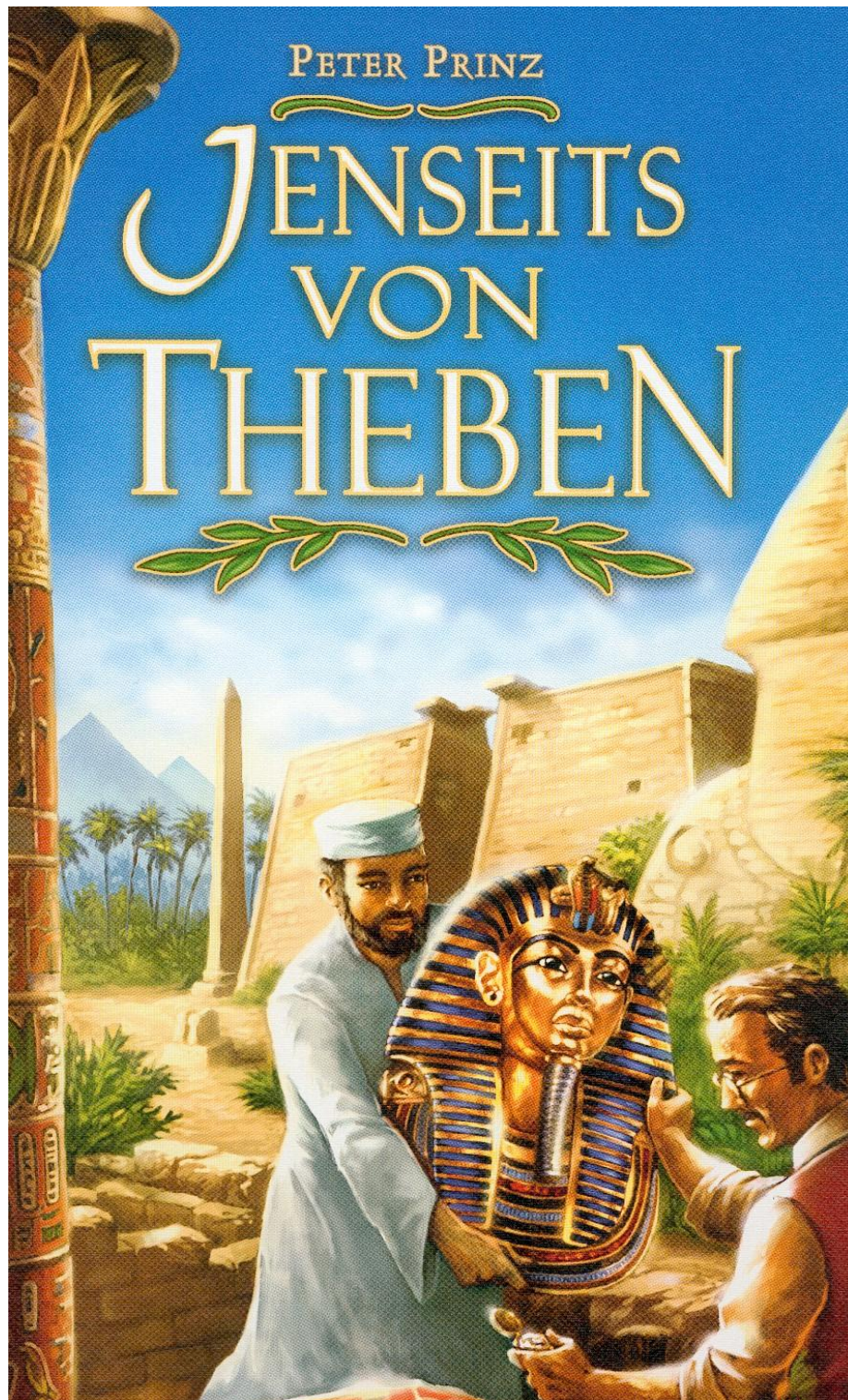




Versão Portuguesa
Paulo Santos

Para

net.surf

COMÉRCIO ONLINE DE JOGOS

Conteúdo

- ♦ 1 Livro de regras e 1 folha de resumo
- ♦ 1 Tabuleiro do jogo – com 12 lugares (7 cidades na Europa e 5 lugares de escavação na zona do Mediterrâneo) conectadas por uma rede de transportes

Trilho do calendário com as 52 semanas de um ano

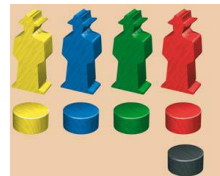
4 Espaços para cartas de investigador

3 Espaços para cartas de exibição



- ♦ 4 Arqueólogos nas quatro cores dos jogadores
- ♦ 4 Marcadores de tempo nas quatro cores dos jogadores
- ♦ 1 Marcador de ano
- ♦ 85 Cartas de investigador – incluindo cartas de conhecimento, varias cartas de apoio, e 9 cartas de congresso.

Cada carta de investigador mostra:



A cidade onde um jogador pode obter a carta

O número de semanas que um jogador tem de investir para obter a carta.



O seu efeito no jogo.
Esta carta dá ao seu proprietário 3 pontos de conhecimento específico no Egito (amarelo)

- ♦ 10 Carta de exibição – 5 pequenas exibições valem 4 pontos de vitória e 5 grandes exibições valem 5 pontos de vitória.



Pontos de Vitória

Cidade onde o jogador pode obter esta carta

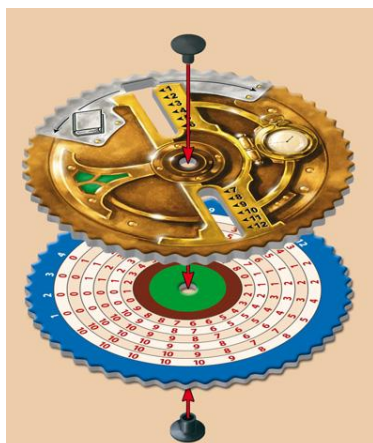
Requer artefactos

Requer Tempo

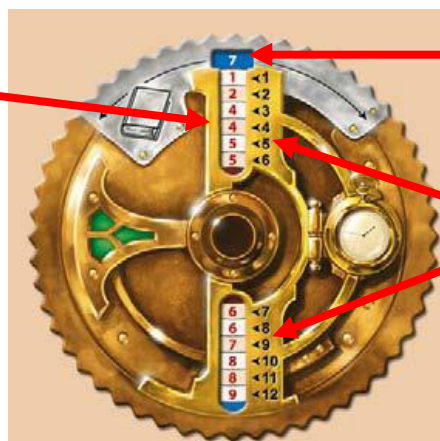
- ♦ 5 Cartas sumário – mostra a disposição de cada lugar de escavação



- ♦ 4 Rodas do tempo – cada uma consiste em dois discos e duas tachas plásticas. Antes do primeiro jogo, junta as peças com cuidado conforme o esquema que se segue



Número de peças de escavação usadas



Pontos de Conhecimento

Escavações Tempo em semanas

- ♦ 4 Conjuntos de autorizações de escavação – 1 para cada jogador para cada área (1 conjunto=5 autorizações)



Frente: autorização válida

Costas: autorização usada

- ♦ 155 Fichas de escavação – cada área de escavação tem 15 itens para encontrar: 13 artefactos, 1 item de conhecimento específico para outra área de escavação e 1 item de conhecimento geral. As restantes peças são destroços sem valor. Põe de lado um artefacto (valor 1) de cada zona. Posiciona todas as restantes peças nos sacos das suas cores.



- ♦ 5 Sacos coloridos no topo – cada um preenchido com as peças de escavação da mesma cor: para começar, cada saco tem 14 dos 15 itens a encontrar e 16 peças de destroços sem valor.

Preparação

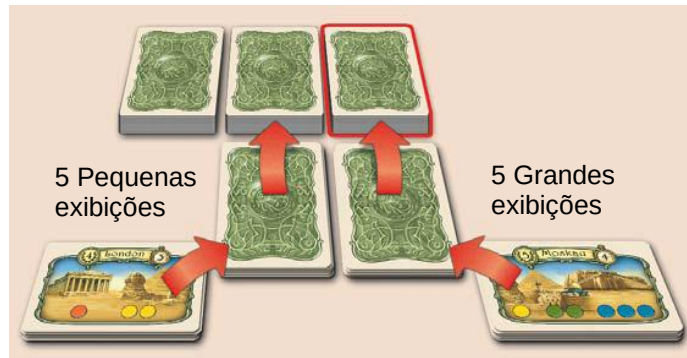
Cada jogador recebe:

- ♦ Um conjunto de autorizações de escavação
- ♦ 1 Arqueólogo
- ♦ 1 Marcador de Tempo
- ♦ 1 Roda do Tempo na cor da sua escolha.

Remove as **10 cartas de exibição** do baralho de cartas, baralha as restantes cartas, tira 4 cartas deste baralho e posiciona-as, com a face virada para cima, no espaço desenhado para elas no tabuleiro do jogo.

Divide as restantes cartas em três montes iguais, com a face virada para baixo. Baralha as 5 pequenas exibições com o segundo monte e as 5 cartas de grandes exibições com o terceiro monte.

Nota: com 2 jogadores, baralha todas as cartas de exibição com o segundo monte.



Agora, coloca o primeiro monte por cima do segundo monte para formar a provisão das cartas. Posiciona o terceiro monte de lado. Ele irá ser usado quando a provisão das cartas se esgotar.

Posiciona os marcadores de tempo para todos os jogadores num monte no espaço inicial (com 2 ou 4 jogadores). Com 3 jogadores, posiciona os marcadores de tempo no espaço 16

Posiciona o marcador do ano no espaço de "1901" com 2 e 3 jogadores e no espaço de 1902 com 4 jogadores

Posiciona todos os arqueólogos em Warschau

Posiciona as cinco cartas de resumo junto ao tabuleiro

Posiciona 4 cartas de investigador aqui para começar o jogo



Cada jogador posiciona as suas autorizações de escavação e a roda do tempo na sua área de jogo

Objectivo

Os jogadores viajam pela Europa como arqueólogos, com o objectivo de adquirir os necessários conhecimentos para as suas expedições de escavação. Com a ajuda de assistentes, os jogadores obtêm o equipamento e serviços necessários às suas expedições. Uma vez equipados de forma apropriada, os jogadores rumam ao Egipto, Creta ou Mesopotâmia para escavar nesses lugares, na procura de valiosos artefactos, os quais lhes irão trazer fama e aumentar a sua reputação, na forma de pontos de vitória. Os jogadores que consigam arranjar exposições e visitem congressos, irão aumentar a sua reputação (pontos de vitória). Mas tudo isto custa tempo e o tempo é um recurso limitado. Quem melhor usar o seu tempo para planear escavações e exposições, irá pontuar mais pontos de vitória e ganhar o jogo.

Modo de Jogar

Dependendo do número de jogadores, o jogo é jogado entre:

- 3 Anos com 2 jogadores;
- Cerca de 2 ½ anos com 3 jogadores: e
- 2 Anos com 4 jogadores.

1. Ordem de Jogar

Os jogadores escolhem um jogador inicial e posicionam o seu marcador de tempo no topo do monte dos marcadores do tabuleiro do jogo. Doravante, o jogador cujo marcador de tempo esteja em último (número mais baixo) no trilho do tempo é o jogador que efectua a sua vez de jogar. Se vários marcadores de tempo estão amontoados no último espaço do trilho da pontuação, o jogador cujo marcador está no topo do monte efectua a sua vez de jogar.

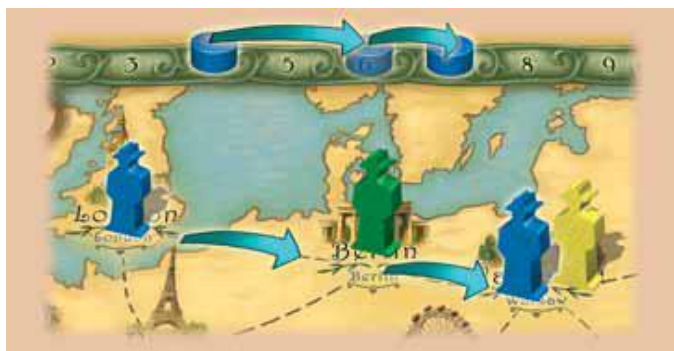
Assim, é possível para um jogador efectuar várias vezes de jogar de forma sucessiva, quando o seu marcador de tempo é o último e continua a sê-lo depois de efectuar a sua vez de jogar.

Exemplo:



É a vez de jogar do jogador azul.

Nota: quando um jogador finaliza o movimento do seu marcador de tempo, num espaço com outros marcadores, ele posiciona o seu por cima.



O azul move o seu arqueólogo de Londres para Warsaw através de Berlim (2 passos) pelo custo de 2 semanas. A acção seguinte (troca das 4 cartas expostas) custa 1 semana, assim o total da sua vez de jogar custa 3 semanas.

Nota: Através da utilização da **carta de investigador "auto"**, um jogador pode encurtar um movimento, que durava 3 ou mais semanas, em 1 semana.

Através da utilização da carta de investigador "**zeppelin**", um jogador pode encurtar qualquer viagem longa para 0 semanas. **Esta carta é descartada depois de uma única utilização.**



Na sua vez de jogar, um jogador move o seu arqueólogo no tabuleiro do jogo ao longo das linhas picotadas de um lugar para outro e executa uma acção depois do movimento. O jogador pode mover o seu arqueólogo para um espaço com outros arqueólogos.

Vários arqueólogos podem ocupar o mesmo espaço. A **movimentação** do arqueólogo e a **execução de acções usam semanas de tempo**, as quais são marcadas no trilho do tempo pelo jogador, movendo o seu marcador do tempo.

A movimentação do arqueólogo, de um lugar para outro lugar vizinho, custa 1 semana. Os custos relacionados com as acções estão descritos em cada uma das acções apresentadas a seguir.

2. Executar uma Acção

Na sua vez de jogar, um jogador executa uma das seguintes acções:

 Tirar uma carta de investigador	> ...em Berlim, Londres, Moscovo, Paris, Roma ou Viena
 Trocar as 4 cartas expostas	> ...em Warsaw
 Executar uma escavação	> ...na Grécia, Egipto, Creta, palestina ou Mesopotâmia
 Executar uma exibição	> ...em Berlim, Londres, Moscovo, Paris, Roma ou Viena

Nota: Um jogador tem sempre de executar uma acção na sua vez de jogar! Mover e parar sem executar uma acção **não** é permitido!

As acções em detalhe:

Tirar uma carta de investigador

O jogador escolhe uma das cartas de investigador, com a face virada para cima, do tabuleiro do jogo, move o seu arqueólogo para a cidade indicada na carta, e posiciona a carta, com a face virada para cima, na sua área de jogo. Se o arqueólogo do jogador já se encontrar na cidade mostrada na carta, o jogador não tem nenhum custo de movimento.

Se o arqueólogo do jogador não estiver na cidade mostrada na carta, o jogador move o seu marcador do tempo ao longo do trilho do tempo, tantos espaços quantos necessários para alcançar a cidade indicada na carta, a partir da cidade onde o seu arqueólogo estava.

Assim que uma carta de investigador está na área de jogo de um jogador, ele pode usar as suas vantagens.

Depois de o jogador ter tirado a carta e movido o seu arqueólogo (se necessário), ele tira a carta topo da provisão das cartas e posiciona-a, com a face virada para cima no espaço vazio das cartas de investigador do tabuleiro do jogo.

Quando uma carta de exibição é tirada

Quando uma carta de exibição é tirada, ela é posicionada, com a face virada para cima no espaço (a) das cartas de exibição no tabuleiro do jogo, em vez de colocar num espaço para as cartas de investigador. Se já existir cartas na zona de exposição das cartas de exibição, elas são transferidas de (a) para (b), de (b) para (c). Se uma carta estiver no espaço (c), ela é descartada.

Uma nova carta é tirada

Depois da carta de exibição ter sido colocado, o jogador tira outra carta da provisão das cartas para preencher o espaço vazio na zona de exposição das cartas de investigação.

Quando a provisão das cartas se esgota

Quando a provisão das cartas se esgota pela primeira vez, baralha as cartas descartadas com o terceiro monte que foi posto de lado durante a preparação, e posiciona o monte misturado, com a face virada para baixo, como sendo a nova provisão.

Se a provisão de cartas voltar a esgotar-se, baralha as cartas descartadas e posiciona-as, com a face virada para baixo, como sendo uma nova provisão de cartas.

Exemplo:



Depois de o jogador tirar uma carta, ele substitui essa carta com outra tirada da provisão de cartas.

Se a nova carta for uma carta de exibição, ele posiciona-a no espaço (a) no mostrador das cartas de exibição



Se o espaço (a) estiver ocupado, a carta do espaço (a) é movida para o espaço (b), e assim em diante.



Trocar as 4 cartas expostas

Se o jogador não gostar das 4 cartas de investigador expostas no tabuleiro do jogo, ele move o seu arqueólogo para Warsaw (ou deixa-o estar, se ele já estiver em Warsaw), tira as 4 cartas que estão expostas, e posiciona-as no monte das cartas descartadas. Depois, ele tira as 4 cartas do topo da provisão e posiciona-as no expositor. Se ele tirar uma carta de exibição, ele trata a carta como descrito no ponto anterior.

Por fim, o jogador move o seu marcador do tempo ao longo do trilho em **1 espaço pela acção** e tantos espaços quantos os necessários para pagar o movimento do seu arqueólogo.

Caso especial: se um jogador efectuar uma segunda vez de jogar imediatamente depois de trocar as cartas (nenhum outro jogador efectuou uma vez de jogar entre as vezes do jogador) e escolher em fazer isto outra vez, ele paga 2 semanas pela segunda acção de troca. Claro que, ele não paga nenhum custo de movimento, assim o seu arqueólogo esteja ainda em Warsaw.

Se ele continuar a efectuar vezes de jogar consecutivas e continuar a escolher esta acção, cada acção subsequente custa um adicional semanal (isto é terceira vez: 3 semanas; 4ª: 4 semanas, etc.

Executar uma escavação

Se o jogador cumprir os requisitos necessários, pode decidir executar uma escavação.

Requisitos Mínimos

- ° O jogador tem uma **autorização de escavação válida** para a área.
- ° O jogador tem, pelo menos, **1 ponto de conhecimento específico** para a área da escavação, quer através de uma carta de investigador ou item encontrado.

O jogador move o seu arqueólogo para a área (se já não estiver lá), pagando o custo do movimento apropriado, e executando a acção de escavação para essa área. Ele tira fichas de escavação do saco correspondente à área.

O número de fichas a tirar, depende do montante de tempo, que o jogador escolhe em gastar e o montante de conhecimento que ele tem (o número de pontos de conhecimento que tem para essa área de escavação).

Exemplo:

Uma escavação em Creta requer...

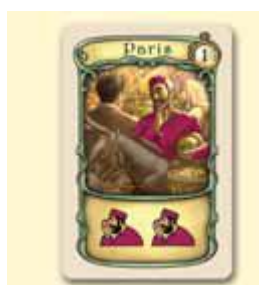


Determinar pontos de Conhecimento

O número de pontos de conhecimento que um jogador pode aplicar para uma escavação são:

° Conhecimento Específicos

- Livros técnicos que coincidam com a área de escavação (o livro da mesma cor da área da escavação);
- Rumores e lendas das populações na área de escavação (símbolo da mesma cor da área da escavação);
- Assistentes (somam-se para cada área de escavação)



Nota: o uso da carta **“Legends from the people”**, adiciona 2 pontos de conhecimento específico para a área de escavação. Isto só conta durante uma escavação. Em seguida, a carta é descartada.

Exemplo de conhecimentos específicos para Creta (cartas de investigador e item encontrado na Grécia)



Nota:

2 Assistentes contam para 1 ponto de conhecimento específico;

3 Assistentes contam para 2 pontos de conhecimento específico.

Se um jogador tiver apenas **um assistente**, ele pode usar esta carta para 1 ponto de conhecimento específico para uma escavação. **Contudo, neste caso, esta carta é descartada imediatamente após a escavação**

Conhecimentos Gerais

De livros (livros abertos contam para todas as área)

Cada símbolo (livro aberto ou livro técnico colorido) dá **1 ponto de conhecimento**.

Exemplo:



Nota: embora normalmente demore mais tempo a adquirir conhecimentos gerais, eles podem ser usados em qualquer escavação.

4 pontos de conhecimento geral (funciona em qualquer área).

Primeiro, o conhecimento específico para a área de escavação é contado (livros técnicos coloridos e assistentes). Depois os pontos de conhecimento geral são adicionados (1 ponto por livro aberto)

Um jogador **não pode usar mais pontos de conhecimento geral do que usa de conhecimentos específicos** da área. Se o jogador tiver mais conhecimentos gerais do que conhecimentos específicos para a área a ser escavada, os conhecimentos gerais a mais não são usados.



Exemplo:

O jogador tem um total de 8 pontos de conhecimento para a sua escavação em Creta (dos 5 pontos de conhecimento geral, só 4 pontos é que contam).

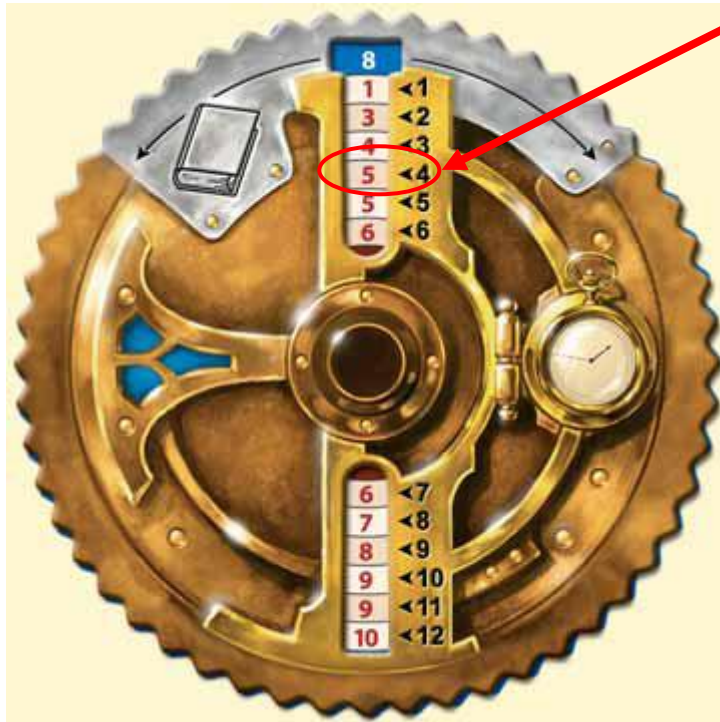
Usar a roda do tempo – o número de fichas a tirar

Mova a roda do tempo para mostrar o montante **total do conhecimento actual** (específico mais o geral). Para fazer isto, rode a parte da frente da roda até que apareça o número (**número branco com fundo azul**). Agora o jogador decide quantas semanas quer para escavar. As semanas estão representadas pelos **números pretos de 1 a 12 ao lado da fenda da roda**. À esquerda dos números das semanas está um **número vermelho**, que indica quantas fichas de escavações o jogador tira do saco. O jogador tem de escolher um número de semanas de modo a que o número vermelho seja **maior do que 0**. O jogador declara em voz alta quantas semanas ele irá escavar.

O jogador move o seu marcador do tempo ao longo do trilho do tempo, no número de espaços iguais ao número de semanas que escolheu para escavar.

Exemplo (continuação do anterior)

O jogador gira a roda até mostrar o 8 de acordo com o total de conhecimento do jogador.



O jogador escolhe 4 semanas para escavar.

A roda do tempo indica que o jogador deverá tirar 5 fichas de escavações do saco.

Nota: se o total de conhecimento exceder 12, o jogador escolhe o 12 na roda do tempo..

A escavação: encontrar itens valiosos ou destroços

sem valor

Agora, o jogador tira tantas fichas do saco correspondente à área em que está a escavar, quantas indicadas na roda do tempo para essa escavação. Depois de tirar todas as fichas permitidas, o jogador devolve ao **saco** qualquer destroço sem valor. O jogador posiciona os itens valiosos que tirou, com a face virada para cima e de forma visível, na sua área de jogo.



Os jogadores nunca podem olhar para dentro dos sacos!

Depois de começar a tirar fichas do saco, o jogador não pode alterar o número de semanas que quer para escavar.

Exemplo:

O jogador tirou 5 fichas do saco. Três eram valiosas e deram-lhe 8 pontos de vitória. As outras duas eram destroços sem valor, os quais regressam ao saco.



Nota: através da utilização de duas cartas de investigação “Shovel” (pá), um jogador pode tirar uma ficha adicional do saco durante uma escavação. Através da utilização de três dessas cartas de investigação, um jogador pode tirar duas fichas adicionais do saco durante uma escavação.

Se um jogador tiver apenas **uma carta** de investigação “Shovel”, pode usá-la para tirar uma ficha extra do saco, **mas tem de descartar a carta depois disso**.

Fim da escavação

A escavação do jogador está terminada. Ele vira a autorização de escavação que usou para o lado com um “X”



Nota: Se o jogador tiver a carta de investigação “special excavation”, pode escavar a mesma área uma segunda vez num ano. **O jogador descarta esta carta depois de a usar.**

O jogador pode escavar outra vez nesta área, mas só no próximo ano (depois do seu marcador do tempo tiver passado pela semana 52 no trilho do tempo).

Bónus pela primeira escavação numa área

O primeiro jogador a escavar numa área recebe a ficha (valor 1) que está posicionada no tabuleiro do jogo para essa área durante a preparação.



Executar uma exibição

No decurso do jogo, cartas de exibição irão ser posicionadas nos espaços desenhados para elas no tabuleiro do jogo.

Se um jogador quiser executar uma das exibições das cartas expostas no tabuleiro do jogo, ele move o seu arqueólogo para a cidade indicada na carta que lhe interessa. Se o seu arqueólogo já estiver nessa cidade, ele não precisa de o mover.

Cada carta de exibição mostra quantos artefactos de cada área, o jogador tem de ter para que possa efectuar a exibição. Os valores dos artefactos não são tidos em conta quando determinamos se o jogador tem o número correcto para efectuar a exibição

O jogador mostra aos outros jogadores que tem os artefactos necessários. Se ele os tiver, tira a carta de exibição do tabuleiro e posiciona-a, com a face virada para cima, na sua área de jogo. O jogador guarda os artefactos depois da exibição.

O jogador move o seu marcador do tempo ao longo do trilho do tempo para “pagar” pelas semanas requeridas para concretizar o seu movimento para a cidade (se ele moveu o seu arqueólogo) e pela execução da exibição (o número que é mostrado na carta).

Exemplo:



O jogador move o seu arqueólogo para Londres para efectuar a exibição. Ele pode fazer isso porque ele tem, pelo menos, 1 artefacto laranja e dois amarelos.

Nota: Itens encontrados, que sejam livros (técnicos ou gerais) não são artefactos e não podem ser usados nas exibições.

Terminou o Ano

Quando o marcador do tempo de um jogador atravessar o espaço 52, um novo ano começa para esse jogador. Esse jogador vira imediatamente todas as suas autorizações de escavação para o lado válido, permitindo-lhe uma vez mais executar as escavações nesses lugares.

Quando o marcador do tempo do último jogador atravessar o espaço 52, o jogador move o marcador do ano para o ano seguinte.



Fim do jogo e Pontuação

Quando estamos a jogar no ano de 1903 e um jogador move o seu marcador, e atravessa a semana 52, ele pára no espaço 1. O jogador não pode executar mais acções, como também não pode usar mais semanas.

Quando os marcadores de tempo de todos os jogadores tiverem alcançado o espaço 1 depois do ano de 1903, o jogo termina e a pontuação final é calculada.

Exemplo:

O marcador do tempo do jogador vermelho está no espaço 48 (no ano de 1903). O jogador tem 5 semanas para gastar, as quais ele pode usar para executar uma escavação na Grécia. Contudo, ele não poderá, gastar 6 ou mais semanas na escavação.

Nota: Se um jogador não desejar fazer mais nada, ele pode mover o seu marcador do tempo directamente para o espaço 1, quando ele está no ano de 1903.



Pontuação Final

Cada jogador soma os seus pontos de vitória:

- Por cada **artefacto**, o jogador pontua os pontos mostrados no artefacto;
- Por cada **exibição**, o jogador pontua os pontos indicados na exibição;
- Por **cartas de congresso**, o total de pontos depende do número de cartas que o jogador tem, conforme mostrado nas cartas;
- Pela maioria dos conhecimentos específicos em cada área, o jogador pontua 5 pontos;
Se os jogadores estiverem empatados para a maioria numa área, cada um pontua 3 pontos.
Todos os livros técnicos coloridos (livros fechados) encontrados estão codificados nas cores das áreas pelas quais devem ser considerados para a pontuação.

O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor!

Nota: No final do jogo, o trilho da pontuação pode ajudar a calcular a pontuação final.

Nota: Quantas mais cartas de congresso, um jogador tiver, mais pontos obtém.

A tabela a seguir mostra quantos pontos um jogador pontua, dependendo da quantidade de cartas de congresso ele tenha. Um jogador não pode pontuar mais do que 28 pontos com as cartas de congresso.

Número de carta de congresso	1	2	3	4	5	6	7
Número de pontos	1	3	6	10	15	21	28

Nota: Quando determinamos a maioria do conhecimento específico em cada área, assistentes, notas, e cartas com conhecimentos gerais não são contadas.

Exemplo:

O jogador ganhou 67 pontos de vitória:

- 13 Artefactos valem um total de 39 pontos
- 3 Exibições valem um total de 13 pontos
- 5 Cartas de congresso valem um total de 15 pontos
- Nenhuma maioria em conhecimentos específicos 0 pontos

(neste exemplo, o jogador tinha conhecimentos específicos, mas não a maioria em nenhuma das 5 áreas).



Versão Portuguesa
Paulo Santos
Para
net.surf
COMÉRCIO ONLINE DE JOGOS

Visão Geral das Cartas de Investigador e de Exibição

Conhecimento Geral (8 cartas)

- funcionam em todos os lugares de escavações.
- limite – só podes usar tantas cartas quantas as cartas de conhecimento específico são usadas.
- quando usadas não são descartadas.

Conhecimento Específico (livros técnicos 9 para cada região)

- funcionam para um lugar de escavação específico.
- dão pontos de vitória ao jogador com a maioria do conhecimento específico para cada área.
- quando usadas não são descartadas.



Cada símbolo conta como 1 ponto

2 pontos

1 pontos

1 pontos

2 pontos

3 pontos

2 pontos



Conhecimento Específico (rumors and legendes from people – 1 carta por região) (rumores e lendas das populações) - funciona para um lugar específico de escavação. - **Descartada depois de usada.**



Zeppelin (2 cartas)

- reduz o tempo de viagem de uma vez de jogar para 0 semanas.
- **Descartada depois de usar.**



Carro (2 cartas)

- reduz o tempo de viagem de uma vez de jogar com 3 ou mais semanas em 1 semana.
- quando usada não é descartada.



Assistente (6 cartas)

- Dá pontos de conhecimento específico em qualquer região:
- 2 assistentes dão a um jogador 1 ponto.
 - 3 assistentes dão a um jogador 2 pontos.
 - Quando usada sozinha, 1 assistente dá 1 ponto, **mas a carta é descartada depois de usada.**



Pá (6 cartas)

- Permite a um jogador tirar fichas de escavação adicionais:
- 2 pás, 1 ficha adicional.
 - 3 pás, 2 fichas adicionais.
 - quando usadas em pares ou trios não é descartada.
 - quando usada sozinha, tira 1 ficha adicional, **mas a carta é descartada depois de usada.**



Escavação Especial (2 cartas)

- é uma autorização de escavação válida.
- funciona para qualquer lugar de escavação.
- **a carta é descartada depois de usada.**



Congresso (9 cartas)

Dá ao jogador o máximo de 28 pontos.

Um jogador ganha:

- 1 congresso 1 ponto
- 2 congressos 3 pontos
- 3 congressos 6 pontos
- 4 congressos 10 pontos
- 5 congressos 15 pontos
- 6 congressos 21 pontos
- 7 congressos 28 pontos



Pequena Exibição (5 cartas)

- dá a um jogador 4 pontos.
- Gasta 3 semanas de tempo.
- requer 3 artefactos de 2 regiões específicas.



Grande Exibição (5 cartas)

- dá a um jogador 5 pontos.
- gasta 4 semanas de tempo.
- requer 6 artefactos de 3 regiões específicas.