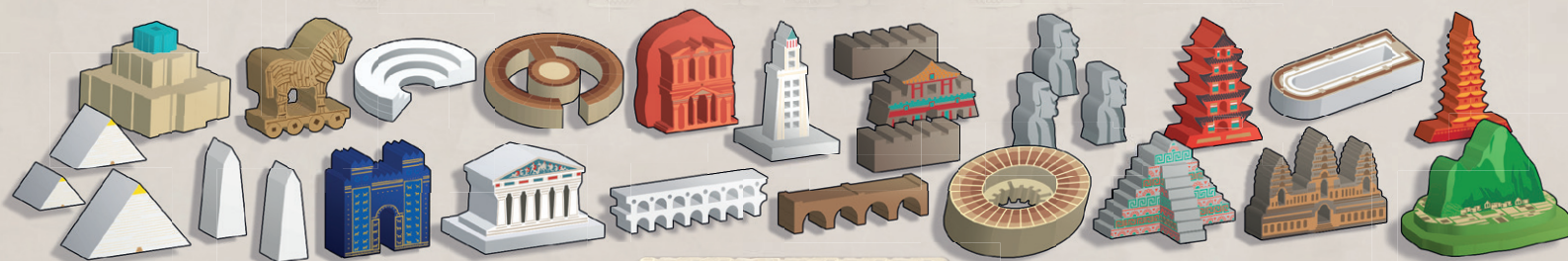


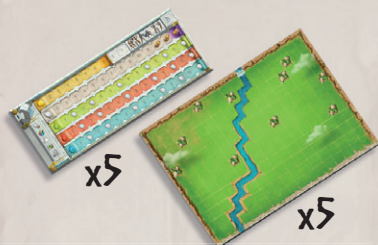
# WORLD WONDERS

Os grandes líderes do mundo antigo estão dispostos a gastar todo o Ouro que possuem para construir a cidade mais gloriosa de todos os tempos. É o seu dever escolher sabiamente quais construções e maravilhosos monumentos se encaixarão melhor em seu mapa. Isso aumentará a produção de recursos e atrairá muitas pessoas, o que fará a sua população crescer. Olhe com cuidado para os planos de seus adversários: talvez eles estejam desejando as mesmas construções que você. No fim, aquele que possuir mais anéis de vitória será declarado o vencedor e construtor da maior cidade da Antiguidade!

## KOMPONENTES DO JOGO



21 Monumentos de Madeira



5 Tabuleiros de Recursos e 5 Mapas



1 Tabuleiro Geral e 2 de Expansão



3 Tabuleiros de Resumo e 10 Torres de Madeira



25 Recursos de Madeira



5 Marcadores de Jogador e 2 de Posição



21 Cartas de Monumentos



15 Cartas de Objetivos Públicos



14 Cartas de Modo Solo



80 Peças de Construção e 5 Empréstimos



35 Peças de Estrada e 20 Conjuntos Fragam.

## CRÉDITOS

GAME DESIGNER E DIREÇÃO DE ARTE: Zé Mendes

DESENVOLVEDORES: Diogo Bianchini e Michael Alves

PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO: Meeple BR

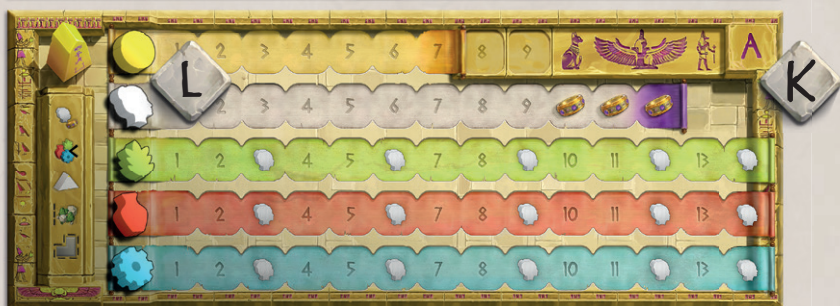
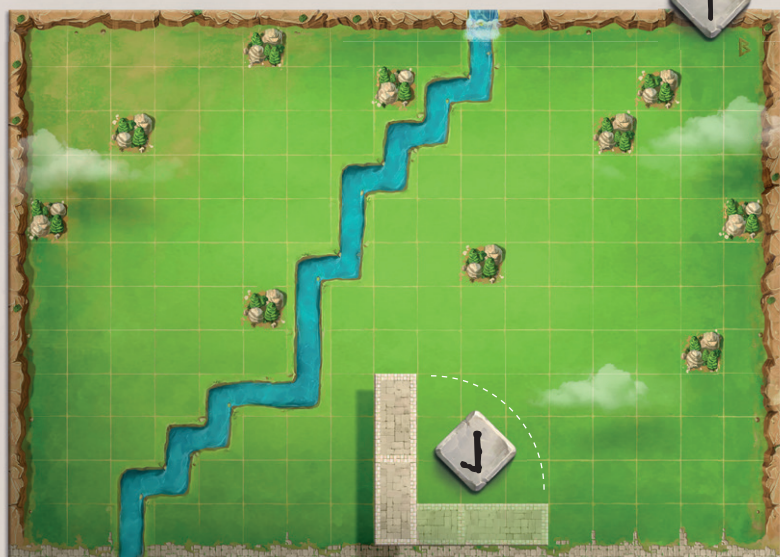
PROJETO GRÁFICO: Mundus

REVISÃO DO MANUAL: Thiago Leite, Bárbara Côrtes e Túlio Barros

ILUSTRAÇÕES: Tom Ventre, Roy Wijnen e Odysseas Stamoglou

PLAYTESTES E AGRADECIMENTOS: Isabela Ferreira, Thiago Leite, Jordy Adan, Rennan Gonçalves, Túlio Barros, Francys Johns e Weverson "Neço", Clóvis Corrêa, Ricardo "Uuuuu" Magana e Rosi Coutinho, Eduardo Carvalho, Dalton Leonardo e Duque BG, Raphael Riveiro e Vitor Rondó (Dinastia Geek), Iago Piffero, Uwe Rummel, Eduardo Felipe (Jogada Histórica), Jonathan Carletti (Green House BG), Abidjan Corrêa, Karo Souza, Hércules Lourenço, Roberto Ritter, Aristides da Costa Júnior, Marcio Fabiani, Pedro Pires, Thiago Manzo, Alexandre e Monike Teles, Marcio Zerwes, Daniel Torres, Carol Mika, Guilherme Portugal, Danielle Burghi, Abidjan Corrêa, Baraky, Daniel Caixeta, Isabela Faccio, Amanda P. Campos, Fernanda Guimarães, Paulo Rezende (Bofa na Mesa), Gabriel Nascimento, Felipe Fachini, Leno Schemidt, André Guimarães, Gabriel Eberhardt, Breno Caldeira, Neide e Ester e Luiza Souza.

# PREPARAÇÃO DO JOGO



**A.** Posicione o **Tabuleiro Geral** no centro da mesa e, de acordo com a quantidade de jogadores, adicione também os **Tabuleiros de Expansão para 4 e 5 jogadores**. Adicione os tabuleiros assim:  
**De 1 a 3 jogadores:** Use apenas o **Tabuleiro Geral** e as suas Peças de Construção.  
**Para 4 jogadores:** Use o Tabuleiro Geral e adicione o **Tabuleiro para 4 jogadores** e as suas Peças de Construção.  
**Para 5 jogadores:** Use o Tabuleiro Geral e adicione os **Tabuleiros para 4 e 5 jogadores** e as suas Peças de Construção.

**B.** Embaralhe as **Peças de Construção** e posicione-as nos locais indicados para cada formato nos respectivos tabuleiros, organizadas em pilhas com a face para baixo. No início de cada rodada, uma Peça de cada formato será revelada abaixo do tabuleiro. *Atenção: As Peças de Construção não serão repostas até o fim de cada rodada!*

**C.** Posicione os **Marcadores de 1º e 2º Lugar** nos locais indicados do Tabuleiro Geral.

**D.** Posicione os **Marcadores de Jogador** aleatoriamente enfileirados na Trilha de Iniciativa do **Tabuleiro Geral**. Cada cor representará um jogador durante a partida. Os jogadores podem escolher livremente suas respectivas cores.

**E.** No início de cada rodada, de acordo com a quantidade de jogadores, as **Estradas de Tamanho Padrão** e os **Conjuntos de Estradas Fragmentadas** serão posicionados à frente das Peças de Construção. Posicione as Estradas assim:  
**Para 1 ou 2 jogadores:** 1 Estrada Padrão e 1 Conjunto de Estradas Fragmentadas.  
**Para 3 jogadores:** 2 Estradas Padrão e 1 Conjunto de Estradas Fragmentadas.  
**Para 4 jogadores:** 2 Estradas Padrão e 2 Conjuntos de Estradas Fragmentadas.  
**Para 5 jogadores:** 3 Estradas Padrão e 2 Conjuntos de Estradas Fragmentadas.  
*Atenção: Mantenha as Estradas restantes em uma pilha à mesa e não faça reposições até o fim de cada rodada! Observe: cada Conjunto de Estradas Fragmentadas é sempre composto por 2 Estradas de dois espaços + 1 Estrada de 1 espaço, como indicado na imagem acima.*

**F.** No início de cada rodada, 1 **Torre** deve ser posicionada próxima às Estradas. As Torres restantes serão usadas apenas nas rodadas seguintes.

**G.** Embaralhe e empilhe as **Cartas de Monumento**. Revele as 3 primeiras cartas da pilha e posicione os respectivos **Monumentos** acima delas. O restante do baralho ficará com a face para baixo ao lado dos Monumentos restantes.

**H.** Posicione as **Peças de Empréstimos** ao lado do Tabuleiro Geral, empilhadas com a face para cima.


**I.** Cada jogador recebe 1 **Tabuleiro de Mapa** e posiciona-o na mesa perto de si. Todos os jogadores devem usar o mesmo lado do Mapa. **Lado A:** Possui um lago ao centro; **Lado B:** Cada Mapa possui um Rio diferente.

**J.** Cada jogador recebe gratuitamente 1 **Estrada Padrão** e deve colocá-la em posição adjacente à base do Mapa, que é chamada de "Calçada". Essa Estrada pode ser posicionada pelo jogador assim que realizar a sua ação em seu primeiro turno.







**K.** Cada jogador recebe 1 **Tabuleiro de Recursos da cor escolhida** e posiciona-o abaixo de seu mapa. Todos os jogadores devem usar o mesmo lado desse Tabuleiro: **Lado A** ou **Lado B**.

**L.** Cada jogador posiciona os seus **Marcadores de Ouro, População e Recursos** em seus respectivos locais "0" no seu Tabuleiro de Recursos.

## RESUMO DO JOGO E RODADAS

O objetivo do jogo é acumular Pontos de Vitória (Anéis ) construindo a sua Cidade, comprando e posicionando Peças estrategicamente em seu Mapa.

Uma rodada é composta por vários turnos de exatamente 1 Ação por jogador. Ao realizar a sua Ação, um jogador deve passar a vez para o próximo e assim sucessivamente. Cada jogador tem à sua disposição até 7 Ouros para gastar durante toda a rodada. Os jogadores devem realizar seus respectivos turnos enquanto tiverem Ouros disponíveis. Conforme se esgotem seus Ouros, cada jogador deverá encerrar sua participação na rodada. Quando todos os jogadores tiverem encerrado a participação, prepare a mesa para uma nova rodada conforme os seguintes passos:

-  1) Descarte todas as Peças de Construção reveladas que não tiverem sido compradas.
-  2) Revele novas **Peças de Construção** à frente do Tabuleiro Geral.
-  3) Reponha a quantidade exata de **Estradas** de acordo com o número de jogadores.
-  4) Reponha a **Torre** caso esta tenha sido comprada na rodada anterior.
-  5) Reorganize a ordem do turno com os Marcadores de Jogador de acordo com as regras da seção Ordem do Turno (na próxima página) e mova os **Marcadores de 1º e 2º lugar** para os espaços indicados no Tabuleiro Geral.
-  6) Devolva os **Marcadores de Ouro** para a posição "0" nos Tabuleiros de cada jogador. Os outros Marcadores de Recursos e População permanecem como estão.

Se algum jogador chegar à **População Máxima** de seu tabuleiro, **encerre o jogo** no fim dessa mesma rodada. Caso contrário, o jogo deve ser encerrado no fim da 10ª rodada, quando todas as Peças de Construção no Tabuleiro Geral acabarem. **Existem 5 formas de pontuar no jogo:** População, menor Trilha de Recursos, Monumentos, Recursos Naturais e Blocos (que são *Construções totalmente cercadas*). O Vencedor do jogo será aquele que possuir mais Pontos de Vitória!

## AÇÕES

Durante o seu turno, enquanto o jogador ainda possuir Ouro suficiente, ele deve, obrigatoriamente, realizar 1 Ação dentre as seguintes:

- > **Comprar 1 Peça de Construção** pagando o custo em Ouro indicado na pilha;
- > **Comprar 1 Estrada Padrão OU 1 Conjunto Fragmentado** pagando 1 Ouro;
- > **Comprar a Torre** pagando 2 Ouros;
- > **Comprar o 1º OU 2º lugar** da próxima rodada pagando 1 Ouro;
- > **Comprar 1 Monumento** gastando todo o Ouro que possuir no momento da aquisição. *Importante: Os Monumentos são as únicas peças repostas durante a rodada. (Veja mais na página 5).*

Existe ainda a opção de **pegar uma Peça de Empréstimo OU pagar o Empréstimo** feito em uma rodada passada. Em ambos os casos, esta é uma **AÇÃO LIVRE** e o jogador ainda pode, no mesmo turno, realizar uma das demais opções de Ação apresentadas acima. (Veja mais na página 4).

**Atenção:** Caso o jogador ainda possua Ouro, mas não consiga comprar mais nada da mesa no seu turno, a sua rodada estará encerrada!

**Exemplo:**  
As Peças de Construção desta pilha custam 3 Ouros.

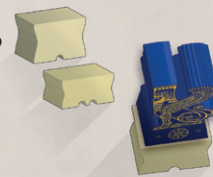


## ORDEM DO TURNO

Cada jogador deve determinar livremente uma cor de **Marcador** para representá-lo e reservar para si o Tabuleiro de Recursos da cor correspondente. Em seguida, ordene os Marcadores na **Trilha de Iniciativa**, começando pelo 1º Lugar (ilustrado com uma figura humana). É aconselhado que no início da partida, esse Lugar seja ocupado pelo Marcador do jogador menos experiente. No início das próximas rodadas, a ordem de Iniciativa pode mudar conforme as seguintes regras:

- 1) Os jogadores que compraram os Marcadores de 1º e 2º Lugar ocuparão agora essas posições. E/OU;
- 2) Os demais jogadores serão ordenados de modo que quanto **MENOR** for sua População, mais à frente devem ser posicionados:
  - a) Caso dois ou mais jogadores tenham a mesma quantidade de População, aquele que possuir a **menor quantidade de Monumentos** ficará o mais à frente possível.
  - b) Se o empate persistir, os jogadores empatados manterão a sequência da ordem da rodada anterior.

Ao comprar o **Marcador de 1º ou 2º Lugar**, posicione-o sob o marcador de jogador: isso indicará para todos quem o comprou. *É importante que a ordem dos Marcadores da rodada anterior seja mantida até que a ordem de todos os Marcadores tenha sido definida para o início da nova rodada.*



**Dica:** Mova os Marcadores dos jogadores que já estão fora desta rodada para fora da Trilha. Isso facilita a visualização para saber quem é o próximo a jogar.

### Exemplo:

Durante o seu turno, o Jogador Amarelo comprou a Peça de 1º Lugar e a colocou sob seu Marcador. Como ele gastou todo o seu Ouro, o seu Marcador foi movido para fora da Trilha de Iniciativa, indicando que ele não está mais participando dessa rodada. Como o Jogador Verde não tem Ouro suficiente para comprar nada disponível na mesa, ele moveu seu Marcador para fora da Trilha.



### Na próxima rodada, a ordem de Iniciativa ficará assim:

- > Como o Jogador Amarelo comprou o 1º Lugar, ele ocupa esta posição.
- > Os jogadores Branco e Vermelho possuem ambos neste momento a menor população dentre os jogadores restantes, porém o Jogador Branco tem menos Monumentos, então ele fica à frente.
- > Os Jogadores Azul e Verde empataram em População e Monumentos, então a ordem em que estavam será mantida para a nova rodada.



## POSICIONANDO AS PEÇAS NO MAPA

Ao comprar uma nova Peça, o jogador deve posicioná-la imediatamente em **espaços livres do seu Tabuleiro de Mapa** observando as seguintes regras:



Uma **Estrada** deve ser posicionada **adjacente a outra Estrada OU à Calçada** (base do mapa), **OU a uma Torre**. As Estradas Fragmentadas podem ser posicionadas separadamente, mas observando as mesmas regras.



Estradas só poderão ser posicionadas sobre a **água** caso sejam Peças de Estrada Padrão (4 espaços)



**começando e terminando em espaços de terra!** Nesse caso, vire a Peça para o seu verso, onde há a **ilustração de uma Ponte**.



Uma **Torre** deve ser posicionada **adjacente a qualquer coisa** que o jogador já tenha posicionado em seu mapa. **Torres devem sempre ser posicionadas sobre espaços de terra!**



Uma **Construção** deve ser posicionada **adjacente a uma Estrada OU a outra Construção do mesmo tipo (cor)**. As Peças de Construção podem ser rotacionadas como o jogador desejar. Elas devem sempre ser posicionadas sobre espaços de terra!



Lembre-se: com exceção dos Monumentos, as **Peças compradas** da mesa **não serão repostas** até o fim da rodada!

Os **Recursos Naturais** são considerados espaços de terra e podem receber Peças sobre eles. Porém, não cobri-los dará pontos extras no fim do jogo.

**Dica:** Para acelerar o jogo, não é preciso aguardar o posicionamento de uma Peça no mapa para que o próximo jogador comece seu turno.

Exemplos:



Calçada (base do mapa)



Existem 5 Tipos de Construção, cada qual representado por uma cor e letra:  
B= Biblioteca; F= Fazenda; H= Habitação;  
M= Mercado; T= Templo.

## ADMINISTRANDO OS RECURSOS

Ao **comprar** uma Peça ou Monumento em seu turno, o jogador **gastará o seu Ouro**. O Marcador de Ouro do jogador deve ser deslocado para a direita em seu Tabuleiro de Recursos até a posição de valor "7". Quando esse limite for atingido, a rodada deste jogador estará encerrada e ele não poderá mais realizar ações. Porém, enquanto possuir Ouro, o jogador poderá, em um próximo turno, realizar uma nova ação. O **custo das Peças** está indicado em seus **versos**.

Imediatamente após comprar uma Peça de Construção ou Monumento, o jogador deve adicionar os **Recursos indicados** nessa Peça ou Carta à **Produção** indicada em seu Tabuleiro de Recursos. Mova os Marcadores dos Recursos adquiridos para a direita, marcando exatamente a quantidade de Recursos que sua Cidade produz. **Existem 3 tipos de Recursos:** Alimento, Cerâmica e Engrenagem.

Assim que algum desses Marcadores de Recursos **atingir ou ultrapassar o símbolo de População** das Trilhas de Produção, o **Marcador de População** do jogador deve ser movido para a direita, demonstrando assim que a **População de sua Cidade cresceu**. Quanto maior a Produção de Recursos, maior será a População do Jogador. Assim que a **População** de um jogador chegar ao **último espaço da Trilha**, o **jogo se encerrará** no fim desta rodada!



1-> Gaste o **custo em Ouro** para realizar uma Ação.



2-> Adicione os **Recursos indicados** na Peça de Construção ou Carta de Monumento à sua **Produção** imediatamente!

3-> Assim que algum marcador passar sobre um símbolo de **População** nas trilhas, **aucente a sua População** imediatamente!

## EMPRÉSTIMO

Durante o seu turno, enquanto ainda possuir Ouro, o **jogador pode realizar a ação livre de pegar um Empréstimo**. Isso concede ao jogador mais 2 Ouros para gastar nessa rodada! Ou seja, ele poderá gastar até **9 Ouros** em vez de 7. Em uma próxima rodada, o jogador poderá pagar esse Empréstimo. Isso também é uma ação livre durante o seu turno e **custará 3 Ouros** ao jogador. Caso não pague esse Empréstimo até o fim do jogo, o **jogador perderá 2 Pontos de Vitória!**

Ao pegar um Empréstimo, ponha esta Peça com a face para baixo ao lado de seu Tabuleiro de Recursos. **Lembre-se:** o jogador pode possuir no **máximo 1 Empréstimo** por vez! Para pegar um novo Empréstimo, deve-se antes pagar aquele que já possuir!



# MONUMENTOS



**3 Cartas de Monumento** devem, sempre que possível, estar reveladas e disponíveis para a compra. Desse modo, assim que um Monumento e sua carta forem comprados por um jogador, outra Carta deve ser revelada do baralho imediatamente e o Monumento indicado deve ser posicionado sobre ela. Comprar um Monumento **requer que o jogador já possua todos os requisitos indicados** na Carta e **custa todo o Ouro que o jogador ainda possuir!** Ou seja, sempre que o jogador comprar um Monumento, a sua rodada se encerrará.



As Cartas de Monumentos estão divididas em 3 Partes:  
**A.** A quantidade de Pontos de Vitória, Recursos ou População que o jogador receberá imediatamente.  
**B.** O espaço e tipo de terreno sobre o qual esse Monumento deve ficar posicionado;  
**C.** As adjacências necessárias para que esse Monumento possa ser posicionado no mapa. Isso significa que ao menos alguma parte do Monumento precisa encostar lateralmente nos requisitos indicados;

Veja alguns exemplos e o significado dos símbolos usados:



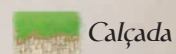
O Monumento ficou sobre ao  
 \* menos um **espaço de água** e encostou nas duas adjacências requisitadas: **1 Estrada** e **1 Biblioteca**. (Note que este Monumento poderia ficar totalmente sobre Água caso necessário).

**Em Monumentos com mais de uma parte**, é possível ter as adjacências requisitadas encostando em apenas uma das partes OU até mesmo em diferentes partes.

Os Monumentos com mais de uma parte **devem ser posicionados com suas partes adjacentes entre si, porém dispostas do modo que o jogador desejar!**

OU, em alguns casos, com um espaço de qualquer tipo, uma Peça ou um espaço vazio entre as partes.

Alguns Monumentos **podem OU devem ficar sobre a água**, porém, verifique se é obrigatório ter suas **pontas inicial e final** posicionadas sobre **espaços de terra!** No caso do Aqueduto, é necessário ainda que a peça esteja adjacente à água.



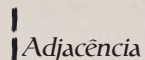
Calçada



Tipo da Construção



Recurso Natural



Água adjacente



Espaço de Terra



Espaço de Água



Espaço de Terra OU Água



Qualquer Espaço de Terreno ou Peça

## FIM DE JOGO ← PONTUAÇÃO



Assim que algum jogador chegar à sua **População máxima**, o jogo se encerrará ao fim dessa mesma rodada. Caso contrário, o jogo se encerrará **ao fim da 10ª rodada**, quando as Peças de Construção se esgotam. Nesse momento, vire o Tabuleiro Geral para o seu verso e, com os Marcadores de cada jogador, marque a quantidade de Pontos de Vitória de cada quesito:



**1. Pontos de População:** Caso o marcador de População do jogador tenha atingido ou ultrapassado os Anéis desta Trilha, o jogador recebe 1 Ponto por Anel.



**2. Pontos da menor Trilha:** A menor Trilha de Recursos do jogador gera o valor alcançado em Pontos. *Exemplo: Caso a menor Trilha de Recursos do jogador tenha ficado no número 8, este jogador receberá exatamente 8 Pontos.*



**3. Pontos de Monumento:** o jogador recebe os pontos referentes aos Monumentos em sua cidade. Cada Anel nas cartas vale 1 Ponto.



**4. Pontos de Recursos Naturais:** o jogador recebe 1 Ponto por Recurso Natural visível e adjacente a qualquer coisa posicionada no mapa pelo jogador.



**5. Pontos de Blocos:** o jogador recebe 1 Ponto por Peça de Construção que esteja completamente cercada por todos os lados. Para cercar uma Peça de Construção, todos os seus lados devem estar adjacentes ou às outras Construções, Estradas, Monumentos, Torres, Recursos Naturais, Espaços de Água, Calçada ou às Laterais do Mapa.

**Lembre-se de subtrair os Pontos de Empréstimos que não tiverem sido pagos!**

O jogador com mais Pontos será o vencedor! Em caso de **empate**, o jogador que possuir a maior quantidade de Monumentos será declarado o vencedor.



Neste espaço do Tabuleiro existe um resumo da Pontuação do fim do jogo.



1 Recurso Natural ficou adjacente a pelo menos alguma coisa posicionada no Mapa. Isso gera 1 Ponto!

**Bloco:** Qualquer coisa no mapa serve para cercar uma Construção! Cada Bloco gera 1 Ponto.



Verso do Tabuleiro Geral

## MODO AVANÇADO



Para uma partida no Modo Avançado, adicione as **Cartas de Objetivos Públicos** na preparação do jogo. Embaralhe as Cartas e revele 3 delas próximas ao Tabuleiro Geral. Estes serão os Objetivos Públicos até o fim do jogo.

As Cartas de Objetivos Públicos estão divididas em 2 partes:

**A.** A descrição do objetivo;

**B.** A quantidade de Pontos de Vitória concedida aos jogadores que cumprirem a maior quantidade de requisitos.



Os objetivos dão Pontos aos 1º e 2º jogadores que obtiverem a maior quantidade dos requisitos descritos no fim do jogo. Porém, se dois ou mais jogadores empatarem na 1ª posição, some todos os Pontos da Carta (Anéis) e divida o resultado apenas para esses jogadores. Caso necessário, arredonde o resultado para cima (para o próximo número inteiro). Em caso de empate entre 2 ou mais jogadores na 2ª posição, cada um desses jogadores recebe 1 Ponto. Os Pontos serão somados apenas no fim do jogo, durante a Pontuação final.



1. Possua o maior espaço verde cercado por qualquer coisa posicionada no Mapa, além de Recursos Naturais e/ou Água. (Calçada e bordas do Mapa **não são válidas** neste objetivo!)

2. Possua a maior Estrada contínua (quantidade de espaços contínuos)

3. Possua a maior quantidade de Monumentos

4. Possua a maior quantidade de Construções adjacentes a Recursos Naturais

5. Possua a maior quantidade de Construções adjacentes à Água

6. Possua a maior quantidade de Construções do tipo indicado

7. Possua a maior quantidade (dentro dos jogadores) do Recurso indicado

8. Possua a maior quantidade de Construções do mesmo tipo indicado adjacentes entre si

9. Possua a maior quantidade de Construções adjacentes às bordas do Mapa. (A Calçada do Mapa **não é válida** neste objetivo!)

10. Possua um bloco de cada tipo de Construção. (Caso todos os jogadores possuam ao menos um bloco de cada, todos dividem os Pontos!)



= Qualquer Peça de Construção

## MODO SOLO



Para jogar uma partida no Modo Solo, adicione as **Cartas Solo** na preparação do jogo. Embaralhe as cartas e deixe-as próximas ao jogador, em um baralho com a face para baixo. As Cartas Solo simulam um Autômato comprando os componentes disponíveis da mesa.

**Para uma partida no modo solo**, prepare a mesa como ensinado na seção Preparação do Jogo, na página 2, com a seguinte diferença:

> **2 Cartas de Monumento** devem, sempre que possível, estar reveladas e disponíveis para a compra durante o jogo ao invés das 3 Cartas usadas normalmente.

> O **Autômato sempre ficará na 1ª posição!** Ou seja, ele sempre jogará antes do jogador. Desse modo, os Marcadores de 1º e 2º Lugar não serão usados.

**Revele 1 Carta do baralho no turno do Autômato:** A Carta está organizada em partes. Começando pela parte superior (topo da Carta), verifique qual Peça, Estrada ou Carta de Monumento à mesa será **descartada** imediatamente. **Assim que o jogador encerrar sua rodada**, o Autômato também a encerrará imediatamente (*não revele mais cartas*) e uma nova rodada será iniciada.

Veja como as Cartas Solo funcionam:

1> Descarte a primeira Peça indicada na parte superior da Carta. Caso esta peça já não esteja disponível na mesa: 2> Prossiga para a segunda parte da Carta e descarte a Peça indicada. Caso essa Peça também não esteja mais disponível: 3> Continue para a terceira parte da Carta e recolha da mesa a Carta de Monumento indicada (a da direita ou a da esquerda), e guarde-a para a contagem de Pontos do Autômato.



Esta Carta determina que, se possível, as duas peças indicadas devem ser descartadas. Caso contrário, pelo menos uma delas deve ser descartada. Se não for possível realizar esse descarte, siga para a próxima parte da carta.



Esta Carta determina que a pilha deve ser embaralhada novamente, incluindo esta mesma Carta. Em seguida, deve-se revelar uma nova Carta do baralho no mesmo turno em andamento.

No fim do jogo, realize a contagem de Pontos do jogador normalmente. E para saber se venceu o Autômato, calcule da seguinte maneira:

> **No modo fácil:** Some a quantidade de Recursos das 3 trilhas do seu Tabuleiro;

> **No modo difícil:** Faça a soma indicada acima (no modo fácil) e adicione também os Pontos de Vitória (Anéis) das Cartas de Monumento que o Autômato tiver recolhido.

Os resultados representarão os **Pontos do Autômato** no Modo Solo. Caso você tenha feito mais Pontos, você venceu!

## UM POUCO DE HISTÓRIA



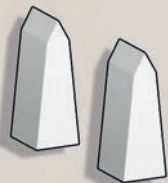
### Zigurate

O Zigurate era um templo idealizado pelos povos antigos da Mesopotâmia no terceiro milênio a.C. Com formato de pirâmide, com rampas, os zigurates eram descritos como a morada dos deuses, que, por sua altura, estariam mais perto do céu. Alguns estudiosos modernos acreditam que a história bíblica da Torre de Babel tratava-se de um zigurate.



### Pirâmides de Gizé

Localizadas no Egito, as Pirâmides de Gizé compõem uma das construções mais antigas do mundo: estimadas em 2500 a.C., e são a única das Sete Maravilhas do Mundo Antigo ainda preservada. Situadas no Planalto de Gizé, destacam-se as unidades Quéops, Quéfren e Miquerinos, que foram construídas para abrigarem os túmulos dos faraós.



### Obeliscos

Obelisco é um tipo de monumento comemorativo composto por uma única pedra, cujo surgimento é atribuído ao período próximo de 2000 a.C., no Antigo Egito. Com base quadrangular e ponta piramidal, representavam proteção contra energias negativas e fenômenos da natureza que pudessem desencadear catástrofes.



### Cavalo de Troia

A Ilíada, de Homero, conta que, durante a Guerra de Troia, por volta de 1250 a.C., um grande cavalo de madeira foi dado de presente pelos gregos aos troianos. O artefato abrigava guerreiros no interior de sua estrutura. Durante a noite em que o grande cavalo de madeira foi levado ao interior do acampamento troiano, os guerreiros gregos saíram de dentro do esconderijo e dominaram o exército inimigo.



### Porta de Ishtar

Construída por volta de 575 a.C. pelo rei Nabucodonosor II, na Babilônia, a Porta de Ishtar era uma homenagem à deusa que levava seu nome. Com azulejos azuis brilhantes e extrema riqueza em detalhes artísticos, a Porta chegou a ser uma das Sete Maravilhas do Mundo Antigo.



### Teatro

O primeiro teatro surgiu na Grécia Antiga, por volta de 550 a.C. Os palcos eram feitos inicialmente de madeira e eram provisórios, montados e desmontados a céu aberto. Foi durante a Roma Antiga que começaram a surgir teatros de estrutura permanente, com fundações de tijolos e argamassa romana.



### Partenon

Construído no século V a.C., o Partenon é um templo, na Grécia, criado em homenagem à deusa mitológica Atenas. Com colunas caneladas e de molde redondo, o Partenon tornou-se símbolo da alta arquitetura grega, sendo visto, ainda hoje, como um dos mais belos monumentos culturais do mundo.



### Porto de Cartago

Em 308 a.C., o Porto de Cartago foi construído com o objetivo de ser a sede de comando naval e também o porto de comércio, atividade principal dos cartagineses na época. Sua estrutura arredondada permitia que grandes embarcações adentrassem o porto, recebessem reparos ou fossem vistoriadas e, em seguida, fossem liberadas para alto-mar. O Porto localizava-se em Cartago, na África, onde hoje é a Tunísia, e era o centro comercial mais importante do Mediterrâneo Antigo e uma das cidades mais prósperas daquela época.



### Aqueduto

Na Antiguidade, muitas civilizações possuíam aquedutos, que eram canais que conduziam água para diversos fins, como banhos públicos e chafarizes, por exemplo. O primeiro foi construído em 312 a.C., em Roma. Os aquedutos romanos destacaram-se como edificações duradouras e, ainda hoje, é possível encontrar alguns parcialmente em uso.



### Petra

A cidade de Petra, localizada na Jordânia, é famosa por ter sido esculpida em rocha pelos árabes, em 312 a.C., e também por possuir um avançado sistema de canalização de água. A cidade possui teatro, museus, templos, túmulos edificadas na rocha, altares para sacrifícios religiosos, além de numerosos monumentos. Patrimônio da Humanidade e uma das Sete Maravilhas do Mundo, Petra foi construída para ser uma fortaleza e também para ser centro comercial.



### Farol de Alexandria

Uma das Sete Maravilhas do Mundo Antigo, o Farol de Alexandria foi construído por volta do período entre 280 e 247 a.C., sendo, por muito tempo, uma das estruturas mais altas do mundo, com cerca de 150 metros de altura. O monumento era referência para os navegantes nas Ilhas de Faros. Com base quadrada e uma torre octogonal de mármore, o Farol contava com uma chama acesa no topo, juntamente com a estátua de Poseidon - deus presente na mitologia grega que guardava os mares.



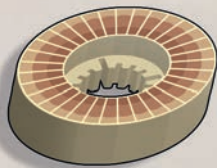
### A Grande Muralha da China

Uma das Sete Maravilhas do Mundo Moderno, a Grande Muralha é uma das principais atrações turísticas da China e foi construída em 220 a.C. Com 21.196 quilômetros de comprimento, tinha como objetivo principal proteger o país de invasões futuras, além de controlar a fronteira e o comércio.



### Ponte Romana

As pontes romanas construídas com pedras e concreto tinham a base arqueada, o que foi uma revolução da engenharia antiga. Esse tipo de construção está entre os mais duradouros do mundo, e algumas dessas pontes ainda estão em uso hoje. Há indícios de que a primeira ponte romana em arco foi construída no século II a.C.



### Coliseu

O Coliseu era um anfiteatro oval, em Roma, construído no ano 80 d.C., que representava toda a grandiosidade do Império Romano. Um dos monumentos mais conhecidos da Roma Antiga, o Coliseu permitia a concentração de 80 mil pessoas para assistir a espetáculos, apresentações, lutas de gladiadores e até mesmo terríveis execuções de cristãos. Tão grande era sua engenhosidade que, em apenas 3 minutos, todo o Coliseu poderia ser evacuado. Sua estrutura redonda permitia visibilidade e sonoridade aos espectadores. E ainda possuía uma cobertura removível para proteger a plateia do sol.

### Hipódromo

Muito populares na Antiguidade, os hipódromos eram os locais destinados para corridas de cavalos e de carroças, sendo o mais antigo datado do século III. Em algumas culturas, as corridas eram até utilizadas em cerimônias religiosas, mas, na sua maioria, a função principal era proporcionar lazer para a população, por meio de apostas e espetáculos.



### Pirâmide de Chichén Itzá

Esta é uma construção que faz parte de um templo da civilização maia do século VIII d.C. Sua forma é de uma pirâmide quadrangular com topo retangular, que servia como calendário para marcar solstícios e equinócios. Além de o templo ser utilizado para terríveis rituais de sacrifícios humanos.



### Shitennō-ji Pagoda

Shitennō-ji é o primeiro e mais antigo templo budista do Japão, construído em 593 d.C. pelo príncipe Shotoku Taishi. Formado por cinco andares, um Pavilhão Dourado e um corredor com três portões, o templo conta com estruturas de 1963, data em que foi reconstruído após incêndio.



### Angkor Wat

Construído no século XII, no Camboja, Angkor Wat é considerado um dos maiores tesouros arqueológicos do mundo, com cerca de 400 km<sup>2</sup> de extensão. Patrimônio Mundial da Humanidade, o complexo foi construído como centro político e religioso do Império Khmer, abrigando o templo budista e o palácio real, e contando ainda com cerca de meio milhão de habitantes.



### Moais da Ilha de Páscoa

Os Moais são estátuas feitas de rocha basáltica - oriundas de terras vulcânicas, na Ilha de Páscoa, Chile. Estima-se que as cerca de 887 estátuas enormes foram construídas entre 1250 e 1500 d.C., pelos habitantes nativos da Ilha. Tais monumentos medem até 20 metros de altura e, devido às localizações próximas de altares, acredita-se que eram utilizados em rituais religiosos.



### Machu Picchu

Uma das Sete Maravilhas do Mundo Moderno, Machu Picchu também é conhecida como a cidade perdida dos Incas. Construído em meados do século XV, o sítio arqueológico, no Peru, foi projetado com o intuito de aproximar os habitantes dos deuses, por conta da elevação de seu terreno.



### Thien Mu Pagoda

Este templo budista foi construído em 1601. Dentre todas as estruturas do complexo, a mais marcante é a torre de Phuoc Duyen. Octogonal, com sete andares e medindo 21 metros de altura, é a estrutura desse tipo mais alta do Vietnã e costuma ser tema folclórico devido a seu status icônico e sua associação com a região. Mais importante, é considerado o símbolo não oficial da antiga capital imperial.

Siga nossas redes sociais para encontrar mais conteúdos extras do jogo e outros desafios:

@meeplebr @brazilmundus



meeplebr

Meeple Br - Rua Manoel Pires de Moraes Pedroso, 18,  
Jardim Brasil, Embu Guaçu/SP - CEP 06.900-000 - Brasil  
meeplebr.com

MUNDUS

@brazilmundus