

TIGRIS & EUPHRATES™



LIVRO DE REGRAS

INTRODUÇÃO

Ur, Nínive, Babilônia—os antigos manuscritos descrevem essas cidades como sendo a origem da humanidade. Na Mesopotâmia fértil, entre os rios Tigre e Eufrates, encontra-se o berço da civilização.

Em torno de 3.000 a.C., os primeiros assentamentos civilizados foram criados ao longo das margens desses dois grandes rios. Fazendeiros começaram a irrigar grandes porções das terras vizinhas, chegando até as planícies áridas. Porém, seu triunfo trouxe consequências. Surgiram problemas de transporte.

Em resposta a isso, os sábios artesãos puseram rodas de oleiro de pé e as montaram em carroças rudimentares. Dessa forma, era possível transportar alimentos até o mercado ao longo de trilhas secas.

O excedente podia ser deslocado para onde era necessário.

O comércio floresceu, e os mercados povoaram o campo. Para registrar o crescente número de transações, os comerciantes buscaram novas ferramentas de inscrição. Eles começaram a entalhar marcas em suas urnas e, assim, inventaram a escrita—mesmo antes dos egípcios. Conforme as terras foram abrigando uma maior densidade populacional e maiores concentrações de riqueza e recursos, a sociedade começou a se organizar em um sistema de classes. Uma multidão de sacerdotes e administradores reais auxiliaram no governo do dia a dia. Eles serviam a muitos deuses invejosos e, é claro, a uma série de reis. Ao longo dos séculos, uma dinastia sucedeu a outra.

O jogo Tigris & Euphrates permite que você participe dessa saga fascinante. Volte até a aurora da civilização urbana. Mesopotâmia, a terra entre dois rios, estende-se à sua frente. Agora você e seu povo podem tentar criar uma cultura mais forte e mais equilibrada. Vocês podem dominar os riquíssimos vales dos rios Tigre e Eufrates.

COMPONENTES

1 Tabuleiro Frente e Verso



153 Peças de Civilização



57 **templos**
vermelhos



30 **mercados**
verdes



30 **assentamentos**
pretos



36 **fazendas**
azuis

4 Peças de Unificação



8 Peças de Catástrofe



4 Escudos de Jogador



140 Fichas de Pontos de Vitória



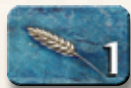
15 **tijolos**
de 5 pontos



20 **tijolos**
de 1 ponto



15 **colheitas**
de 5 pontos



20 **colheitas**
de 1 ponto



15 **amuletos**
de 5 pontos



20 **amuletos**
de 1 ponto



15 **mercadorias**
de 5 pontos

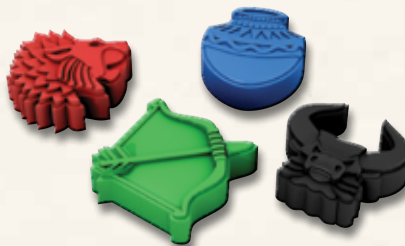


20 **mercadorias**
de 1 ponto



14 Fichas de Tesouro

16 Líderes de Plástico (4 de cada cor)



6 Monumentos de Plástico

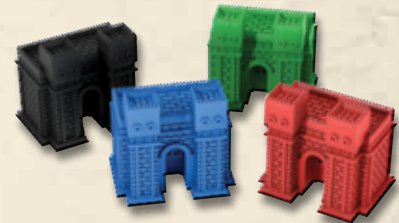


1 Saco de Tecido



COMPONENTES OPCIONAIS PARA VARIANTES

4 Construções de Civilização de Plástico



1 Peça de Maravilha



1 Ídolo Shedú de Plástico



PEÇAS E CORES

Há quatro cores de peças de civilização, construções, líderes e pontos de vitória em *Tigris & Euphrates*: **preto**, **vermelho**, **azul** e **verde**. Cada combinação de componente e cor tem um nome temático exclusivo. Por exemplo, peças de civilização azuis são “fazendas”. Este livro de regras faz referência aos componentes pelo nome; porém, quando um componente estiver vinculado a uma cor específica, o nome estará impresso nessa cor para auxiliar os jogadores a lembrarem tanto o nome quanto a cor de cada componente. Além disso, quando este livro fizer referência a “peças”, ele estará se referindo às peças de civilização; todos os demais tipos de peças serão mencionados de maneira específica.

PREPARAÇÃO

Para preparar uma partida de *Tigris & Euphrates*, siga estes passos:

1. PREPARE O TABULEIRO

Coloque o tabuleiro na área de jogo. Use o tabuleiro-padrão, que tem a borda dourada, e não azul. O outro lado do tabuleiro (com borda azul) é usado no jogo avançado (veja “Tabuleiro do Jogo Avançado” na página 15).



Lado Normal
do Tabuleiro



Lado Avançado
do Tabuleiro

Coloque uma peça de **templo** em cada um dos dez espaços marcados com uma besta alada (chamada de “Shedu”). Em seguida, coloque uma ficha de tesouro em cada um dos **templos**.

2. SEPRE AS RESERVAS

Coloque todas as peças de civilização remanescentes no saco e embaralhe-as. Em seguida, devolva à caixa as quatro fichas de tesouro que não foram utilizadas e coloque todos os monumentos ao lado do tabuleiro. Por fim, separe todas as fichas de pontos de vitória por cor e coloque-as ao lado do tabuleiro.

3. ESCOLHA AS DINASTIAS

Cada jogador escolhe uma dinastia constituída por quatro líderes. Os quatro líderes devem ter o mesmo símbolo dinástico (isto é, o arqueiro, o touro, o vaso ou o leão) em cores diferentes. Cada jogador, então, pega a peça de unificação e duas peças de catástrofe e o escudo que ostentam seu símbolo dinástico.

MONTANDO OS MONUMENTOS



Antes de jogar sua primeira partida, monte os seis monumentos. Cada monumento consiste em duas peças de plástico de cores diferentes—uma pequena peça para o topo e uma base grande. Coloque a peça do topo sobre o buraco da base.

Assegure-se de que não haja dois monumentos iguais. Consulte a figura abaixo para ver as combinações corretas:

- ≡ topo azul/
base vermelha
- ≡ topo verde/
base preta
- ≡ topo azul/
base preta
- ≡ topo verde/base azul
- ≡ topo vermelho/base verde
- ≡ topo vermelho/base preta



OBSERVAÇÃO: Os jogadores são identificados por seus símbolos, e não pelas cores. Todos usam as quatro cores.

Em seguida, cada jogador retira seis peças do saco. Ele coloca essas peças atrás de seu escudo, de modo que seja o único a vê-las. Seus líderes, peças de catástrofe e peça de unificação ficam à sua frente, expostos para todos os jogadores. Devolva à caixa os líderes, escudos e peças de catástrofe que sobrarem.

Escolha o jogador inicial aleatoriamente: coloque todas as peças de unificação dos jogadores voltadas para baixo, embaralhe-as e selecione uma delas. O jogo prosseguirá no sentido horário.



A Área de Jogo de um Jogador

POSICIONAR UM LÍDER

Cada jogador possui uma dinastia com quatro líderes: um **rei**, um **sacerdote**, um **fazendeiro** e um **comerciante**. Um jogador pode posicionar apenas os seus próprios líderes.



Rei



Sacerdote



Fazendeiro



Comerciante

Um líder pode vir de fora do tabuleiro ou ser reposicionado a partir de outro espaço no tabuleiro. Além disso, um líder pode ser retirado do tabuleiro. A colocação de um líder deve obedecer as seguintes restrições:

- ≡ Um líder deve ser colocado em um espaço vazio.
- ≡ Um líder só pode ser colocado adjacente a um **templo** (isto é, o líder e o **templo** devem compartilhar uma borda).
- ≡ Um líder não pode ser colocado de modo a unir dois reinos.
- ≡ Um líder não pode ser colocado num espaço de rio.

Em certas situações, peças podem ser removidas do tabuleiro ou viradas para baixo. Quando o último **templo** adjacente a um determinado líder for removido ou virado para baixo, o líder é devolvido ao jogador da respectiva dinastia.

Nenhum ponto de vitória é recebido por posicionar líderes. Um jogador não pode obter pontos de vitória sem antes ter pelo menos um líder no tabuleiro (veja “Obtendo Pontos de Vitória” na página 7).

Pode colocar um líder

Não pode colocar um líder



COLOCAR UMA PEÇA DE CIVILIZAÇÃO

Um jogador terá seis peças atrás de seu escudo no início de seu turno. Os jogadores usam essas peças para estender regiões e reinos, fortalecer seus líderes e obter pontos de vitória. Para colocar uma peça, um jogador pega uma peça que está atrás de seu escudo e a coloca voltada para cima em um espaço vazio do tabuleiro, seguindo estas restrições:

- ≡ Uma peça deve ser colocada em um espaço vazio.
- ≡ **Fazendas** só podem ser colocadas em espaços de rio.
- ≡ **Assentamentos**, **templos** e **mercados** não podem ser colocados em espaços de rio.
- ≡ Uma peça não pode ser colocada em um lugar onde uniria **mais de dois** reinos.

Uma peça pode ser colocada adjacente a outra peça, adjacente a um líder ou totalmente isolada (isto é, adjacente a nada). Após uma peça ser colocada, ela não pode ser movida para outro espaço.

Na maioria das vezes, um jogador receberá um ponto de vitória quando uma peça for colocada. O ponto de vitória é sempre da mesma cor que a peça colocada.



Não podem ser colocadas num rio

Deve ser colocada num rio

OBTENDO PONTOS DE VITÓRIA

Existem quatro tipos de pontos de vitória; cada um de uma cor que corresponde a uma peça específica, como segue:



Tijolos



Amuletos



Colheitas



Mercadorias

Um ponto de vitória é recebido por colocar peças nas seguintes condições:

- ≡ Se a peça for colocada em um reino, e esse reino tem um líder da mesma cor, o ponto de vitória é recebido pelo jogador que controla esse líder.
- ≡ Se não houver um líder da cor correspondente, mas houver um **rei** no reino, o ponto de vitória é recebido pelo jogador que controla o **rei**.

Nenhum ponto de vitória será concedido se:

- ≡ a peça não for colocada em um reino;
- ≡ não houver líder da cor correspondente ou **rei** para receber o ponto de vitória; ou
- ≡ a peça for colocada de modo a unir dois reinos, mesmo que não haja conflitos.

Pontos de vitória são obtidos imediatamente quando uma peça é colocada. Eles são mantidos atrás do escudo do jogador. Quando um jogador obtém um ponto de vitória, ele sempre recebe uma ficha de valor “1”. A qualquer momento em seu turno, um jogador pode trocar cinco fichas de valor “1” por uma de valor “5”, e vice-versa, desde que as trocas sejam entre fichas da mesma cor.

JOGAR UMA PEÇA DE CATÁSTROFE

No início da partida, cada jogador recebe duas peças de catástrofe. Um jogador pode usá-las para ocupar e anular espaços no tabuleiro permanentemente.

Quando jogada, a peça de catástrofe permanece no tabuleiro pelo restante da partida. Ela cria um espaço bloqueado que não pode mais ser usado.

Um jogador pode colocar peças de catástrofe em um espaço vazio ou sobre uma peça existente (que será removida do jogo). As únicas restrições são as seguintes:

- ≡ Uma peça de catástrofe não pode ser colocada sobre uma peça com um tesouro ou um monumento (veja “Construção de Monumentos” na página 11).
- ≡ Uma peça de catástrofe não pode ser jogada sobre um líder.



Pode ser colocada

Não pode ser colocada

Uma peça de catástrofe interrompe a ligação entre líderes ou peças. Desse modo, uma peça de catástrofe pode dividir um reino em duas ou mais partes. Se uma peça de catástrofe destruir o último **templo** adjacente a um líder, esse líder é imediatamente retirado do tabuleiro e devolvido ao jogador.

SUBSTITUIR PEÇAS

Um jogador pode pegar até seis peças de sua mão e devolvê-las à caixa do jogo sem mostrá-las. Em seguida, ele renova sua mão, pegando do saco o mesmo número de peças que foram descartadas. **As peças descartadas são permanentemente removidas do jogo.**

Se um jogador substituir peças em sua primeira ação, ele pode usar as novas peças para realizar sua segunda ação.

FIM DO TURNO

O turno de um jogador acaba depois de ele realizar suas duas ações (ou se ele optar por terminar o turno antecipadamente). Se um ou mais de seus líderes estiverem ligados a monumentos, ele pode receber pontos de vitória extras (veja “Construção de Monumentos” na página 11). Por fim, ele renova sua mão, pegando peças do saco até que tenha seis peças em sua mão.

Se outros jogadores tiverem menos de seis peças neste momento, então eles também renovam suas mãos. Em seguida, começa o turno do próximo jogador.

CONFLITOS

Conflitos podem surgir quando alguém posiciona um líder ou coloca uma peça.

Um conflito ocorre sempre que houver dois líderes da mesma cor (por exemplo, dois **fazendeiros** ou dois **reis**) em um determinado reino. Isso pode acontecer de duas formas, de modo que há dois tipos de conflito:

- ≡ **REVOLTA:** Uma revolta ocorre quando um líder é posicionado num reino que já contém outro líder da mesma cor.
- ≡ **GUERRA:** Guerras irrompem quando dois reinos são unidos por uma nova peça, e esse novo reino maior contém líderes da mesma cor.

Lembre-se disto:

- ≡ Posicionar líderes só pode causar revoltas, mas não guerras.
- ≡ Colocar peças só pode causar guerras, mas não revoltas.

O conflito é resolvido usando-se peças no tabuleiro e peças extras que estão atrás dos escudos. Uma ação não acaba até que o conflito esteja resolvido. Após todos os conflitos terem sido resolvidos, um reino conterá somente líderes de cores diferentes.

Os conflitos são resolvidos conforme descrito nas próximas duas seções.

REVOLTAS

Uma revolta ocorre quando um líder é posicionado num reino que já contém outro líder da mesma cor.

Durante uma revolta, o jogador que posicionou o novo líder é o atacante. O jogador que controla o líder existente da mesma cor no reino em questão é o defensor. Tanto o atacante quanto o defensor retiram suas forças dos **templos**.

Resolva uma revolta da seguinte maneira:

- ≡ **Conte o número de templos adjacentes aos líderes:** Tanto o atacante quanto o defensor retiram suas forças contando o número de **templos** adjacentes aos seus líderes em conflito. Um **templo** pode contar para ambos os líderes.
- ≡ **Os jogadores comprometem templos de suas mãos:** Primeiro o atacante e, em seguida, o defensor podem aumentar sua força comprometendo no conflito quantos **templos** extras quiserem de suas mãos. Para tal, cada um os coloca voltados para cima em frente aos seus escudos. Cada jogador só pode comprometer **templos** extras uma vez.

Quem tiver a maior força total (número total de **templos**) vence o conflito. O defensor vence em caso de empate.

EXEMPLO 1: O atacante (Vaso) tem três **templos** adjacentes ao seu líder, e o defensor (Touro) tem dois **templos**. O atacante compromete mais dois **templos**, enquanto o defensor compromete três **templos** extras. Assim, cada jogador tem um total de cinco **templos**. Ocorreu um empate, então o defensor vence.



Exemplo 1

As consequências de uma revolta são as seguintes:

- ≡ O perdedor deve retirar seu líder do tabuleiro.
- ≡ O vencedor ganha um **amuleto** (porque o conflito foi disputado com **templos**).
- ≡ Ambos os jogadores removem do jogo seus **templos** comprometidos e os colocam voltados para baixo na caixa do jogo.

EXEMPLO 1 (CONTINUAÇÃO): O vencedor ganha um **amuleto**. O líder do perdedor é devolvido ao seu dono. Os cinco **templos** extras comprometidos pelos dois lados são removidos do jogo.



Exemplo 1 (continuação)

GUERRAS

Guerras irrompem quando dois reinos são unidos, e esse novo reino maior contém líderes da mesma cor.

Lembre-se de que dois reinos podem ser unidos apenas pela colocação de peças, mas não pelo posicionamento de líderes. Não é possível unir três ou mais reinos com uma peça. Nenhum ponto de vitória é obtido quando uma peça é colocada para unir dois reinos. Em vez disso, a peça em questão é coberta pela peça de unificação (veja "Jogando uma Peça de Unificação" na página 11). Um novo reino maior é criado.

Se o novo reino não contiver dois líderes da mesma cor, remova a peça de unificação e conclua a ação sem resolver nenhum conflito. Porém, se o reino unido contiver líderes da mesma cor, uma guerra irrompe.

Todos os conflitos entre líderes da mesma cor são resolvidos individualmente. Se houver guerras entre líderes de mais de uma cor, o jogador ativo decide a ordem em que todas as guerras serão resolvidas. Para cada guerra após a primeira, os jogadores a resolvem usando a configuração atual do reino, pois as guerras anteriores podem ter dissolvido ligações entre líderes e peças.

INFORMAÇÕES OCULTAS

- ≡ Todas as fichas de pontos de vitória recebidas e as peças atrás do escudo de jogador são informações secretas; elas devem ser mantidas ocultas dos demais jogadores até a pontuação.
- ≡ O número de peças no saco é uma informação secreta; os jogadores não podem contar deliberadamente as peças que estão no saco.
- ≡ As peças que forem removidas do jogo são informações secretas; elas são mantidas voltadas para baixo dentro da caixa do jogo e não podem ser vistas por nenhum jogador.

Resolva guerras da seguinte maneira:

- ≡ **Determine o atacante:** Se o jogador ativo decidir resolver um conflito que envolve um de seus líderes, ele se torna o atacante. Caso contrário, o jogador seguinte (no sentido horário) que contiver um líder envolvido se torna o atacante. O outro jogador envolvido no conflito é o defensor.
- ≡ **Conte os apoiadores:** Tanto o atacante quanto o defensor retiram sua força dos APOIADORES do líder, que são as peças da mesma cor no tabuleiro que continuam ligadas ao líder. Essas peças não precisam estar adjacentes ao líder em questão. Elas só precisam estar na parte do reino que está do **seu** lado da peça de unificação.
- ≡ **Os jogadores comprometem peças de suas mãos:** Primeiro o atacante e, em seguida, o defensor pode aumentar a força de seus apoiadores. Para tal, cada um compromete de sua mão quantas peças quiser da cor correspondente, colocando-as voltadas para cima em frente aos seus escudos. Cada jogador só pode comprometer peças uma vez.

Quem tiver a maior força total (apoiadores no tabuleiro, mais peças comprometidas da mão) vence o conflito. O defensor vence em caso de empate.

RECOMPENSAS DE CONFLITOS

- ≡ **VENCENDO UMA REVOLTA:** Após uma revolta, o vencedor recebe um (e apenas um) **amuleto**.
- ≡ **VENCENDO UMA GUERRA:** Após uma guerra, o vencedor recebe uma ficha de ponto de vitória da cor correspondente para cada peça (mais o líder) que o perdedor remover do tabuleiro.

EXEMPLO 2: Duas guerras irromperam: uma entre os **comerciantes** e uma entre os **reis**. O jogador que uniu os reinos opta por resolver primeiro a guerra entre **comerciantes**. O atacante é o **Leão**, ele conta com apenas um apoiador (isto é, **mercado**) em seu reino (1) e compromete quatro **mercados** extras. O defensor é o **Vaso**, com dois apoiadores em seu reino (2), e ele compromete um **mercado** extra, mesmo sabendo que não será o suficiente para mudar o resultado. (Ele usa a oportunidade para descartar uma peça de **mercado** indesejada.) O atacante tem um total de cinco de força, contra três do defensor. O atacante vence.



Exemplo 2

As consequências de uma guerra são as seguintes:

- ≡ O perdedor deve retirar seu líder e remover do reino todos os seus apoiadores.
- ≡ O vencedor recebe um ponto de vitória que corresponde à cor do líder que se retirou e um (também da cor correspondente) para cada apoiador que foi removido do tabuleiro. As peças comprometidas da mão dos jogadores **não** contam para os pontos de vitória.
- ≡ O líder derrotado é devolvido ao jogador derrotado.
- ≡ Os apoiadores do líder derrotado, assim como as peças comprometidas pelos dois jogadores, são removidos do jogo e devolvidos à caixa.
- ≡ Se dois **sacerdotes** entrarem em conflito, há uma exceção: os **templos** (ou seja, apoiadores) que contiverem um tesouro, ou tiverem outro líder adjacente, não são removidos. **Amuletos** são recebidos apenas pelo **sacerdote** derrotado e pelos **templos** que foram, de fato, removidos do tabuleiro.

Quando uma peça é removida do tabuleiro, ela pode fazer com que o reino se divida em duas ou mais partes. Como consequência, líderes que originalmente estariam em guerra podem acabar em reinos diferentes. Se isso acontecer, esses líderes deixam de estar em conflito. Porém, se ainda houver líderes da mesma cor no reino, uma nova guerra se inicia com o jogador ativo determinando qual será o próximo conflito a ser resolvido. (O jogador ativo pode influenciar os eventos escolhendo a ordem de resolução dos conflitos.)

Após todas as guerras terem sido resolvidas, a peça de unificação do jogador ativo é removida e colocada à frente de seu escudo.

Ao final do turno do jogador ativo, todos os demais jogadores que comprometeram peças de suas mãos também renovam as mãos até terem seis peças.

EXEMPLO 2 (CONTINUAÇÃO): O jogador perdedor (Vaso) remove seu **comerciante** (1) e seus dois apoiadores (2). O jogador vencedor (Leão) ganha três **mercadorias** (3). As cinco peças comprometidas pelos dois lados são removidas do jogo (4). Ao final desta guerra, o reino fica dividido em duas partes. Os **reis** não estão mais no mesmo reino, então não há mais conflito entre eles. Neste caso, a segunda guerra, entre **reis**, não ocorrerá. A peça de unificação é retirada do tabuleiro (5); a peça coberta por ela permanece. A ação chega ao seu final.



Exemplo 2
(continuação)

ESCLARECIMENTOS SOBRE OS TEMPLOS

Templos são importantes por várias razões. Líderes devem estar adjacentes a **templos** a todo momento, e todos os tesouros começam a partida em **templos**. Por isso, algumas situações interessantes podem surgir envolvendo **templos**. As situações mais comuns estão listadas a seguir:

- ⊞ Durante uma revolta, um mesmo **templo** pode ser usado por vários líderes.
- ⊞ Se um jogador usar uma peça de catástrofe para bloquear um espaço com um **templo** adjacente a um líder e esse líder deixar de estar adjacente a um **templo**, esse líder é removido do tabuleiro.
- ⊞ Se um **templo** for virado para baixo ou substituído por uma peça de maravilha (veja “Variante da Maravilha” na página 15), qualquer líder adjacente a esse **templo** que não esteja mais adjacente a outros **templos** é removido do tabuleiro.
- ⊞ Quando um jogador perde uma guerra com um sacerdote, ele não pode remover **templos** do tabuleiro se esses **templos** contiverem um tesouro ou estiverem adjacentes a líderes de qualquer outra cor (**rei**, **comerciante** ou **fazendeiro**). O vencedor da guerra não recebe pontos de vitória por peças que permanecerem no tabuleiro devido a essas exceções.
- ⊞ Se um **templo** contiver uma ficha de tesouro (veja “Distribuição de Tesouros” na página 12) e o jogador ativo quiser usá-lo para construir um monumento ou maravilha, ele remove temporariamente a ficha de tesouro e a coloca de volta sobre a peça após ela ter sido voltada para baixo (monumento) ou a coloca sobre a peça de maravilha em forma de cruz (maravilha). Essa ficha de tesouro ainda está em jogo e pode ser coletada normalmente pelos jogadores de acordo com as regras.

RESUMO DE CONFLITOS

Se um líder for posicionado num reino que já contém outro líder da mesma cor, ocorre uma revolta, e os **templos** adjacentes aos líderes decidem o resultado da revolta. Se dois reinos forem unidos de modo a formar um novo reino que contenha dois líderes da mesma cor, irrompe uma guerra, e a força dos apoiadores **originais** dos líderes envolvidos (mais peças extras comprometidas da mão) determina o vencedor da guerra.

JOGANDO UMA PEÇA DE UNIFICAÇÃO

Quando um jogador une dois reinos, ele coloca sua peça de unificação sobre a peça que fez a união, como um lembrete de que uma guerra pode estar prestes a irromper no reino recém-unido (veja “Guerras” na página 8). Não importa se uma guerra de fato ocorre ou não, o jogador que coloca a peça não recebe ponto de vitória por colocá-la.

A qualquer momento, só pode haver uma peça de unificação em jogo. Ela permanece no tabuleiro apenas enquanto os jogadores resolvem os possíveis conflitos que surjam da unificação, e é removida após todas as guerras (se houver) terem sido resolvidas.

Um jogador não coloca uma peça de unificação quando liga regiões ou quando liga um reino a uma região.

CONSTRUÇÃO DE MONUMENTOS

A construção de um monumento pode acontecer quando alguém coloca uma peça.

Existem seis monumentos no jogo. Cada monumento consiste em duas peças de plástico coloridas; assegure-se de ter juntado as peças corretamente (veja “Montando os Monumentos” na página 4). Se o jogador ativo colocar uma peça de modo a criar um **QUADRADO DE 2x2** com quatro peças da mesma cor, ele pode virar essas quatro peças para baixo e colocar um monumento sobre elas. Uma das cores do monumento deve ser igual à das peças que foram viradas. Se essa cor não estiver mais disponível, o monumento não pode ser construído, e, portanto, as peças não podem ser viradas para baixo. Se a colocação da peça iniciar uma guerra, os jogadores têm de resolver o conflito antes de virarem as peças para baixo. Se o quadrado ainda existir após a resolução do conflito, o jogador ativo pode construir um monumento.

Se o jogador que completar o quadrado não construir um monumento como parte de sua ação, as peças permanecem voltadas para cima. Um monumento pode ser construído apenas no final da ação na qual o jogador ativo completar um quadrado 2x2.

As quatro peças voltadas para baixo ainda contam como parte de regiões e reinos, ligando líderes e peças. Porém, elas não contam mais para outras funções (por exemplo, como apoiadores em conflitos).

Um monumento não pode ser destruído.

Quando quatro **templos** são voltados para baixo e um monumento é construído, ocorre o seguinte:

- ≡ Se um tesouro estiver em um **templo**, ele permanece sobre a peça voltada para baixo.
- ≡ Se um líder não estiver mais adjacente a um **templo**, retire esse líder e devolva-o ao seu jogador.

EXEMPLO 3: Virando os **templos** para baixo, o jogador Touro decide criar um monumento vermelho e azul.

Um monumento fornece pontos de vitória regularmente. Ao final do turno do jogador ativo, para cada líder que ele tiver que esteja num reino com um monumento da cor correspondente à desse líder, ele ganha um ponto de vitória dessa cor. Por exemplo, se ele tiver um líder azul (**fazendeiro**) num reino com um monumento azul, ele ganha um ponto de vitória azul (**colheita**). Como um monumento tem duas cores, ele pode fornecer pontos de vitória para até dois líderes a cada turno.



Exemplo 3

Um **rei** recebe pontos de vitória apenas se estiver ligado a um monumento preto. Ainda que a colocação de uma peça permita que o **rei** receba pontos de vitória de outras cores (na ausência dos respectivos líderes), isso não se aplica aos monumentos.

EXEMPLO 3 (CONTINUAÇÃO): O **comerciante** do Leão não está mais adjacente a um **templo**. Ele o retira. Ao final de seu turno, o Touro recebe uma **colheita**. Ao final de seu turno, o Leão recebe um **amuleto**.



Exemplo 3 (continuação)

DISTRIBUIÇÃO DE TESOUROS

A distribuição de tesouros pode iniciar quando um jogador posiciona um líder ou coloca uma peça.

No início do jogo, dez fichas de tesouro são colocadas nos dez primeiros **templos** do tabuleiro.

Os tesouros são obtidos da seguinte maneira:

Se um reino contiver mais de um tesouro no final da ação de algum jogador, o **comerciante** desse reino deve receber todos os seus tesouros menos um. Se houver tesouros em um **ESPAÇO COM BORDA ESPECIAL**, o jogador deve receber primeiro os tesouros desses espaços; depois disso, ele pode escolher de qual espaço receberá o restante.



Espaço com Borda Especial

Se não houver um **comerciante** no reino, os tesouros permanecem em seu lugar até que o reino tenha um **comerciante**.

EXEMPLO 4: O Leão coloca a peça de **fazenda**. Primeiro, o Touro recebe uma **colheita**. Em seguida, o Leão pega o tesouro do topo, pois o **comerciante** do reino lhe pertence. Ele tem de escolher esse tesouro, pois ele está num espaço com borda especial.



Exemplo 4

Cada tesouro vale como um curinga na contagem de pontos de vitória. Ao final do jogo, você pode alocar cada tesouro individualmente para qualquer tipo de ponto de vitória que desejar.

EXEMPLO DO PRIMEIRO TURNO

Turno do André

André começa o jogo. Ele posiciona dois de seus líderes no tabuleiro: um **rei** e um **sacerdote** (1). Desse modo, ele cria dois reinos.

Turno da Bárbara

Primeiro, Bárbara posiciona seu **fazendeiro** (2), estendendo um dos reinos criados por André. Em seguida, ela coloca uma **fazenda** no espaço de rio adjacente (3). Ao fazer isso, ela recebe uma **colheita** (4). (O **fazendeiro** e a **fazenda** são da mesma cor, e ela controla o **fazendeiro**.) Ela compra uma peça do saco para renovar sua mão (não é mostrado na figura).

Turno do Davi

Davi posiciona seu **rei** (5) e cria um novo reino. Em seguida, ele coloca um **templo** (6). Ele ganha um **amuleto** (7), pois não há um **sacerdote** no reino (correspondente à cor do **templo**). Assim, quem controla o **rei** obtém o **amuleto**. Observe que Davi colocou seu **templo** de modo que seu **rei** agora está adjacente a dois **templos**. David renova sua mão comprando uma peça.

Turno da Clara

Clara pegou quatro **templos** na preparação e está se sentindo agressiva. Como sua primeira ação, ela posiciona seu **sacerdote** (8) no mesmo reino do **sacerdote** do André. Surge uma revolta. No tabuleiro, ambos os jogadores têm um **templo** apoiando seus líderes. Clara compromete três **templos** extras que estavam atrás de seu escudo (9).

André poderia comprometer no máximo mais dois **templos**, mas isso não seria o suficiente para empatar com Clara, então ele se recusa a comprometer **templos** extras. Clara vence (quatro a um). Seus **templos** comprometidos são removidos do jogo (10). André tem de retirar seu **sacerdote** (11). Clara obtém um **amuleto** (12) por vencer a revolta. Como sua segunda ação, Clara coloca seu quarto **templo** no tabuleiro (13) e recebe mais um **amuleto** (14). Em seguida, ela renova sua mão comprando quatro peças.

Agora é o turno de André novamente.



Exemplo do Primeiro Turno

FIM DO JOGO E VENCEDOR

O jogo termina quando uma destas condições é atingida:

- ⇒ Apenas um ou dois tesouros permanecem no tabuleiro ao final do turno de um jogador; ou
- ⇒ Um jogador que está tentando pegar uma peça não consegue fazê-lo, pois o saco está vazio.

Nesse momento, todos os jogadores baixam seus escudos. Cada jogador determina em que esfera ele possui o **menor** número de pontos de vitória, sendo que cada jogador aloca seus tesouros livremente a qualquer esfera (veja “Distribuição de Tesouros” na página 12). O jogador cuja **menor** esfera tiver o **maior** número de pontos de vitória é o vencedor. Em caso de empate, os jogadores empatados comparam sua segunda menor esfera, e assim por diante. Se vários jogadores estiverem completamente empatados em todas as esferas, eles compartilham a vitória.

REGRAS DO JOGO AVANÇADO

CONSTRUÇÕES DE CIVILIZAÇÃO

O jogo avançado usa quatro construções de civilização. Elas incluem um **palácio**, uma **biblioteca**, um **mercado público** e um **celeiro**. Durante a preparação, coloque essas construções próximas ao tabuleiro, ao lado dos monumentos.



Quando um jogador colocar uma de suas peças no tabuleiro de modo que ela se torne parte de uma linha horizontal ou vertical ininterrupta de três ou mais peças da mesma cor, esse jogador pode pegar a construção da cor correspondente e colocá-la em qualquer uma das peças da linha.

Se a construção correspondente já estiver no tabuleiro, o jogador pode removê-la da posição atual e colocá-la em qualquer uma das peças da nova linha, desde que a nova linha seja mais longa que a linha onde a construção estiver.

Se uma construção estiver numa peça que faz parte ao mesmo tempo de uma linha horizontal e vertical, a nova linha deve ser mais longa do que **cada uma** das linhas onde está a construção.

Quando um jogador coloca uma peça em um reino que contém uma construção da cor correspondente, a recompensa para o líder correspondente (ou, na falta deste, para o **rei**) aumenta de um para dois pontos de vitória. (As recompensas por conflitos ou monumentos permanecem inalteradas.)

Os jogadores devem resolver os conflitos antes de colocar uma construção. Uma peça que estiver sob uma construção vale para os conflitos e não pode ser removida. Peças de catástrofe não podem ser jogadas sobre uma peça que está sob uma construção (veja “Jogar uma Peça de Catástrofe” na página 7). Se você virar uma peça que contém uma construção para construir um monumento ou maravilha, remova a construção e coloque-a próxima ao tabuleiro para ser usada no futuro.

EXEMPLO 6: Um **celeiro** pode ser colocado na linha horizontal de três **fazendas** (A). Uma **biblioteca** pode ser colocada na linha vertical de três **templos** (B). O trio de **mercados** (C) não está disposto em linha reta, e, por isso, não é possível colocar um **mercado público**. Se um **assentamento** for colocado em D, um jogador poderia colocar um **palácio** na linha vertical recém-criada de assentamentos.



Exemplo 6

O DESPERTAR DA CIVILIZAÇÃO

Os reis e cidades-estado sumérios surgiram antes de 3.000 a.C. Eles trouxeram a escrita e o comércio ao Crescente Fértil. Com o tempo (2.371 a.C.), os acádios suplantaram os sumérios e criaram um estado mais centralizado. Seus reis, sendo os mais renomados Sargon e seu neto Naram-Sin, criaram um império que se estendia vastamente ao norte e ao oeste. Muitos povos e dinastias se seguiriam, todos tentando governar essas terras ricas.

TABULEIRO DO JOGO AVANÇADO

O tabuleiro do jogo avançado é um tabuleiro alternativo impresso no verso do original. Ele se diferencia por uma borda azul (e não dourada). Ele tem um mapa diferente com mais quatro tesouros. Quando usar o tabuleiro alternativo, coloque um **templo** com um tesouro em cada um dos catorze espaços com um Shedú. Em seguida, jogue com as regras normais.

Quando um jogador coletar tesouros em um reino com mais de um tesouro, ele deve coletar primeiro os tesouros dos espaços com a borda especial.



VARIANTE INGLESA

Para restringir a oportunidade de descartar peças indesejadas em um conflito sem influenciar na resolução, a seguinte variante pode ser utilizada: o atacante pode comprometer peças extras (veja "Conflitos" na página 7) se sua força total for superar a força atual do defensor. Se ele não tiver chances de vencer o conflito, ele não pode comprometer peças extras. O defensor pode comprometer peças extras apenas para vencer o conflito por meio de um empate. Nem mais, nem menos!

VARIANTE DA MARAVILHA

A maravilha é um monumento especial de cinco peças com formato de cruz. Um jogador pode erigir a maravilha quando criar uma formação em cruz de cinco peças da mesma cor. Se um jogador optar por erigir uma maravilha, ele descarta as cinco peças que formavam a cruz e as substitui com a peça da maravilha, que não poderá ser destruída. Coloque o ídolo Shedú sobre a peça da maravilha (consulte A, a seguir). A peça da maravilha ainda conta como parte de regiões e reinos, e ela pode ligar líderes e peças. Porém, ela não conta para outras funções (por exemplo, como apoiadores em conflitos). Todas as demais regras de monumento se aplicam à maravilha. No final do turno do jogador ativo, se ele tiver um rei no reino com a maravilha, ele ganha uma ficha de 1 ponto de vitória da cor que preferir.



EXEMPLO 7: Se o **rei** do jogador ativo (B) estiver no reino que contém a maravilha (A), ele recebe uma ficha de ponto de vitória da cor que desejar ao final de seu turno.



Exemplo 7

CRÉDITOS

Design do Jogo: Reiner Knizia

Regras do Jogo Avançado: Reiner Knizia, com Sebastian Bleasdale e Kevin Jacklin

Produtor: Jason Walden

Edição: Adam Baker

Design Gráfico: David Ardila e Edge Studios, com Christopher Hosch

Arte da Capa: Dleoblack e Zach Graves

Arte Interna e do Tabuleiro: David Ardila e David Griffith

Diretor de Arte: Andy Christensen

Revisão: Christopher Meyer e Heather Silsbee

Coordenador do Controle de Qualidade: Zach Tewalthomas

Gerenciamento de Componentes de Plástico: Jason Beaudoin

Esculturas de Plástico: Bexley Andrajack

Gerente de Design Gráfico: Brian Schomburg

Coordenadora de Licença da FFG: Amanda Greenhart

Gerente de Produção: Eric Knight

Produtor Executivo de Jogos: Steven Kimball

Produtor Executivo: Michael Hurley

Designer Executivo de Jogos: Corey Konieczka

Editor: Christian T. Petersen

Playetesters: Iain Adams, Chris Bowyer, Gunthart von Chiari, John Christian, Andrew Daglish, Chris Dawe, Paul Evans, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Tina Köther, Chris Lawson, Alex Martell, Werner Müller, Andreas and Karen Seyfarth, Daniel Steel, Andreas Trieb, Jo Weigand, Clemens Wildemann, Hannes Wildner e Tony Wright

Tradução: Leonardo Zílio

Revisão: Priscilla Freitas e Paula Pizauro

Diagramação BR: Danilo Sardinha

Galápagos Jogos: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

© 2018 Z-Man Games. © 2018 Dr. Reiner Knizia. *Tigris & Euphrates* is a TM of Dr. Reiner Knizia. Z-Man Games and the Z-Man logo are TMs of Z-Man Games. Z-Man Games is located at 1995 County Road B2 West, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Guarde esta informação para referência futura. Imagens meramente ilustrativas. Produzido na China. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS.



WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

ÍNDICE

Ações	5	Montando os Monumentos.....	4
Colocar Peças de Civilização	6	Monumentos	11
Posicionar Líderes	6	Peças de Unificação	11
Jogar Peças de Catástrofe	7	Pontos de Vitória	7
Substituir Peças	7	Preparação	4
Componentes	3	Recompensas de Conflitos.....	8
Componentes do Jogo	3	Regras do Jogo Avançado.....	14
Conflitos	7	Construções de Civilização	14
Guerras.....	8	Tabuleiro do Jogo Avançado	15
Revoltas	8	Variante Inglesa.....	15
Distribuição de Tesouros	12	Variante da Maravilha.....	15
Exemplo do Primeiro Turno	12	Reinos.....	5
Fim do Jogo e Vencedor	14	Resumo do Jogo.....	5
Fim do Turno	7	Templos.....	10
Informações Ocultas	9		