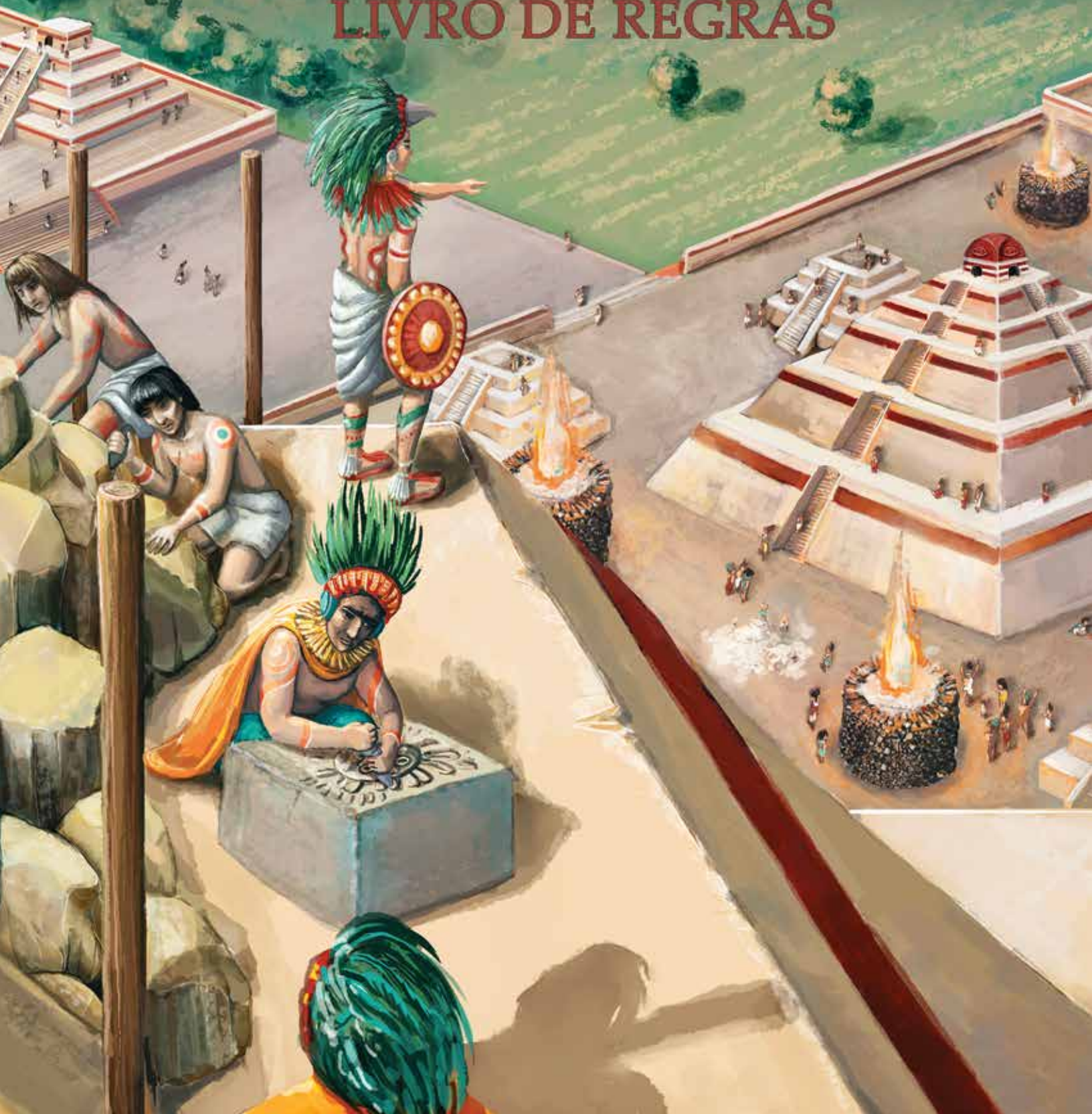


TEOTIHUACAN

LATE PRECLASSIC PERIOD

LIVRO DE REGRAS



Teotihuacan é o centro da ação! A cidade está sempre se expandindo e crescendo, atraindo habitantes de áreas próximas em busca de uma nova casa. Um novo templo acaba de ser construído, fazendo com que os governadores locais busquem as bênçãos dos deuses à medida que continuam a construir e decorar a cidade. Com o rápido progresso também surgem novos desafios, à medida que o afluxo de pessoas e atividades exigem adaptabilidade às mudanças.

CONSIDERAÇÕES GERAIS

Explore novas opções para enriquecer e expandir sua experiência de jogo! Teotihuacan: Late Preclassic Period é uma expansão modular para Teotihuacan: City of Gods e necessita de uma cópia do jogo base para ser utilizado. Todos os módulos aqui contidos são compatíveis entre si e podem ser desfrutados juntos ou individualmente.

Caso uma regra desta expansão contradiga uma regra do jogo base, a regra da expansão terá precedência.

COMPONENTES

- 3 novos Tabuleiros de ação
 - Tabuleiro de ação dos Nobres (6) com uma barra lateral de templo
 - Tabuleiro de ação de Arquitetura (7)
 - Tabuleiro de ação de Desenvolvimento (8)



- 1 Tabuleiro de fichas



- 8 Fichas de estações



- 16 Fichas de Sacerdotes (10 para jogadores, 6 para Teotibot)



- 1 Tabuleiro de expansão do jogo



- 8 Discos de madeira em 4 cores (2 por jogador)



- 16 Adoradores em 4 cores (4 por jogador)



Primeira vez jogando

Teotihuacan: Late Preclassic Period

Para seus primeiros jogos com a expansão, recomendamos a introdução de um ou dois módulos por vez, pois cada módulo traz seu próprio conjunto de desafios. A introdução de todos os cinco módulos de uma só vez pode ser um desafio extremo antes de você ter experiência jogando com cada um dos módulos.

RESUMO DOS MÓDULOS E USO DE COMPONENTES

Lista dos módulos

- **Sacerdotes (M1):** adoradores devotos concedem efeitos e habilidades especiais.
- **Auge do desenvolvimento (M2):** o tabuleiro expandido e o novo templo oferecem novos desafios.
- **Estações de progresso (M3):** efeitos variáveis impactam a cada estação e eclipse.
- **Arquitetura (M4):** planos renovados para embelezar a Pirâmide do Sol.
- **Desenvolvimento (M5):** construa a pirâmide usando novas técnicas de engenharia.

Novos componentes

Cada jogador deve usar os Adoradores no lugar dos discos para marcar seu progresso em cada um dos templos.

Os discos de madeira ainda são usados para acompanhar o progresso na trilha de pontuação, na Avenida dos Mortos e na trilha da Pirâmide.

Os jogadores usarão seus discos de madeira restantes como Marcadores de Tecnologia e para marcar habilidades adquiridas no templo representado no tabuleiro de expansão, se esse módulo estiver em jogo.

As regras de cada módulo descrevem mudanças na preparação e durante o jogo, sem repetir as regras básicas do jogo.



MÓDULO 1 SACERDOTES

Este módulo apresenta poderes assimétricos para os jogadores na forma de sacerdotes, adoradores das muitas divindades em Teotihuacan. Cada personagem fornecerá um efeito único ou benefício especial ao longo do jogo.

Componentes

- 16 Fichas de Sacerdotes (10 para jogadores, 6 para Teotibot)

Preparação dos jogadores

Depois de seleccionar (distribuir) as fichas iniciais, embaralhe as 10 fichas de sacerdotes e distribua 2 para cada jogador.

Cada jogador escolhe simultaneamente uma ficha para manter, retornando a outra à caixa do jogo.

Consulte o Apêndice para obter uma explicação dos benefícios contínuos de cada ficha de sacerdote.

Teotibot: regras do jogo solo

Durante a preparação, embaralhe as 6 fichas de sacerdotes do Teotibot e pegue aleatoriamente 1 ficha para o Teotibot.

MÓDULO 2 AUGE DO DESENVOLVIMENTO

Um prestigiado quarto templo, da cor laranja, é adicionado ao jogo. Ao contrário dos templos existentes, que oferecem um bônus único cada vez que você avança através deles, o templo laranja permitirá que você desbloqueie, conforme sua escolha, poderosas habilidades permanentes. Embora você tenha menos oportunidades de avançar neste templo, em comparação com os demais, as recompensas valerão o esforço.

Componentes

- Tabuleiro de expansão do jogo
- O novo Tabuleiro de ação dos Nobres (6) com uma barra lateral de templo 
- Discos extras de madeira para cada jogador

Preparação do tabuleiro

Coloque o tabuleiro de expansão de jogo virado para cima próximo ao tabuleiro principal. Ao colocar as fichas de descoberta e fichas de bônus do templo, lembre-se de também colocar essas peças em seus locais dedicados no templo .

Antes de embaralhar os Tabuleiros de ação, use o novo Tabuleiro de ação dos Nobres (6), em vez do fornecido no jogo base.



Preparação dos jogadores

Cada jogador deve colocar um Adorador no degrau mais baixo de cada templo. Os discos de madeira serão usados por cada jogador da seguinte maneira:

- Marcadores de habilidade especial: 6 discos
- Marcadores de tecnologia: 6 discos
- Marcador de pontuação, da Avenida dos Mortos e da Pirâmide: 3 discos

O templo laranja

O novo templo laranja  funciona da mesma maneira que os outros templos do jogo, embora você tenha poucas maneiras de avançar nele:

- O espaço de Adoração no novo Tabuleiro de ação dos Nobres (6) permite que você adore no templo .
- O ícone de avanço no templo  pode ser usado para avançar em qualquer templo, incluindo .

Ao avançar para um degrau que permite obter uma Habilidade Especial, escolha uma habilidade do nível apropriado (I/II/III) e coloque um dos marcadores de Habilidade Especial (discos de madeira) adjacentes à habilidade escolhida para marcar que você agora tem essa habilidade até o final do jogo.

Consulte o Apêndice para obter uma explicação dos benefícios contínuos de cada Habilidade Especial.

Importante: você nunca pode escolher uma habilidade de nível inferior ou a mesma habilidade duas vezes. Obviamente, jogadores diferentes podem escolher a mesma habilidade, se assim o desejarem.

1-2  Ao avançar para este degrau, você pode escolher um dos seus trabalhadores desbloqueados em qualquer lugar do tabuleiro e movê-lo 1 ou 2 espaços para trás (no sentido anti-horário).

Teotibot: regras do jogo solo

O Teotibot não avança no templo laranja  durante o jogo.

Durante a preparação, coloque um dos Adoradores do Teotibot na ficha de bônus do templo laranja .

No início do primeiro Eclipse, o Teotibot coloca um marcador de Habilidade Especial em  : .

No início do segundo Eclipse, Teotibot coloca um marcador de Habilidade Especial em   :   +2.

No início do terceiro Eclipse, Teotibot coloca um marcador de Habilidade Especial em   :   +1.



MÓDULO 3 ESTAÇÕES DE PROGRESSO

Um jogo de Teotihuacan é dividido em três estações, a primeira terminando no primeiro Eclipse, a segunda estação terminando no segundo Eclipse e assim por diante. A cada estação, uma ficha será revelada, alterando ligeiramente alguns aspectos do jogo para todos os jogadores. Na estação seguinte, um efeito diferente será aplicado, dando variedade constante ao jogo.

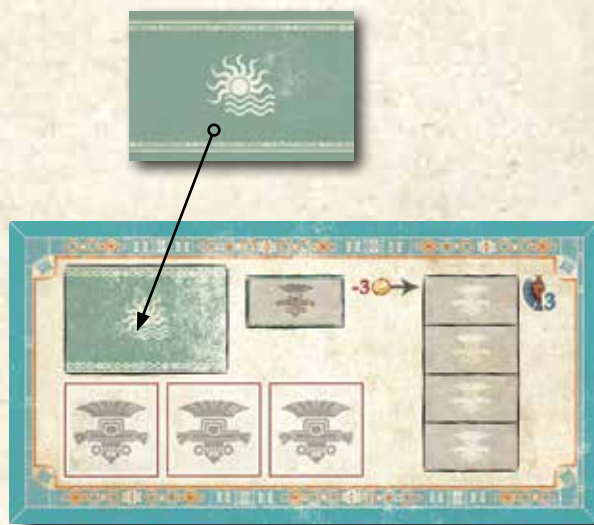
Componentes

- 1 Tabuleiro de fichas
- 8 Fichas de estação

Preparação do tabuleiro

Coloque o tabuleiro de fichas ao lado do tabuleiro principal.

Embaralhe as fichas de estação e coloque uma ficha aleatória no local designado no tabuleiro de fichas.



Efeitos da estação

O efeito da ficha de estação ativa permanece até o final do próximo Eclipse. Após cada Eclipse, troque a ficha de estação por outra ficha sorteada aleatoriamente. Consulte o Apêndice para obter uma explicação dos efeitos de cada ficha de estação.

Teotibot: regras do jogo solo

O Teotibot não é afetado pelas fichas de estação de número 1, 3, 4, 7 ou 8.

- Ficha de estação 2: esse efeito se aplica normalmente ao Teotibot.
- Ficha de estação 5: o Teotibot aproveitará esse efeito sempre que for possível.
- Ficha de estação 6: esse efeito se aplica normalmente ao Teotibot.



Foram apresentados planos renovados para embelezar a Pirâmide do Sol. Descubra novas maneiras de decorar e contribuir para a construção da pirâmide central usando o novo Tabuleiro de ação de Arquitetura (7). Como antes, este Tabuleiro de ação trata da adição de decorações à pirâmide, embora de uma maneira diferente da anterior.

Componentes

- 1 Tabuleiro de fichas
- 1 Tabuleiro de ação de Arquitetura (7)

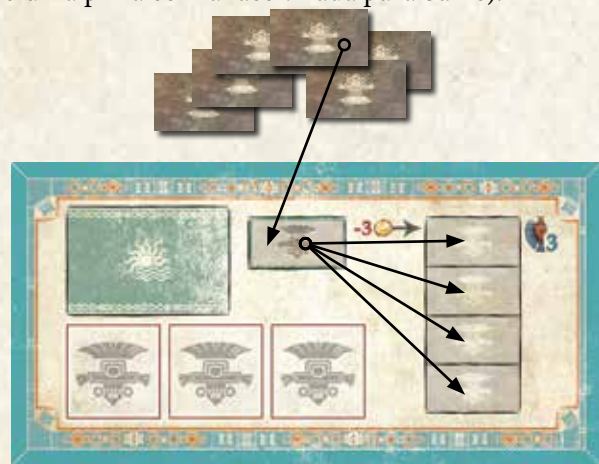
Preparação do tabuleiro

Antes de embaralhar os Tabuleiros de ação, o novo Tabuleiro de ação de Arquitetura (7) substitui o Tabuleiro de ação de Decorações (7) fornecido no jogo base.



Coloque o tabuleiro de fichas ao lado do tabuleiro principal.

Depois de embaralhar as fichas de decoração, coloque-as nos locais correspondentes no tabuleiro de fichas (4 fichas de decoração voltadas para cima e as fichas restantes de decoração como uma pilha com a face virada para baixo).



Importante: durante o jogo, após o uso de uma ou mais fichas de decoração, esses espaços são preenchidos novamente seguindo as regras normais.

Ação principal

Todos os efeitos do jogo que se referem ao Tabuleiro de ação de Decorações (7) também se aplicam ao novo Tabuleiro de ação de Arquitetura (7).

Ao executar a Ação principal no novo Tabuleiro de ação de Arquitetura (7), resolva a ação seguindo o mesmo método usado ao resolver a ação principal nos Tabuleiros de ação de Floresta (2), Pedreira (3) ou Depósito de Ouro (4).

Se algum efeito do jogo (por exemplo, mas não limitado a, uma ficha de tecnologia, ficha de descoberta ou habilidade especial) instruir você a “tratar a ação como se tivesse um trabalhador adicional presente”, trate esse trabalhador adicional (“virtual”) como um trabalhador com poder igual ao trabalhador de menor valor que você possui nesse Tabuleiro de ação.



recompensa

Adicione uma ficha de decoração à pirâmide, seguindo as regras normais em relação ao custo, posicionamento, pontuação e avanço do templo.

Importante: se a célula permitir adicionar mais de uma ficha de decoração à pirâmide, não compre novas fichas de decoração para preencher os espaços até o final do seu turno.

Se a recompensa da célula incluir rebecer ouro, você poderá receber o ouro primeiro.

Você deve conseguir adicionar pelo menos uma ficha de decoração!



recompensa

Escolha um dos seus trabalhadores bloqueados (em qualquer lugar, se houver) e desbloqueie-o gratuitamente.

Teotibot: regras do jogo solo

Este módulo não altera a ação de Decorações do Teotibot.



MÓDULO 5 DESENVOLVIMENTO

Construa a Pirâmide do Sol usando novas técnicas de engenharia. Um novo Tabuleiro de ação de Desenvolvimento (8) apresentará novas maneiras de construir as peças da pirâmide, exigindo uma ligeira mudança no uso da sua força de trabalho.

Componentes

- 1 Tabuleiro de fichas
- 1 Tabuleiro de ação de Desenvolvimento (8)

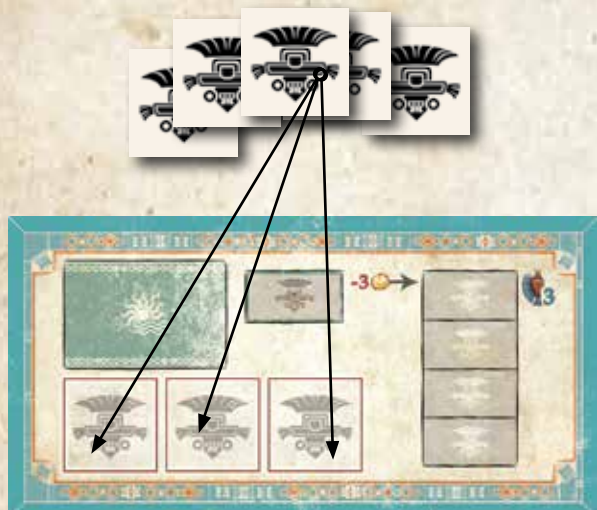
Preparação do tabuleiro

Antes de embaralhar os Tabuleiros de ação, coloque o novo Tabuleiro de ação de Desenvolvimento (8) em cima do Tabuleiro de ação de Construção (8) representado no tabuleiro de jogo.



Coloque o tabuleiro de fichas ao lado do tabuleiro principal.

Depois de embaralhar as peças de pirâmide, coloque-as em várias pilhas com a face voltada para baixo ao lado do tabuleiro, retire 3 peças de pirâmide e coloque-as voltadas para cima nos espaços indicados no tabuleiro.



Importante: durante o jogo, após a construção de uma ou mais peças da pirâmide, esses espaços são preenchidos novamente seguindo as regras normais.

Ação principal

Todos os efeitos do jogo que se referem ao Tabuleiro de ação de Construção (8) também se aplicam ao novo Tabuleiro de ação de Desenvolvimento (8).

Ao executar a Ação principal no novo Tabuleiro de ação de Desenvolvimento (8), resolva a ação seguindo o mesmo método usado ao resolver a ação principal nos Tabuleiros de ação de Floresta (2), Pedreira (3) ou Depósito de Ouro (4).

Se algum efeito do jogo (por exemplo, mas não limitado a, uma ficha de tecnologia, ficha de descoberta ou habilidade especial) instruir você a “tratar a ação como se tivesse um trabalhador adicional presente”, trate esse trabalhador adicional (“virtual”) como um trabalhador com poder igual ao trabalhador de menor valor que você tem nesse Tabuleiro de ação.



recompensa

Adicione uma peça de pirâmide à pirâmide, seguindo as regras normais em relação ao custo, posicionamento, pontuação e avanço do tempo.

Você deve conseguir adicionar pelo menos uma peça de pirâmide!



recompensa

Escolha um dos seus trabalhadores bloqueados (em qualquer lugar, se houver) e desbloqueie-o gratuitamente.

Teotibot: regras do jogo solo

Este módulo não altera a ação de Construção do Teotibot.



Design do jogo: Daniele Tascini, Rainer Åhlfors e Andrei Novac

Adaptação do modo solo: Dávid Turczi, Rainer Åhlfors

Desenvolvimento do jogo: Andrei Novac, Dávid Turczi, Błażej Kubacki, Rainer Åhlfors

Regras em português: Bucaneiros Jogos

Arte: Magdalena Klepacz, Paulina Wach, Odysseas Stamoglou

Design gráfico: Agnieszka Kopera, Rainer Åhlfors

Agradecimentos especiais a Nick Shaw pelo teste do modo solo.

Agradecimentos: Kaleb Åhlfors, Thomas Aikens, McKenna Aikens e muitos outros.

© 2019 Board & Dice. Todos os direitos reservados. Para mais informações sobre **Teotihuacan: City of Gods** e esta expansão, visite bucaneirosjogos.com.br

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 para receber as substituições e nossos sinceros pedidos de desculpas.

REGRAS OPCIONAIS

Variante para jogadores experientes

Para jogadores experientes, os designers recomendam uma pontuação alternativa para peças da pirâmide. Em vez de ganhar 1/3/5/7 pontos de vitória (mais os pontos dos símbolos correspondentes) ao construir peças de pirâmide, reduza esses valores para 1/2/3/4 pontos de vitória (mais os pontos dos símbolos correspondentes).

Preparação da variante

Para um jogo mais desafiador, você pode atualizar o ponto 10 da preparação básica do jogo da seguinte maneira para 2, 3 e 4 jogadores:



APÊNDICE

Sacerdotes



01. Quetzalcohuātl — Deus serpente da vida, luz e sabedoria.

- Imediatamente depois de receber uma ficha de descoberta de máscara, avance no templo de sua escolha e obtenha 1 recurso qualquer.
- Você não poderá pegar fichas de descoberta que não sejam de máscaras.



02. Tlāloc — Deus da chuva, raios e trovões.

- Depois de pagar o custo de cacau normalmente, ao resolver a Ação Principal dos tabuleiros de ação Floresta (2), Pedreira (3) ou Depósito de Ouro (4), você pode considerar um trabalhador desbloqueado de outro jogador como se fosse seu.
- Ao colocar um edifício ou peça de pirâmide, pague 1 recurso adicional de sua escolha.



03. Chalchiuhtlicue — Deusa das águas, lagos, rios e riachos.

- O custo da realização da Ação Principal em qualquer tabuleiro de ação é sempre exatamente 1 cacau.





04. Oxomoco — Deusa da noite e das estrelas.

- Ao executar a Ação Principal dos tabuleiros de ação Nobres (6), Decorações/Arquitetura (7), considere a ação como se você tivesse um trabalhador adicional presente.



05. Xipe Totēc — Deus da vida, morte e renascimento; Deus da agricultura e doenças.

- Você não precisa pagar nenhum custo de cacau associado ao desbloqueio do trabalhador de outro jogador ou ao escolher as duas opções de um espaço de adoração.
- Ao pagar cacau para desbloquear seus próprios trabalhadores, pague 2 cacaos por trabalhador, mas não mais que 5 cacaos no total.



06. Xolotl — Deus da morte.

- Durante cada ascensão, escolha duas recompensas (iguais ou diferentes).
- Ao receber qualquer benefício de avanço no templo, você deve primeiro pagar 1 cacau ou 3 Pontos de Vitória. Se não puder (ou não quiser) pagar, o avanço no templo será perdido.



07. Ehēcatl — Deus do vento.

- Durante um turno normal, seus trabalhadores podem mover-se 1 espaço adicional. (Ou seja: ao fazer um turno normal, você pode avançar seu trabalhador em 1, 2, 3 ou 4 tabuleiros de ação no sentido horário. Quando combinado com a ficha de estação 7, esse movimento passa a ser 2 a 5 tabuleiros de ação.) Como alternativa, você pode pagar 3 cacaos para mover um de seus trabalhadores diretamente para QUALQUER tabuleiro de ação.
- Ao executar a ação Coletar cacau, colete 1 cacau a menos do que o normal (mínimo 0 cacau).
- Você nunca pode pagar cacau para desbloquear seus próprios trabalhadores.



08. Tōnacāihuātl — Deusa da fertilidade.

- Mantenha todas as quatro fichas iniciais distribuídas para você. Receba os benefícios de duas fichas no início do jogo, receba o benefício da terceira ficha após o primeiro Eclipse e os benefícios da quarta ficha após o segundo Eclipse. (Se você jogar usando a variante alternativa de distribuição de fichas, ao receber essa ficha, compre outra como substituição)
- Ao executar as Ações Principais dos tabuleiros de ação Nobres (6), Decorações/Arquitetura (7) ou Construção/Desenvolvimento (8), você deve pagar 1 recurso de madeira adicional.



09. Huītzilōpōchtli — Deus da guerra.

- Sempre que você ganhar 1 ou mais Pontos de Vitória, ganhe 1 Ponto de Vitória adicional.
- Durante cada Eclipse, ao calcular o salário de seus trabalhadores, você deve pagar 1 cacau adicional por cada trabalhador que tiver.



10. Xōchipilli — Deus das flores, arte, dança e música.

- O custo de ouro de cada Tecnologia é reduzido em 1 ouro (mínimo 0 ouro).
- Você sempre pode pesquisar qualquer tecnologia disponível, mesmo se tiver apenas um trabalhador no tabuleiro de ação de Alquimia (5).
- Você nunca pode escolher a ação de adoração.
- Ao avançar para um degrau maior do templo, você nunca pode optar por receber uma das fichas de descoberta.



S01. Metztli — Deusa da lua.

- O Teotibot ganha 3 cacaos cada vez que você move um de seus trabalhadores para o mesmo tabuleiro de ação que um dos trabalhadores desbloqueados do Teotibot.



S02. Tlāhuizcalpantecuhli — Deus do amanhecer e a Estrela da manhã.

- Ao rolar 2 ou 3 na ação do Teotibot - se possível, ele pagará imediatamente 2 cacaos para:
 - Primeiro, executar a ação na posição “2, 3” normalmente.
 - Depois, executar a ação na posição “11, 12” como uma ação extra. (Remova e substitua a ficha ativada normalmente após cada ação. Somente vire e mova a ficha de direção depois de executar as duas ações.)
- Ao rolar um 11 ou 12 na ação do Teotibot - se possível, ele pagará imediatamente 2 cacaos para:
 - Primeiro, executar a ação na posição “11, 12” normalmente.
 - Depois, executar a ação na posição “2, 3” como uma ação extra. (Remova e substitua a ficha ativada normalmente após cada ação. Somente vire e mova a ficha de direção depois de executar as duas ações.)



S03. Itzpāpālōtl — Deusa e governante do paraíso.

- Durante a Ascensão, o Teotibot avançará um degrau em cada templo (em vez de receber a recompensa normal de 5 Pontos de Vitória).



S04. Tezcatlipōca — Deus da obsidiana, adivinhação e tentação.

- Depois de coletar com sucesso uma ficha de descoberta de máscara - se possível, o Teotibot gastará 1 pedra para construir 1 peça de pirâmide (seguindo as regras normais) e, em seguida, se possível, ele gastará 1 ouro para colocar 1 ficha de decoração (seguindo as regras normais).
- Depois de falhar ao coletar uma ficha de descoberta de máscara, o Teotibot ganha 2 cacaos adicionais (no total de 7 cacaos).



S05. Chantico — Deusa do fogo e vulcões.

- Depois de executar com êxito a ação de Decoração, se possível, o Teotibot gastará 1 pedra para construir 1 peça de pirâmide (seguindo as regras normais).
- Após executar com êxito a ação de Construção, se possível, o Teotibot gastará 1 ouro para colocar 1 ficha de decoração (seguindo as regras normais).



S06. Mictēcacihuātl — Deusa do submundo.

- Você nunca ganha Pontos de Vitória quando a Teotibot adquire uma Tecnologia que você já possui.
- Após executar com êxito a ação de Alquimia - se o Teotibot tiver 1 ou mais de ouro restante, ele resolverá a ação mais uma vez.
- Depois de falhar ao executar a ação de Alquimia - o Teotibot ganha 5 cacaos, além de resolver a condição normal por falhar a ação.



Fichas de estação



Durante a pontuação do Eclipse, pague um salário de 1 cacau por trabalhador e um cacau adicional para cada trabalhador com o poder 5.



Cada vez que você avança na Avenida dos Mortos, marque imediatamente 2 Pontos de Vitória.



Após a ascensão, seu “novo” trabalhador poderá ser colocado em um tabuleiro de ação de sua escolha.



Não conte os trabalhadores de sua própria cor ao Coletar cacau ou pagar pela ação principal.



Depois de avançar em um dos templos (/ / / /), você pode pagar 2 cacaos para avançar em um templo diferente (/ / /).



Durante a pontuação do Eclipse, cada etapa na trilha da Pirâmide vale 5/4/3 de Pontos de Vitória, dependendo se este é o primeiro, segundo ou terceiro Eclipse.



Ao realizar um turno normal, você deve avançar seu trabalhador em 2, 3 ou 4 tabuleiros de ação no sentido horário.



Nenhum efeito especial da estação.

REGRA OPCIONAL: você pode retornar essa ficha para a caixa de jogo antes da preparação para ter certeza que sempre haverá um efeito de estação em jogo em cada Eclipse.

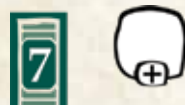
Habilidades especiais



O custo de cacau ao resolver a Ação Principal dos tabuleiros de ação Floresta (2), Pedreira (3) ou Depósito de Ouro (4), é reduzido em 1 (mínimo de 0 cacau).



Ao executar uma ação de adoração, você pode escolher as duas opções sem custo de cacau.



Ao executar a Ação Principal do tabuleiro de ação de Decorações/Arquitetura (7), considere a ação como se você tivesse um trabalhador adicional presente.



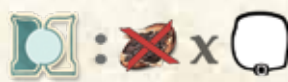
Ganhe 1 recurso ao receber uma ficha de descoberta (pode ser usado para ajudar a pagar o custo da ficha).



Seu “novo” trabalhador (depois da ascensão) inicia com o poder de 2.



Durante a pontuação do Eclipse, calcule sua posição na Avenida dos Mortos como se fosse 2 pontos maior.



Durante a pontuação do Eclipse, você não precisa pagar mais nenhum salário de cacau para seus trabalhadores.



Durante a pontuação do Eclipse, pontue seu conjunto de máscaras de pontuação mais alta como se tivesse uma máscara adicional.

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.

