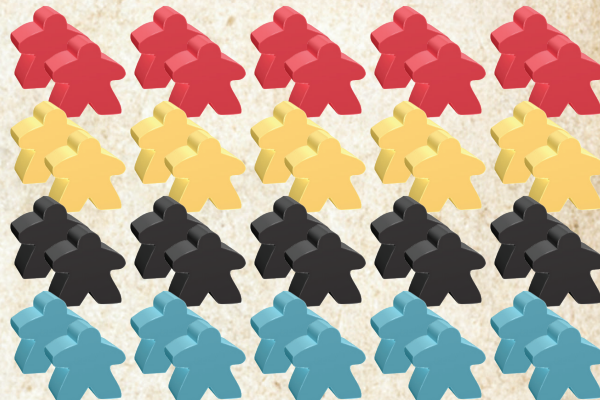
▫ 1 Tabuleiro do império



▫ 2 Fichas de máscara especial



▫ 10 Guerreiros para cada jogador



Componentes do Modo Solo

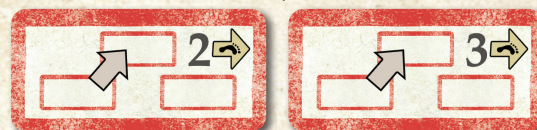
▪ MÓDULO 8 — ALTARES E XAMÃS: 1 Ficha de ação - Coleção de máscara e Ativação do xamã



▪ MÓDULO 9 — EXPANDINDO O IMPÉRIO: 4 Fichas de caminho



▪ MÓDULO S1 - MOVIMENTO ALTERNATIVO DO TEOTIBOT: 2 Fichas de direção



▪ 2 Fichas de sacerdote do Teotibot (S07 e S08)



MÁSCARAS ADICIONAIS

Com esta expansão, os jogadores podem coletar conjuntos maiores de máscaras do que no jogo base sozinho, especialmente quando combinados com a expansão *Teotihuacan: Late Preclassic Period*. Assim, durante a pontuação no Eclipse, é possível marcar mais pontos com os conjuntos de máscaras.

Um conjunto de 8 máscaras diferentes vale 36 Pontos de Vitória.

Um conjunto de 9 máscaras diferentes vale 45 Pontos de Vitória.

Um conjunto de 10 máscaras diferentes vale 55 Pontos de Vitória.

Um conjunto de 11 máscaras diferentes vale 66 Pontos de Vitória.

RESUMO DOS MÓDULOS

- **Obsidiana (M6):** Obsidiana é um novo recurso “curinga” no jogo, mais poderoso do que outros, usado para ações especiais em outros módulos, bem como para uma jogabilidade mais rápida, adicionado aos novos tabuleiros de ação de coleta de recursos.
- **Mansão (M7):** Um novo tabuleiro de ação foi adicionado ao jogo para substituir o tabuleiro de ação do Palácio, oferecendo novas opções para subir nos templos e ajudar seus trabalhadores a ganhar experiência.
- **Altars e Xamãs (M8):** Este módulo adiciona uma dimensão totalmente nova ao jogo. Os espaços anteriormente vazios entre os tabuleiros de ação agora são dedicados aos Altars, lar dos Xamãs – novas peças do jogo que se movem no sentido anti-horário e executam seu próprio conjunto de ações poderosas.
- **Expandindo o Império (M9):** o novo Tabuleiro do Império vem com uma grande variedade de oportunidades, ao mesmo tempo que se integra perfeitamente com o jogo base. O novo Tabuleiro de Conquista, compatível com as expansões anteriores, permite aos jogadores usar guerreiros para alcançar novas terras e depois transformá-los em colonos para avançar na Avenida dos Mortos.
- **Movimento Alternativo do Teotibot (MS1):** Novas funcionalidades para o Teotibot, seu oponente no modo solo, o tornam compatível com todos os novos conteúdos e faz com que se comporte mais como um jogador humano.

FICHAS DE GRANDES DESCOBERTAS

O conceito de **Fichas de grandes descobertas** é apresentado nesta expansão e usado em três módulos (módulos 7, 8 e 9).

Essas 26 fichas de grandes descobertas com fundo verde funcionam exatamente como fichas de descoberta normais, com uma exceção: qualquer efeito de manipulação ou contagem de fichas de descoberta **não** afeta as fichas de grandes descobertas.

Se estiver jogando sem o módulo **Altars e Xamãs (M8)** desta expansão, remova as seguintes fichas de grandes descobertas:



Se estiver jogando sem o módulo **Auge do Desenvolvimento (M2)**, remova a seguinte ficha de grandes descobertas:



Durante a configuração do tabuleiro, embaralhe as fichas de grandes descobertas e crie uma pilha com a face voltada para baixo, da mesma forma que a pilha de fichas de descoberta normais (mas mantenha as pilhas separadas).

MÓDULO 6 — OBSIDIANA

Especial

Os módulos **Mansão (M7)**, **Altars e Xamãs (M8)** e **Expandindo o Império (M9)** exigem o uso do módulo **Obsidiana (M6)**.

Componentes

- Recursos de Obsidiana
- 3 Fichas de tecnologia
- 1 Nova ficha de sacerdote (11)
- 2 Novas fichas iniciais
- 3 Novos tabuleiros de ação de Floresta (2), Pedreira (3) e Depósito de ouro (4)

Preparação do Tabuleiro

Adicione as fichas de tecnologia e as fichas iniciais às do jogo base e expansões anteriores, em suas respectivas categorias.

Se estiver jogando sem o módulo Sacerdotes (M1) da expansão *Late Preclassic Period*, devolva a ficha de sacerdote para a caixa do jogo. **Caso contrário**, adicione a ficha de sacerdote àquelas da expansão do *Late Preclassic Period*.

Antes de embaralhar os tabuleiros de ação de Floresta (2), Pedreira (3) e Depósito de Ouro (4), substitua os tabuleiros de ação originais do jogo base pelos novos correspondentes desta expansão.

Obsidiana

Algumas recompensas dos novos Tabuleiros de ação de Floresta (2), Pedreira (3) e Depósito de ouro (4) permitem que você ganhe obsidiana.

Obsidiana é um recurso “curinga” e pode ser usado no lugar de qualquer outro recurso (madeira, pedra ou ouro).

Os efeitos que permitem que você pegue “qualquer” recurso ✖ não permitem pegar obsidiana.

Teotibot: Regras do Modo Solo

Ao obter recursos dos tabuleiros de ação de Floresta (2), Pedreira (3) ou Depósito de Ouro (4), o Teotibot ganha 1 obsidiana e 1 recurso “normal” (madeira, pedra ou ouro, respectivamente).

Ao determinar se o Teotibot possui “X ou mais” de um determinado recurso, qualquer obsidiana que o *bot* possuir deve ser incluída nesta contagem.

Ao gastar recursos, o Teotibot sempre gasta obsidiana por último.

Alterações na Dificuldade

Para uma dificuldade aumentada, ao obter recursos dos tabuleiros de ação de Floresta (2), Pedreira (3) ou Depósito de Ouro (4), o Teotibot ganha 1 obsidiana **além** dos dois recursos ganhos normalmente.

MÓDULO 7 – MANSÃO

Especial

Requer o uso do módulo **Obsidiana (M6)**.

Componentes

- 3 Novas fichas reais
- 1 Novo tabuleiro de ação da Mansão (1)
- 3 Fichas de propriedade da mansão
- 3 Discos extras de madeira (para serem usados como marcadores de reivindicação) para cada jogador

Preparação do Tabuleiro

Adicione as novas Fichas reais às do jogo base.

Coloque o novo tabuleiro de ação da Mansão (1) sobre o espaço do Palácio (1) no Tabuleiro Principal. Selecione aleatoriamente uma ficha real de cada categoria: A, B e C. Embaralhe essas três fichas e coloque-as aleatoriamente em cada um dos 3 espaços no Tabuleiro de ação da Mansão (1). Coloque uma ficha de grandes descobertas no espaço indicado.

Depois de colocar as fichas de descoberta nos degraus grandes de todos os templos, coloque as fichas de propriedade da Mansão em cima das fichas de descoberta presentes no **primeiro** degrau grande dos templos ,  e .

Preparação do Jogador

Cada jogador recebe 3 discos de madeira adicionais para serem usados como marcadores de reivindicação.

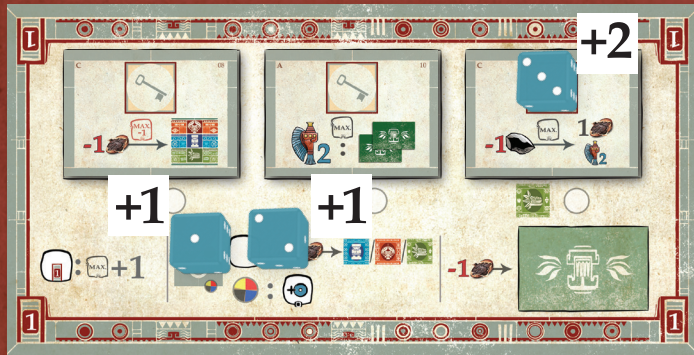
Mansão (1) — Ação de Adoração

Todos os efeitos do jogo que se referem ao tabuleiro de ação do Palácio (1) também se aplicam ao novo tabuleiro de ação da Mansão (1).

Ao realizar a ação de Adoração no tabuleiro de ação da Mansão (1), cada um dos seus trabalhadores presentes na **área geral** do tabuleiro de ação da Mansão (1) contribui com +1 para o efeito da ficha real (em outras palavras: +1 para o valor do poder do trabalhador bloqueado ou, comparando “o que for menor”, para o valor que fornecer o maior benefício).

EXEMPLO

Exemplo: O jogador azul tem dois trabalhadores presentes na área geral do tabuleiro de ação da Mansão (1), quando ele coloca um trabalhador de poder 3 na ficha real que permite comprar conjuntos de 1 cacau e 2 Pontos de Vitória:



O trabalhador recebe temporariamente um total de +2 de poder (+1 para cada trabalhador azul no tabuleiro de ação da Mansão (1)), o que significa que o jogador azul agora pode gastar até 5 obsidianas para receber 5 conjuntos de 1 cacau e 2 Pontos de Vitória.

Você pode pagar o custo adicional de 1 cacau para pegar também a ficha de grandes descobertas, substituindo-a depois por uma nova ficha de grandes descobertas. (Você não pode escolher reivindicar apenas a ficha de grandes descobertas.)

Propriedade da Mansão

Na primeira vez que um jogador alcança o primeiro degrau grande do templo ou , esse jogador pega a ficha de propriedade da mansão do topo da pilha de fichas de descoberta (além de reivindicar normalmente uma ficha de descoberta ou a recompensa impressa).

Ao pegar a ficha de propriedade da mansão, você também deve colocar um de seus marcadores de reivindicação (disco de madeira) próximo à ficha real correspondente ao templo de onde você tirou a ficha de propriedade da mansão.

Ao usar o espaço de Adoração de uma ficha real que foi **Reivindicada** por qualquer jogador desta maneira:

- Antes ou depois de ativar o efeito do espaço de Adoração, você pode pagar 1 cacau para avançar uma vez no templo associado a essa ficha real.
- O proprietário do marcador de reivindicação recebe imediatamente uma melhoria gratuita. Isso pode desencadear uma Ascensão.

Teotibot: Regras do Modo Solo

Ao jogar com este módulo, recomendamos que você também use as regras de Movimento Alternativo do Teotibot (MS1). Caso contrário, o Teotibot raramente usará o tabuleiro de ação da Mansão (1).

O Teotibot pode pegar uma ficha de propriedade da Mansão e colocar um marcador de reivindicação seguindo as mesmas regras de um jogador humano.

Quando o Teotibot move um trabalhador passando pelo tabuleiro de ação da Mansão (1) (incluindo um movimento de Adoração), role um dado.

O resultado determina qual ficha real é ativada:

- Com um resultado de 1, a ficha real **esquerda** é ativada, **se tiver sido previamente reivindicada por você ou pelo Teotibot**.
- Com um resultado de 2, a ficha real **central** é ativada, **se tiver sido previamente reivindicada por você ou pelo Teotibot**.
- Com um resultado de 3, a ficha real **direita** é ativada, **se tiver sido previamente reivindicada por você ou pelo Teotibot**.
- Com um resultado de 4 a 6, nada acontece.

Se o Teotibot ativar uma ficha real:

- Descarte e substitua a ficha de grandes descobertas no tabuleiro da Mansão.
- Se possível, o Teotibot gasta 1 cacau para avançar uma vez no templo associado àquela ficha real.
- O proprietário do marcador de reivindicação (seja você ou o Teotibot) recebe uma melhoria gratuita normalmente. No caso do Teotibot, ele melhora o trabalhador desbloqueado com maior poder.
- O efeito de Adoração da ficha real nunca é realizado pelo Teotibot.

Se você ativar uma ficha real reivindicada pelo Teotibot:

- Realize a melhoria do trabalhador desbloqueado dele com maior poder. Isso pode desencadear uma Ascensão.

Alterações na Dificuldade

- Para aumentar a dificuldade, o Teotibot não precisa pagar cacau para ganhar o avanço no templo pela ficha real reivindicada.

MÓDULO 8 — ALTARES E XAMÃS

Especial

Requer o uso do módulo **Obsidiana (M6)**.

Componentes

- 4 Fichas de altar
- 1 Xamã para cada jogador
- 1 Nova ficha de sacerdote (12)
- 1 Nova ficha de estação (09)

Preparação do Tabuleiro

Se estiver jogando sem o módulo **Sacerdotes (M1)** da expansão *Late Preclassic Period*, devolva a ficha de sacerdote para a caixa do jogo. Caso contrário, adicione a ficha de sacerdote àquelas da expansão do *Late Preclassic Period*.

Se você estiver jogando sem o módulo **Estações de progresso (M3)** da expansão *Late Preclassic Period*, devolva a ficha de estação para a caixa do jogo. Caso contrário, adicione a ficha de estação da expansão *Late Preclassic Period*.

Coloque 1 ficha de altar aleatória em cada um dos 4 espaços grandes **entre** os tabuleiros de ação em cada borda longa do tabuleiro principal. Para ajudar a orientar cada ficha de altar da maneira correta, no meio da ficha, a linha divisória tem uma seta que deve apontar para o centro do tabuleiro.

Em cada altar, coloque uma quantidade de fichas de grandes descobertas, com a face virada para cima, igual ao número de jogadores (2/3/4).

Preparação do Jogador

Depois de selecionar (ou comprar) as fichas iniciais (e, se estiver jogando com o módulo **Sacerdotes (M1)** da expansão *Late Preclassic Period*, após selecionar uma ficha de sacerdote), seguindo a ordem **inversa** dos jogadores, coloque seu Xamã de pé em um Altar vazio à sua escolha (ou seja, o último jogador é o primeiro a colocar o Xamã). **Não receba nenhum benefício neste momento.**

NOVA AÇÃO: Ativar o Xamã

Em vez de fazer um turno normal, você pode mover seu Xamã para o próximo Altar, no sentido anti-horário, e colocá-lo de pé em qualquer espaço.

Receba imediatamente o benefício associado a esse espaço.

Se o espaço foi ocupado anteriormente pelo Xamã de outro jogador (em pé ou deitado), esse jogador deve mover seu Xamã para o próximo Altar, no sentido anti-horário, e colocá-lo de pé em qualquer espaço. (Ele não recebe nenhum benefício desse espaço.) Isso pode causar um efeito em cadeia de mais movimentos do Xamã.

Efeito do Xamã

Cada espaço do Xamã “aponta” para um tabuleiro de ação adjacente, tanto para a esquerda quanto para a direita.

Se o seu Xamã estiver de pé e você realizar a ação principal do tabuleiro de ação para o qual o espaço do Xamã aponta, trate a ação como se você tivesse um trabalhador adicional presente. Este trabalhador “virtual” adicional tem poder igual ao trabalhador de menor valor que você tem naquele tabuleiro de ação. Depois de realizar a ação principal, você deve deitar o Xamã.

Ao jogar com o módulo da Mansão (M7), um Xamã em pé contribui com +1 de nível de poder se seu espaço apontar para o tabuleiro de ação da Mansão (1). Depois de usar um espaço de Adoração no tabuleiro (1), deite o Xamã.

Se jogar sem o módulo Mansão (M7), um Xamã adjacente ao tabuleiro de ação padrão do Palácio (1) não tem efeito.



Benefícios dos Altares



- Reivindique qualquer ficha de grandes descobertas presente no Altar.

2 

- Ganhe 2 obsidianas.

-2  → 4 

- Pague 2 cacaos para ganhar 4 obsidianas.

1-2  1-2 

- Ganhe 1 obsidiana e faça o seguinte duas vezes: escolha um de seus trabalhadores desbloqueados em qualquer lugar do tabuleiro e mova-o 1 ou 2 tabuleiros de ação para trás (sentido anti-horário).



1 

- Ganhe 1 obsidiana e desbloqueie todos os seus trabalhadores bloqueados.

Pontuação no Eclipse

O Xamã **não** conta como um trabalhador para fins de pontuação ou salário.

Teotibot: Regras do Modo Solo

Preparação

Substitua a ficha de ação do Teotibot da *Coleção de Máscaras* pela nova ficha de ação *Ativar Xamã*.

Para determinar a posição inicial do Xamã do Teotibot:

- Compre uma ficha inicial aleatória.
- Localize o tabuleiro de ação identificado pelo primeiro número na ficha.
- Coloque o Xamã no espaço de grandes descobertas do primeiro Altar no sentido anti-horário a partir desse tabuleiro de ação.



Ativar o Xamã

- O Teotibot executa a ação de *Coleção de Máscaras* conforme mostrado no livro de regras principal.
- Em seguida, o Teotibot move o Xamã dele para o próximo Altar no sentido anti-horário de sua localização atual.
 - Se qualquer ficha de grandes descobertas permanecer naquele Altar, coloque o Xamã no local de grandes descobertas.
 - Se a pilha contém uma máscara que o Teotibot ainda não possui, o Teotibot reivindica essa máscara.
 - Se não houver máscara presente ou se o Teotibot já possuir essa máscara, descarte a ficha de grandes descobertas do topo da pilha.
 - Se não restar nenhuma ficha de grandes descobertas naquele Altar, coloque o Xamã no local oposto e o Teotibot ganha 2 obsidianas.

O Xamã do Teotibot deve sempre ser colocado deitado e nunca tem qualquer efeito sobre seus trabalhadores.

Se Você Deslocar o Xamã do Teotibot

Se você colocar seu Xamã no mesmo altar que o Xamã do Teotibot, mova o Xamã do Teotibot para o espaço de grandes descobertas do próximo altar, no sentido anti-horário. **Além disso, o Teotibot ganha 1 obsidiana.**

Alterações na Dificuldade

Para aumentar a dificuldade, o Teotibot ganha 1 obsidiana ao descartar uma ficha de grandes descobertas.



MÓDULO 9 — EXPANDINDO O IMPÉRIO

Especial

Requer o uso do módulo **Obsidiana (M6)**.

Componentes

- 1 Novo tabuleiro de ação de Conquista (6) (2 versões, com e sem a barra lateral do templo )
- 1 Tabuleiro do império
- 2 Fichas de máscara especial
- 10 Guerreiros para cada jogador

Preparação do Tabuleiro

Coloque o tabuleiro do Império próximo ao tabuleiro do jogo principal.

Antes de embaralhar os tabuleiros de ação, o novo tabuleiro de ação de Conquista (6) substitui o tabuleiro de ação dos Nobres (6) fornecido no jogo base. **Se você estiver jogando com o módulo Auge do desenvolvimento (M2) da expansão Late Preclassic Period**, use o novo tabuleiro de ação de Conquista (6) com a barra lateral do templo .

Coloque as duas fichas de máscara especial ao lado das pilhas de fichas de descoberta, mas não as embaralhe.

Preparação do Jogador

Dê a cada jogador seus 10 guerreiros. Depois de selecionar (ou comprar) as fichas iniciais (e, se estiver jogando com o módulo Sacerdotes (M1) da expansão *Late Preclassic Period*, após selecionar uma ficha de sacerdote), seguindo a ordem dos jogadores, cada jogador coloca um guerreiro na região de Teotihuacan no tabuleiro do Império. Isso fará com que os guerreiros sejam movidos (consulte a seção de Recompensas do Império a seguir).

Mapa do Império

Além da região de Teotihuacan, o mapa do Império contém 12 regiões que são divididas em quatro áreas diferentes, dependendo da sua distância de Teotihuacan:

- A área • consiste de 4 regiões.
- A área •• consiste de 4 regiões.
- A área ••• consiste de 3 regiões.
- A área •••• consiste de uma única região.

Ação Principal

Todos os efeitos do jogo que se referem ao tabuleiro de ação dos Nobres (6) também se aplicam ao novo tabuleiro de ação de Conquista (6).

Ao realizar a ação principal no novo tabuleiro de ação de Conquista (6), resolva a ação seguindo o mesmo método de resolução da ação principal dos tabuleiros de ação de Floresta (2), Pedreira (3) ou Depósito de Ouro (4).



Recompensas do Império

Adicione um Guerreiro (do seu estoque, se houver) à região de Teotihuacan no mapa do Império. Se não restar nenhum, ignore este efeito.

Se a região já estiver ocupada por outro Guerreiro, esse Guerreiro **deve** ser movido para uma região adjacente (escolhida pelo seu dono). **Isso pode fazer com que outros guerreiros precisem ser movidos.** Você pode mover um Guerreiro para uma região que contenha um edifício.

Importante: Para cada Guerreiro, você deve escolher se deseja seguir o caminho superior ou inferior. Um Guerreiro nunca pode passar de um caminho para o outro.

A região mais à direita (marcada com •••••) representa áreas muito distantes para se colonizar. Qualquer quantidade de Guerreiros pode ocupar essa região.





Recompensa de Construção

Se possível, pague 2 madeiras para pegar o primeiro edifício disponível do lado esquerdo da linha de edifícios no tabuleiro principal (é importante que esses edifícios sejam sempre retirados da esquerda para a direita).

1. Escolha uma região **não colonizada** (região sem construção) onde você tenha um Guerreiro. **Se não houver uma região nessa condição, você não pode escolher esta recompensa.**
2. Coloque o edifício no espaço destinado a ele, removendo o Guerreiro do jogo (não o devolva ao seu estoque).
3. **Esta região agora está “colonizada”.** (Tematicamente, seu Guerreiro se estabeleceu em uma nova área.)
4. Ganhe imediatamente o benefício da região, incluindo os Pontos de Vitória. Consulte o Apêndice para obter uma explicação dos benefícios de cada região.
5. Avance seu marcador um degrau na trilha da Avenida dos Mortos.

Importante: Você nunca pode construir na região de Teotihuacan, na região mais distante ou em regiões já colonizadas.

A região mais distante (marcada com) representa áreas além do alcance do império. Nenhum edifício pode ser adicionado a essa região e ela nunca se torna colonizada.

Pontuação no Eclipse

Durante cada Eclipse, resolva o seguinte **antes** da etapa 6 (pagar salário em cacau):

Todos os jogadores marcarão uma quantidade de Pontos de Vitória para cada um de seus **Guerreiros** (mas não os edifícios!), da seguinte maneira:

- Para cada guerreiro na área •: 1 Ponto de Vitória
- Para cada guerreiro na área ••: 2 Pontos de Vitória
- Para cada guerreiro na área •••: 3 Pontos de Vitória
- Para cada guerreiro na área ••••: 5 Pontos de Vitória

Um Guerreiro na própria região de Teotihuacan não ganha nenhum Ponto de Vitória.

Teotibot: Regras do Modo Solo

Preparação

Coloque as 4 fichas de caminho em uma pilha com a face voltada para baixo perto da área de jogo do Teotibot.

O Teotibot não coloca um guerreiro durante a preparação. Portanto, o primeiro Guerreiro do jogador começa (e permanece) na região de Teotihuacan.

Movimento do Guerreiro do Teotibot

Quando um dos Guerreiros do Teotibot é empurrado para fora de Teotihuacan, compre aleatoriamente uma ficha de caminho. A ficha mostra a região para a qual o Guerreiro se moverá. Embaralhe a ficha de caminho de volta na pilha depois de usá-la.

Quando um dos Guerreiros do Teotibot é empurrado para outra região, ele moverá os Guerreiros dele para que fiquem na mesma linha.



Sempre que o movimento de um Guerreiro do Teotibot empurrar um Guerreiro seu, você pode movê-lo para qualquer região adjacente à frente, da mesma forma que faria em um jogo com outros jogadores.





Império e Construções

(Esta ficha foi incluída no jogo base Teotihuacan: City of Gods.)

- Se Teotibot tiver pelo menos duas madeiras e um trabalhador no tabuleiro 6:
 - Ele colocará **dois** Guerreiros em Teotihuacan, um de cada vez, resolvendo todos os movimentos conforme explicado na seção de Recompensas do Império. Se não houver mais guerreiros, pule esta etapa.
 - Então, o *bot* construirá um edifício (gastando 2 madeiras): ele tentará construir o mais longe possível de Teotihuacan, começando na região disponível mais próxima da parte superior do tabuleiro. O Teotibot recebe as recompensas mostradas, consulte o Apêndice para esclarecimentos.
- Se a etapa anterior não teve nenhum efeito, e se o Teotibot tiver pelo menos 1 trabalhador no tabuleiro (2), colete os recursos dali (observe a mudança devido à presença de obsidiana no módulo 7).
- Se qualquer uma das duas etapas acima for bem-sucedida, o Teotibot melhora um trabalhador no respectivo tabuleiro de ação (isso pode desencadear uma Ascensão, que é resolvida normalmente), então ele avança o trabalhador melhorado (ou o novo trabalhador, se foi acionada uma Ascensão).
- Se nenhuma das etapas acima for bem-sucedida, o bot ganha 5 cacaos, aumenta o poder do trabalhador mais fraco e o avança.



MÓDULO S1 —

MOVIMENTO ALTERNATIVO DO TEOTIBOT

Preparação

Durante a preparação das fichas de direção, adicione as duas fichas novas, embaralhe-as e forme uma coluna com quatro fichas.

Fichas de Direção

As regras a seguir substituem as regras do jogo base (página 19, itens 3 e 4):

- Remova a ficha que foi ativada e desloque as fichas abaixo dela (se houver alguma) selecionadas pelas **duas fichas de direção superiores** (um nível acima). Em seguida, coloque a ficha indisponível reservada anteriormente no espaço vazio aberto na linha inferior da pirâmide de ação.
- Vire a ficha de direção superior para o seu reverso e mova-a para baixo das outras **fichas de direção**.

As regras a seguir substituem as regras do jogo base (página 20, canto superior esquerdo) para avanço do trabalhador.

Quando uma ficha de ação instrui o *bot* para avançar um trabalhador ele é movido:

- No sentido horário, para o próximo tabuleiro de ação, se a ficha de direção superior for do jogo base.
- No sentido horário, para o segundo tabuleiro de ação, se a ficha de direção superior indicar Avançar 2.
- No sentido horário, para o terceiro tabuleiro de ação, se a ficha de direção superior indicar Avançar 3.

Se um trabalhador Ascender enquanto a ficha superior indica Avançar 2 ou 3, mova o (novo) trabalhador essa quantidade de tabuleiros a partir do tabuleiro 1 (em vez de colocá-lo no tabuleiro seguinte, como de costume).

CRÉDITOS

Teotihuacan: Expansion Period

Teotihuacan: City of Gods design de Daniele Tascini

Design da expansão: Daniele Tascini e Dávid Turczi

Desenvolvimento adicional: Rainer Åhlfors e Andrei Novac

Desenvolvimento do modo solo: John Albertson

Regras em inglês: Rainer Åhlfors, Dávid Turczi

Regras em português: Eric Comenale, Matheus Migotto

Edição: Andrei Novac, Błażej Kubacki

Testes adicionais: Noralie Lubbers, Kaleb Åhlfors, Sergi Alsinet, Mauro Gibertoni, Nick Shaw

Board & Dice

Gerente executivo: Andrei Novac

Gerente de operações: Aleksandra Menio

Diretor de marketing: Filip Głowacz

Diretor de vendas: Ireneusz Huszcza

Diretor de arte: Kuba Polkowski

Chefe de desenvolvimento: Błażej Kubacki

Componentes em falta ou danificados? Embora tenhamos muito cuidado para garantir que seu jogo esteja completo, erros de fabricação podem ocorrer e causar um componente em falta ou danificado. Se isso acontecer, entre em contato conosco via:

contato@bucaneirosjogos.com.br

para receber substituições rapidamente, e pedimos nossas sinceras desculpas.

© 2020 Board & Dice. Todos os direitos reservados. Para mais informações sobre o **Teotihuacan: City of Gods** e suas expansões, visite, **WWW.BUCANEIROSJOGOS.COM.BR**



APÊNDICES

Sacerdotes



11. Cōatlīcue — Deusa da Terra e mãe de todos os Deuses.

- Durante a preparação, compre duas fichas de tecnologia aleatórias, escolha uma delas e coloque-a na sua área de jogador. Nenhum outro jogador pode reivindicar essa tecnologia.
- Você só pode usar obsidiana para pagar por algo que exija explicitamente a obsidiana (obsidiana não é mais um recurso curinga).



12. Xiuhtecuhtli — Deus do fogo, do dia e do calor.

- Antes de realizar a ação Coletar Cacau, Adoração em uma ficha real ou ganhar uma máscara: levante seu Xamã.
- Durante a pontuação no Eclipse, você deve pagar um salário para o seu Xamã: 2 cacaos se o seu Xamã estiver de pé, caso contrário, 4 cacaos.



S07. Centeōtl — Deus do milho.

- O Teotibot realiza uma ação de Xamã, além de resolver uma Ficha de Adoração. Quando um dos trabalhadores dele se move no tabuleiro da Mansão (1), ele ativa uma Ficha real (sua ou dele) com as rolagens: 1 e 2 (ficha esquerda), 3 e 4 (ficha central), e 5 ou 6 (ficha direita).



S08. Huixtocihuatl — Deusa do sal e da chuva.

▫ Ao rolar um 6, 7 ou 8 para uma ação do Teotibot, depois de resolver essa ação, se possível, gaste 2 obsidianas para realizar imediatamente a primeira opção do tabuleiro de ação de Conquista (6) (colocando dois Guerreiros), sem precisar pagar.



Use ao mover seu Xamã para movê-lo um espaço adicional.
Ganhe 2 ouros.



Ganhe 2 cacaos. Levante seu Xamã.
Custo: reduza o poder de um dos seus trabalhadores desbloqueados.



Avance uma vez em qualquer templo.
Avance no templo azul/verde/vermelho/laranja.
Custo: 1 cacau

Fichas de Grandes Descobertas



Use ao resolver a ação principal em qualquer tabuleiro de ação para tratar as ações como se você tivesse um trabalhador adicional presente.



Ao executar a ação principal de Floresta (2), Pedreira (3) ou Depósito de Ouro (4), dobre o número de recursos que você recebe.



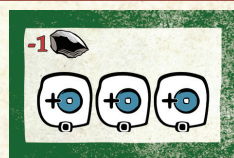
Nova máscara em 3 cópias.



Ganhe 3 obsidianas.



Mova um dos seus trabalhadores desbloqueados 1, 2 ou 3 espaços para trás (sentido anti-horário).



Melhore 3 de seus trabalhadores desbloqueados (ou o mesmo trabalhador várias vezes).

Custo: 1 obsidiana.



Vire para cima duas fichas de descoberta usadas anteriormente. Você pode usar essas fichas de descoberta novamente (mas não precisa pagar o custo uma segunda vez).

Custo: 1 obsidiana.



Coloque um marcador gratuitamente na ficha de tecnologia com o número de referência mais baixo que você ainda não possuir. Receba um avanço do templo, como de costume.

Custo: 1 obsidiana.

Tecnologias



Ao obter “qualquer recurso”, você pode escolher ganhar obsidiana.



Você pode gastar 1 obsidiana no lugar de até 3 cacaos. Não é fornecido troco.



Sempre que você realizar a ação Coletar Cacau ou Adoração em uma ficha real, ganhe 1 obsidiana.

Fichas Iniciais

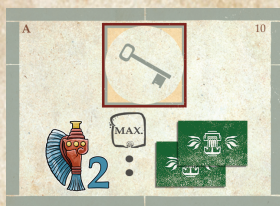


Ganhe uma obsidiana, aumente o poder de um de seus trabalhadores iniciais e você pode reivindicar uma ficha de grandes descobertas aleatória (pagando seu custo). Você pode olhar as fichas de grandes descobertas antes de decidir qual vai escolher.



Ganhe 3 obsidianas e 4 cacaos.

Fichas Reais



Marque 2 Pontos de Vitória para o que for menor: cada par de fichas de grandes descobertas que você possuir (incluindo as com face voltado para baixo) ou o poder do dado bloqueado.



Gaste 3 cacaus (uma vez) para receber obsidiana igual ao poder do dado bloqueado.



Pague 1 obsidiana para receber 1 cacau e 2 Pontos de Vitória.

Faça isso tantas vezes quanto o poder do dado bloqueado.

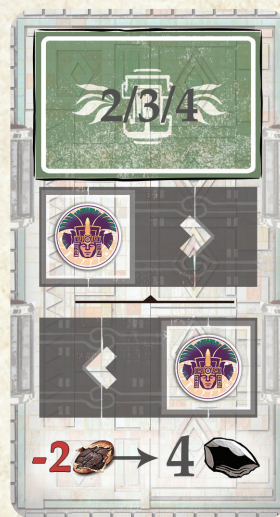
Nova Ficha de Estação



Se estiver jogando com os módulos Xamãs (9) e Estações de progresso (3) da expansão *Late Preclassic Period* sinta-se à vontade para incluir a nova ficha de Estação. Quando ela estiver em efeito, você **pode optar por pular um altar** ao se mover no sentido anti-horário durante sua ação de Ativar Xamã e colocar seu Xamã em qualquer espaço do Altar após o próximo. (Os outros jogadores forçados a se mover ainda podem mover apenas um espaço.)

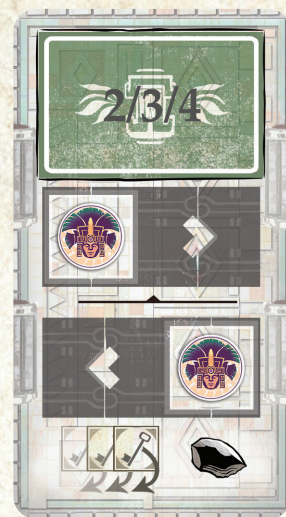


Fichas de Altar



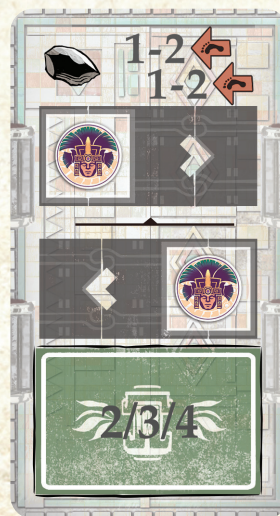
Reivindique qualquer ficha de grandes descobertas presente no Altar.

Pague 2 cacaus para ganhar 4 obsidianas.



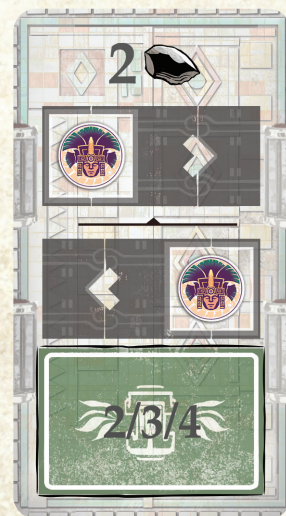
Reivindique qualquer ficha de grandes descobertas presente no Altar.

Ganhe 1 obsidiana e desbloqueie todos os seus trabalhadores bloqueados.



Ganhe 1 obsidiana e faça o seguinte duas vezes: escolha um de seus trabalhadores desbloqueados em qualquer lugar do tabuleiro e mova-o 1 ou 2 espaços para trás (sentido anti-horário).

Reivindique qualquer ficha de grandes descobertas presente no Altar.



Ganhe 2 obsidianas.

Reivindique qualquer ficha de grandes descobertas presente no Altar.

Benefícios das Regiões



1		Ganhe 1 Ponto de Vitória. Ganhe 1 obsidiana e 1 cacau.
2		Ganhe 1 Ponto de Vitória. Avance seu marcador um degrau em qualquer templo.
3		Ganhe 1 Ponto de Vitória. Depois de colocar o edifício, compre 3 fichas de descoberta e escolha 1 pagando seu custo. Todas as fichas de descoberta não escolhidas devem ser embaralhadas novamente nas pilhas de fichas de descoberta. O Teotibot compra três fichas de descoberta. Se uma máscara que ele ainda não possui for comprada, ele irá pegá-la, se puder pagar, e todas as outras fichas serão descartadas. Se ele não pegar uma máscara, ganhará 2 Pontos de Vitória adicionais.
4		Ganhe 1 Ponto de Vitória. Melhore 3 trabalhadores desbloqueados diferentes.
5		Ganhe 2 Pontos de Vitória. Pegue uma das fichas de máscara especial. Ela conta como uma máscara durante a pontuação no Eclipse.

6		Ganhe 2 Pontos de Vitória. Compre 2 fichas de grandes descobertas e escolha 1 pagando seu custo. Todas as fichas de grandes descobertas não escolhidas são embaralhadas de volta na pilha de fichas de grandes descobertas. O Teotibot compra duas fichas de grandes descobertas. Se uma máscara que o bot ainda não tem for revelada, ele irá pegá-la, e todas as outras fichas serão descartadas. Se ele não pegar uma máscara, ganhará 4 Pontos de Vitória adicionais.
7		Ganhe 2 Pontos de Vitória. Coloque um marcador gratuitamente na ficha de tecnologia com o número de referência mais baixo que você ainda não possui. Receba um avanço do templo, como de costume.
8		Ganhe 2 Pontos de Vitória. Avance seu marcador um degrau em dois templos diferentes.
9		Ganhe 4 Pontos de Vitória. Pegue uma das fichas de máscara especial. Ela conta como uma máscara durante a pontuação do Eclipse.
10		Ganhe 4 Pontos de Vitória. Ganhe 4 obsidianas.
11		Ganhe 4 Pontos de Vitória. Marque Pontos de Vitória para todos os seus trabalhadores: 1 Ponto de Vitória para cada trabalhador com um poder de 1, 2 ou 3. 2 Pontos de Vitória para cada trabalhador com um poder de 4 ou 5. O Teotibot marca um número fixo de 8 Pontos de Vitória.



