

# REGRAS



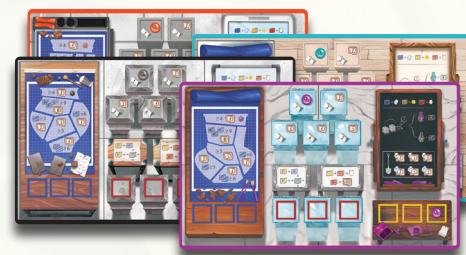
# COMPONENTES



1 tabuleiro de ação integrado ao berço (caixa do jogo).



28 peças de pesquisa (7 de cada cor). Cole 1 adesivo em cada.



4 tabuleiros individuais de museu.



24 pedaços de vaso (6 para cada jogador, identificados pela cor de seu verso).



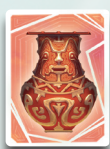
1 carrinho de mão (monte antes da primeira partida. Instrução na última página).



4 marcadores de +30/+60 pontos.



52 dados (14 amarelos, 13 vermelhos, 13 azuis e 12 cinzas).



1 marcador de primeiro jogador.



1 marcador de rodada.



16 discos (4 de cada cor).



20 vasos (5 de cada cor).

# INTRODUÇÃO

Marajoara é um dos nomes dado ao povo da tribo originária brasileira que data do período pré-colombiano, que se estabeleceu na ilha do Marajó e na foz do rio Amazonas. A cultura do Marajó foi descoberta em estudos arqueológicos e ficou conhecida devido a sua distinta cerâmica. Em Marajoara, os jogadores irão atuar como alguns destes estudiosos que escavam e restauram essa majestosa arte.

# OBJETIVO

Em Marajoara você gerencia um museu e sua coleção de vasos Marajoara. Ao longo de 14 turnos, realize escavações, restaure um grande vaso e exponha vasos encontrados, recebendo pontos de vitória por sua coleção. Ao final da partida, vence quem tiver mais pontos de vitória.

# ÁREAS DO MUSEU (TABULEIRO INDIVIDUAL)



1. Área de restauração;
2. Área da exposição;
3. Lousa (resumo das ações): local para dados na fase de Reciclagem e pontuação de final de jogo;
4. Local para armazenar dados azuis;
5. Local para armazenar dados vermelhos;
6. Local para armazenar dados amarelos.

## PREPARAÇÃO

Coloque a caixa aberta no centro da mesa, retire todos os componentes, e encaixe de volta o tabuleiro de ação na caixa;



Cada Jogador:

- A. Escolhe uma cor para si e pega o tabuleiro de museu dessa cor;
- B. Coloca 3 peças de pesquisa nos espaços com os ícones de peça de pesquisa em seu museu. Deixe as demais peças de pesquisa da sua cor ao lado do seu museu;
- C. Deixa os 5 vasos da sua cor, próximos ao seu museu;
- D. Posiciona os 6 pedaços do seu vaso próximos ao seu museu. Os versos dessas peças têm a mesma cor que a do jogador para facilitar sua localização/separação;





Em seguida, prepare o tabuleiro e a área de jogo:

1. Coloque o carrinho de mão montado no centro da mesa ao alcance de todos;
2. Coloque o marcador de rodada no primeiro espaço da trilha de rodada;
3. Coloque 1 disco de cada jogador no espaço 0 (zero) da trilha de pontuação e 1 disco de cada jogador em cada uma das 3 trilhas de escavação;
4. De forma aleatória, posicione os dados no tabuleiro de ações, de cima para baixo, da esquerda para a direita. Todos devem estar com o valor 1. Não posicione nos espaços indicados com um sombreado e .
5. O primeiro jogador é aquele que assistiu algo sobre arqueologia mais recentemente (ele não mudará durante toda a partida). Começando pelo último jogador e continuando em sentido anti-horário, cada jogador pega 1 peça de pesquisa da sua cor e a coloca sobre o espaço  no tabuleiro de ação.



\*Sem dado nesses espaços

No exemplo acima, Laranja será o último jogador, portanto ele coloca sua peça primeiro, seguido de Preto e Roxo. O jogador Turquesa, sendo o primeiro jogador, é o último a colocar a sua peça.

Agora a partida pode começar!

# ANDAMENTO DO JOGO

A partida dura 14 rodadas. Em cada rodada, começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador realiza o seu turno. Isso consiste em uma ação principal e quantas ações livres puder e quiser realizar, encerrando a rodada com a etapa de reciclagem, quando necessário. Ao final da última rodada, ocorre a pontuação final e quem tiver mais pontos vence.

## AÇÃO PRINCIPAL (OBRIGATÓRIA)

Em seu turno, o jogador escolhe **um dado** que irá **saltar** sobre outro dado, **capturando-o**. Após a captura, o dado **que saltou** tem seu valor **atualizado**. Em seguida, o jogador pode realizar um incremento de pesquisa (se for o caso) e realiza a ação relacionada à cor do dado **capturado**. Siga a seguinte ordem:

1. **Capturar um dado:** escolha um dado no tabuleiro de ações, e “salte” sobre um segundo dado, capturando-o. Para isso, o espaço ao lado oposto do dado capturado deve estar vazio (sem um dado ocupando). Pegue o dado capturado, **sem alterar seu valor**, e deixe-o ao lado do seu tabuleiro.

### O DADO QUE “SALTA”:

- Salta sobre apenas um outro dado.
- Não pode “cair” em um espaço que não esteja adjacente em linha reta ao dado capturado.
- Não pode fazer curvas durante o salto.
- Pode cair em um dos espaços cercados por uma corda.



2. **Atualização de valor de dado que saltou (mude a face do dado considerando a seguinte soma):**

- a. **Sempre** adicione 1 ao valor do dado;
- b. Se ele caiu sobre um espaço marcado com +1, adicione 1 extra (+2 no total);
- c. Se ele caiu sobre o espaço marcado com +2, adicione 2 extra (+3 no total).

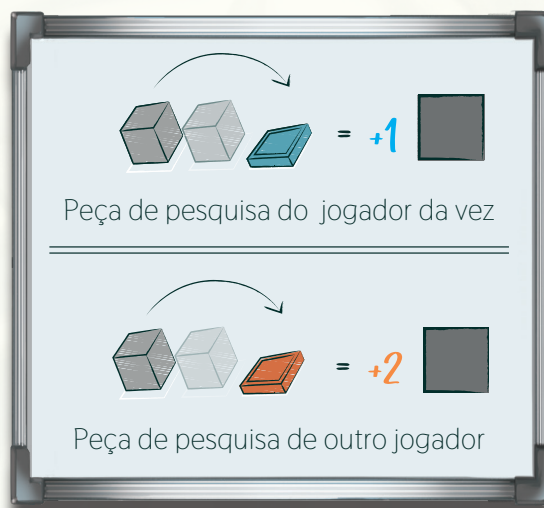
### ATENÇÃO



Um dado **NUNCA** pode possuir um valor superior a 6. Se a soma resultante de um dado for maior que 6, simplesmente mantenha a face de valor 6.

3. **Incremento de pesquisa:** caso o dado que saltou caia sobre uma peça de pesquisa, o valor da face do dado será alterado, portanto, verifique:

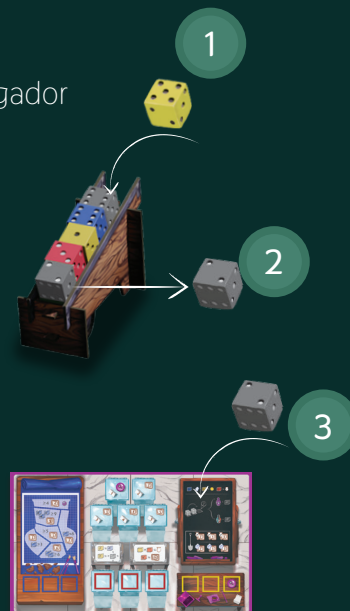
- Se a peça for da **cor do jogador da vez**: some 1 em qualquer dado que esteja no tabuleiro do jogador da vez, ou ao dado recém-capturado.
- Se a peça for da **cor de outro jogador**: aquele jogador soma 2 em qualquer dado que esteja em seu tabuleiro (à escolha do jogador dono da peça). Esse valor pode ser dividido entre dois dados.



## GASTANDO DADOS

Ao gastar qualquer quantidade de dados nas ações livres ou obrigatórias, o jogador deverá seguir o seguinte procedimento:

- Coloque quaisquer dados utilizados, sem alterar seu valor, no carrinho de mão no espaço mais acima possível. O valor deve se manter integral como gasto na ação. Por exemplo: ao gastar um dado amarelo 5 para pagar 2 exposições de dado vermelho de 2 e 3, ele deve ser colocado no carrinho com a face 5 voltada para cima (sem reduzir o seu valor).
- Se outros 5 dados já estiverem no carrinho, retire quaisquer dados mais abaixo para que os novos dados entrem no topo.
- Coloque os dados retirados do carrinho, sem alterar seu valor, sobre sua lousa para a etapa de Reciclagem. (Veja mais na página 11).



## 4. Ação do dado:

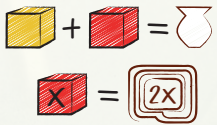
- Guardar o dado capturado (se o dado capturado for amarelo, vermelho ou azul 🟡🔴🟢):** coloque o dado no espaço livre da cor correspondente mais à esquerda do seu tabuleiro de museu. Se você já tiver 3 dados dessa cor, você não pode realizar essa ação. Você não pode capturar um dado se não possuir um espaço livre em seu tabuleiro. A primeira vez que colocar um dado amarelo no terceiro espaço de seu tabuleiro, colete a peça de pesquisa sobre esse espaço (ver quadro Colocando peça de pesquisa, na página 10).
- Realizar escavação (dado capturado cinza 🟡):** desça um de seus discos em uma das trilhas de escavação, um número de espaços igual ao valor do dado, e receba o bônus do local onde o disco parou. Mais de um disco pode ocupar o mesmo espaço, exceto pelo último espaço de cada trilha, onde podem ser colocados apenas 2 discos. O primeiro jogador a colocar seu disco no último espaço de uma trilha coloca no espaço “1º” que rende uma pontuação maior no final da partida. O segundo jogador coloca no espaço “2º” de menor pontuação.

Não é permitido repartir o valor do dado para descer em mais de uma trilha. Não é permitido descer menos espaços que o valor do dado, exceto se o disco chegar no final da trilha, desperdiçando o excedente. Os bônus de cada espaço das trilhas de escavação estão descritos nas páginas 12 e 13. Em seguida, siga os passos do quadro “Gastando Dados”, no box acima).

# AÇÕES LIVRES (OPCIONAIS)

Em seu turno, o jogador pode realizar quantas ações livres ele quiser e puder, na ordem que desejar, antes e/ou depois da sua ação principal. As ações livres são:

## 1. EXPOSIÇÃO DE VASO (DADOS VERMELHOS)



Gaste dinheiro para expor vasos completos em seu museu. (Consulte o quadro *Gastando Dinheiro*, página 10).

Cada vaso (dado vermelho) tem um valor, e você deve pagar em dinheiro (dado amarelo) o mesmo valor do dado (exemplo: para expor um dado de valor 5, gaste 5 de dinheiro). Receba imediatamente pontos de vitória igual ao dobro do valor do dado vermelho. Coloque um de seus vasos no espaço livre de menor valor em seu tabuleiro de jogador, e receba imediatamente a peça de pesquisa (ver quadro *Colocando peça de pesquisa*, na página 10) ao expor o **primeiro** vaso, e pontos de vitória ao expor os demais vasos.



Você poderá expor até 5 vasos ao longo da partida.

Após realizar a ação de exposição, siga os passos do quadro “Gastando Dados”, na página 6.

Caso o jogador queira, ele pode expor mais de um vaso na mesma ação de exposição, precisando pagar todo o dinheiro na mesma ação, resolvendo um dado vermelho de cada vez.

*Clara decide expor dois vasos, um de valor 2 e outro de valor 5. Ela deve pagar 7 de dinheiro e decide usar um dado 6 amarelo e reduz outro de 3 para 2. Esses são os dois primeiros vasos que Clara expõe na partida, então imediatamente recebe 4 pontos (pelo vaso de valor 2), 10 pontos (pelo vaso de valor 5), uma peça de pesquisa (pelo primeiro vaso exposto) e mais 2 pontos extras (pelo segundo vaso), colocando 2 de seus vasos sobre os dois primeiros espaços da trilha de exposição.*



Antes de expor







Depois de expor

## 2. RESTAURAR VASO (DADOS AZUIS)

Use os dados azuis para restaurar um pedaço do vaso Marajoara, recebendo imediatamente pontos de vitória por isso.

Cada pedaço do vaso tem um requisito que deve ser cumprido. Os pedaços podem ser restaurados em qualquer ordem, mas não se pode restaurar o mesmo pedaço mais de uma vez, ou usar um pedaço do vaso de outro jogador.

Os critérios são:

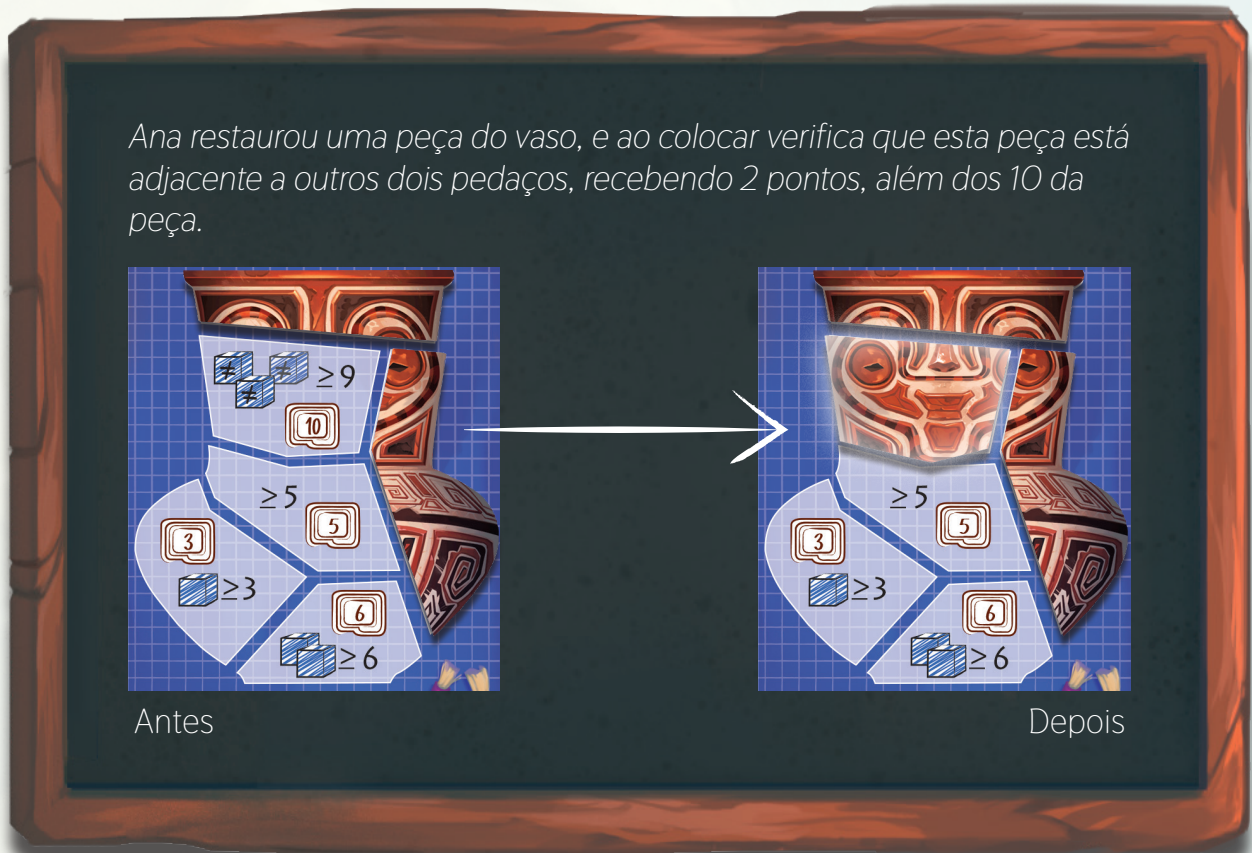
- $\geq 4$  e  $\geq 5$  : use quantos dados azuis quiser, contanto que a soma seja maior ou igual a 4 (no pedaço superior) ou a 5 (no pedaço central).  
Receba, respectivamente: 4 pontos de vitória e colete a peça de pesquisa (ver quadro Colocando peça de pesquisa, na página 10); e 5 pontos de vitória.
-   $\geq 3$  : use somente um dado azul, contanto que seja maior ou igual a 3.  
Receba 3 pontos de vitória.
-   $= 6$  : use somente um dado azul, contanto que seja igual a 6. Receba 7 pontos de vitória.
-   $\geq 6$  : use exatamente dois dados azuis, contanto que a soma deles seja maior ou igual a 6. Receba 6 pontos de vitória.
-   $\geq 9$  : use dois ou três dados azuis com faces diferentes, contanto que a soma deles seja maior ou igual a 9. Receba 10 pontos de vitória.

Após realizar a restauração, siga os passos do quadro “Gastando Dados”, na página 6.



## BÔNUS DE ADJACÊNCIA:

Ao colocar um pedaço do vaso em seu tabuleiro adjacente a outro pedaço, receba 1 ponto de vitória por cada pedaço adjacente à peça que está colocando.

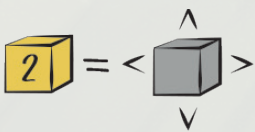


### 3. FINANCIAR RESTAURAÇÃO



Gaste 2 de dinheiro para somar ou reduzir 1 (altere imediatamente a face do dado para o novo valor) no valor de um dado azul que esteja em seu tabuleiro de museu (*consulte o quadro Gastando Dinheiro, página 10*).

### 4. FINANCIAR TRABALHO DE CAMPO



Gaste 2 de dinheiro para mover um dado de qualquer cor do tabuleiro de ações para um espaço adjacente que não possua outro dado. (*Consulte o quadro Gastando Dinheiro, página 10*).

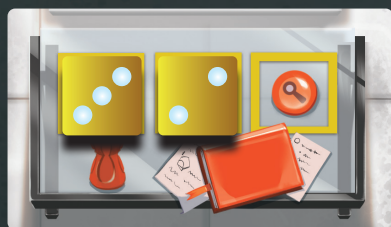
Esse movimento não é uma captura, portanto não ativa nenhum dos efeitos das páginas 5 e 6, apenas altera a posição de um dado, mudando as possíveis capturas.

## GASTANDO DINHEIRO

Para cada ponto de dinheiro gasto, reduza em 1 o valor da face de um dado amarelo em seu tabuleiro.

É permitido reduzir o valor de mais de um dado ao mesmo tempo para usar a soma dos valores. Se o valor total de um dado amarelo for gasto em uma ação, ao invés de reduzir seu valor, remova o dado do seu tabuleiro de jogador e, siga os passos do quadro “Gastando Dados”, na página 6.

*Bruna quer expor um vaso de valor 4 e possui dois dados amarelos, um de valor 3 e um de valor 2. Ela teria duas opções: gastar o dado 3 inteiro (colocando-o no carrinho) e reduzindo o valor do dado 2 para 1; ou gastando o dado 2 (colocando-o no carrinho) e reduzindo o dado 3 para 1. O resultado final no tabuleiro de jogador seria o mesmo, mas o valor do dado que será colocado no carrinho de mão será diferente.*



## COLOCANDO PEÇA DE PESQUISA

Os jogadores podem receber peças de pesquisa  da sua cor posicionadas na preparação em seu tabuleiro de jogador, seja restaurando, expondo ou arrecadando dinheiro, além de peças extras recebidas nas trilhas de escavação.



*Ao coletar uma peça de pesquisa, imediatamente, coloque-a em um espaço sem dados e sem outras peças de pesquisa. Uma vez colocada, a peça de pesquisa não pode ser movida e é mantida no espaço escolhido até o final do jogo.*

*Não é permitido colocar peças de pesquisa dentro dos quadrantes das pontas (destacados com a corda branca em volta). Também não é permitido colocar as peças nos espaços +1 ou +2.*

## FIM DE TURNO (RECICLAGEM)

Após a ação principal e as ações livres opcionais, ocorre a Reciclagem e então o turno se encerra, iniciando a vez do próximo jogador.

**Reciclagem:** sem alterar o valor dos dados em sua lousa, retorne-os para o tabuleiro de ação na ordem que quiser, em um espaço sem dado, dando prioridade para um dos quatro quadrantes das pontas do tabuleiro (destacados com a corda em volta).

Caso não haja espaço em nenhum quadrante, coloque o dado sobre uma das suas peças de pesquisa. Se ainda não existir um espaço válido, coloque o dado em qualquer espaço sem dados (incluindo espaços com peças de pesquisa dos jogadores adversários). Não dispare o efeito de incremento de pesquisa ao cobrir quaisquer peças de pesquisa, nem altere o valor do dado se colocar em um espaço +1 ou +2.

Após reciclar todos os dados, passe a vez para o próximo jogador. Se o próximo jogador for o primeiro jogador, ele deve, antes de iniciar seu novo turno, avançar o marcador de rodadas em 1 espaço. Caso o marcador já esteja no último espaço, a partida acaba imediatamente, e inicia-se a pontuação final.

## FINAL DA PARTIDA

Ao final da 14ª rodada, a partida se encerra e inicia-se a contagem final de pontos. Aos pontos que cada jogador já possui, some pontos baseados nos seguintes critérios:

**Vasos expostos:** os jogadores que mais expuseram vasos, recebem pontos de acordo com a tabela.



O primeiro recebe 7 pontos, o segundo 5 e o terceiro 3. Caso um jogador não tenha exposto nenhum vaso, ele não entra nessa contagem. Em caso de empate, some os pontos referentes às posições que estes jogadores ocupariam e divida igualmente, arredondado para baixo.

**Pedaços de vasos restaurados:** repita o processo, agora com quantas peças dos vasos cada jogador restaurou, seguindo a tabela abaixo que funciona da mesma maneira que a anterior (incluindo em caso de empate).



# PRÊMIOS POR ÊXITO EM ESCAVAÇÃO

Os dois primeiros jogadores que tiverem alcançado os últimos espaços em cada uma das trilhas recebem os pontos conforme o critério, dependendo da ordem de chegada.

## TRILHA VERMELHA:

**Primeiro jogador:** recebe **2 pontos** de vitória para cada vaso exposto.

**Segundo jogador:** recebe **1 ponto** de vitória para cada vaso exposto.

## TRILHA AZUL:

**Primeiro jogador:** recebe **2 pontos** de vitória para cada pedaço de vaso restaurado.

**Segundo jogador:** recebe **1 ponto** de vitória para cada pedaço de vaso restaurado.

## TRILHA AMARELA:

**Primeiro jogador:** recebe **10 pontos**.

**Segundo jogador:** recebe **6 pontos**.

O jogador com mais pontos de vitória vence. Em caso de empate, o jogador que tiver mais dinheiro no tabuleiro de jogador vence. Persistindo o empate, os jogadores dividem a vitória.

# ESPAÇOS DAS TRILHAS DE ESCAVAÇÃO



## TRILHA AZUL

1. Aumente em 1 o valor de um dado azul em seu tabuleiro.
2. Coloque uma peça de pesquisa (*página 10*).
3. Aumente em 2 o valor de um dado azul em seu tabuleiro (pode ser dividido em mais de um dado dessa cor).
4. Receba 3 pontos de vitória.
5. Aumente em 3 o valor de um dado azul em seu tabuleiro (pode ser dividido em mais de um dado dessa cor).
6. Receba 5 pontos de vitória.
7. Nesta rodada restaure tantos pedaços do vaso quantos você quiser, considerando todos os dados com o valor dobrado.
8. Escolha um pedaço de vaso de seu museu e pontue 2 pontos para cada peça adjacente à peça escolhida.
9. Somente ao final da partida (disponível apenas para os 2 primeiros jogadores que alcançarem o espaço):
  - 1° receba 2 pontos de vitória para cada pedaço de vaso restaurado.
  - 2° receba 1 pontos de vitória para cada pedaço de vaso restaurado.



## TRILHA AMARELA

1. Aumente em 1 o valor de um dado amarelo em seu tabuleiro.
2. Coloque uma peça de pesquisa (*página 10*).
3. Aumente em 2 o valor de um dado amarelo em seu tabuleiro (pode ser dividido em mais de um dado dessa cor).
4. Receba 3 pontos de vitória.
5. Aumente em 3 o valor de um dado amarelo em seu tabuleiro (pode ser dividido em mais de um dado dessa cor).
6. Receba 5 pontos de vitória.
7. Troque 2 dados do seu museu por 2 dados do carrinho de mão. Não altere o valor de nenhum dado. No carrinho, os dados recém chegados devem ser colocados nos espaços superiores.
8. Receba 2 pontos de vitória por cada peça de pesquisa da sua cor no tabuleiro de ações (lembre-se de considerar as suas peças que estão cobertas por dados).
9. **Somente ao final da partida (disponível apenas para os 2 primeiros jogadores que alcançarem o espaço):**  
 1º receba 10 pontos de vitória,  
 2º receba 6 pontos de vitória.



## TRILHA VERMELHA

1. Aumente em 1 o valor de um dado vermelho em seu tabuleiro.
2. Coloque uma peça de pesquisa (*página 10*).
3. Aumente em 2 o valor de um dado vermelho em seu tabuleiro (pode ser dividido em mais de um dado dessa cor).
4. Receba 3 pontos de vitória.
5. Aumente em 3 o valor de um dado vermelho em seu tabuleiro (pode ser dividido em mais de um dado dessa cor).
6. Receba 5 pontos de vitória.
7. Exponha 1 vaso de qualquer valor pagando apenas 1 de dinheiro (receba os pontos normalmente por 2x o valor do dado vermelho).
8. Retire o último vaso exposto do seu museu e receba o dobro dos pontos adicionais de acordo com o número de pontos da posição (ex. 8 pelo quarto vaso). O vaso fica disponível para ser exposto novamente. Você não pode executar esta ação se tiver 0 ou 1 vasos expostos.
9. **Somente ao final da partida (disponível apenas para os 2 primeiros jogadores que alcançarem o espaço):**  
 1º receba 2 pontos de vitória para cada vaso exposto.  
 2º receba 1 pontos de vitória para cada vaso exposto.

# MODO SOLO

O Modo Solo consiste em missões. Em cada uma delas, o seu objetivo é recuperar alguns vasos espalhados pelo jogo antes do final da partida. Estas são as mudanças nas regras para o modo solo:

- Não use o marcador de contador de rodadas;
- Na preparação, coloque vasos de uma cor que não seja a sua nos locais que a missão indicar; esses vasos serão seus objetivos da missão. Um objetivo em algum local do tabuleiro de museu é coletado assim que você for colocar uma peça ou dado em seu local. Objetivos na trilha de pontuação são apenas coletados ao final da partida se você possuir mais pontos que o indicado;
- Após capturar um dado, escolha se houver, um dos dados adjacentes (ortogonalmente ou diagonalmente) ao dado que capturou. Coloque esse dado no espaço de menor valor disponível no contador de rodadas. A partida encerra quando o último espaço da trilha for ocupado. Caso não exista um dado adjacente, pule essa etapa;
- As pontuações de maioria de exposição e restauração **não são** contabilizadas. As pontuações relativas aos últimos espaços das trilhas de escavação **são** contabilizadas;
- Você vence se cumprir todos os objetivos. Ao ganhar você pode seguir para a próxima missão.

Dica: para lembrar qual dado foi movido na rodada, utilize um disco de uma cor não utilizada sobre ele.

Quer mais desafio para o modo solo de Marajoara? Acrescente 10 PVs ao objetivo de pontos de cada missão.

*Por exemplo, na missão 1, coloque o vaso de objetivo em 60 pontos (marcador +30 no espaço 30).*

## OBJETIVOS DAS MISSÕES:

### MISSÃO 1

---

- Vaso no pedaço  $\geq 9$  da área de restauração.
- Vaso no último espaço da trilha amarela de escavação.
- Vaso no quarto da área da exposição.
- Vaso nos 50 pontos da trilha de pontuação (use o marcador +30 no espaço 20).

### MISSÃO 2

---

- Vaso ao lado da área de restauração (pegue somente ao completar todo o vaso).
- Vaso no último espaço da trilha azul de escavação.
- Vaso no último espaço da trilha amarela de escavação.
- Vaso nos 50 pontos da trilha de pontuação (use o marcador +30 no espaço 20).

### MISSÃO 3

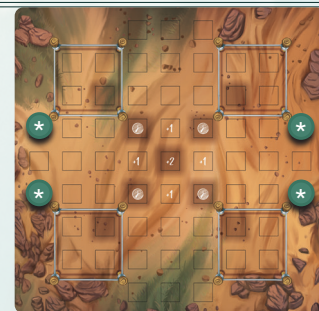
---

- Vaso no último espaço da trilha amarela de escavação.
- Vaso no último espaço da trilha vermelha de escavação.
- Vaso no quinto espaço da área da exposição.
- Vaso nos 50 pontos da trilha de pontuação (use o marcador de +30 no espaço 20).
- **No final do jogo**, subtraia os valores dos dados na trilha de rodada do seu total de pontos.

### MISSÃO 4

---

- 1 vaso ao lado de cada espaço indicado.  
O jogador pega o vaso ao chegar com um dado nesse espaço.
- Vaso no segundo espaço da área da exposição.
- Vaso em 60 pontos da trilha de pontuação (use o marcador de +60 no espaço 0).



### MISSÃO 5

---

- Vaso no terceiro espaço da área da exposição.
- Vaso em 50 pontos (use o marcador +30 no espaço 20). No final do jogo, subtraia o dobro dos valores dos dados **não amarelos** na trilha de rodadas do seu total de pontos.

### MISSÃO 6

---

**Regra adicional:** *você administra 2 museus ao mesmo tempo. Utilize 2 tabuleiros de jogador. Quando capturar um dado, escolha em qual museu alocar. Escolha a área amarela de somente um dos museus para usar. Esse dinheiro serve para os 2 museus. Ao pontuar a última trilha azul e vermelha, some os vasos/pedaços dos 2 museus.*

**Ação adicional:** *gaste 1 de dinheiro para trocar dados azuis e vermelhos entre os museus, quantas vezes quiser até o final da rodada.*

- Vaso em 50 pontos (use o marcador +30 no espaço 20). No final da partida, você perde 3 pontos para cada espaço vazio de exposição e pedaços de vaso não restaurados.

### MISSÃO 7

---

**Regra adicional:** *na preparação, role os dados antes de colocá-los no tabuleiro de ações. Toda vez que um dado precisar ser aumentado e ele passar do valor 6, ele volta para 1 e o jogador perde 4 pontos.*

- Vaso em 30 pontos na trilha de pontuação (use o marcador de +30 no espaço 0).
- **Final do jogo:** some o valor de todos os dados na trilha de rodadas e perca o valor total em pontos.

### MISSÃO 8

---

- Vaso junto à sua reserva de peças de pesquisa. Você deve pegar todas as peças de pesquisa para conquistar esse vaso.
- Vaso em 35 pontos (use o marcador +30 no espaço 5). No final do jogo, subtraia os valores dos dados na trilha de rodadas do seu total de pontos.

## RESUMO DO TURNO DO JOGADOR

### AÇÃO PRINCIPAL (OBRIGATÓRIA, REALIZADA NESSA SEQUÊNCIA):

1. Capturar um dado
2. Atualizar valor
3. Incremento de pesquisa
4. Ação do dado
  - 4a. Guardar dado capturado (dado capturado amarelo, vermelho ou azul) ou
  - 4b. Realizar escavação (dado capturado cinza)

### AÇÕES LIVRES (ANTES E/OU DEPOIS DA PRINCIPAL, QUANTAS VEZES QUISER E PUDER):

- Exposição de Vaso
- Restaurar Vaso
- Financiar Restauração
- Financiar Trabalho de Campo

### FINAL DO TURNO:

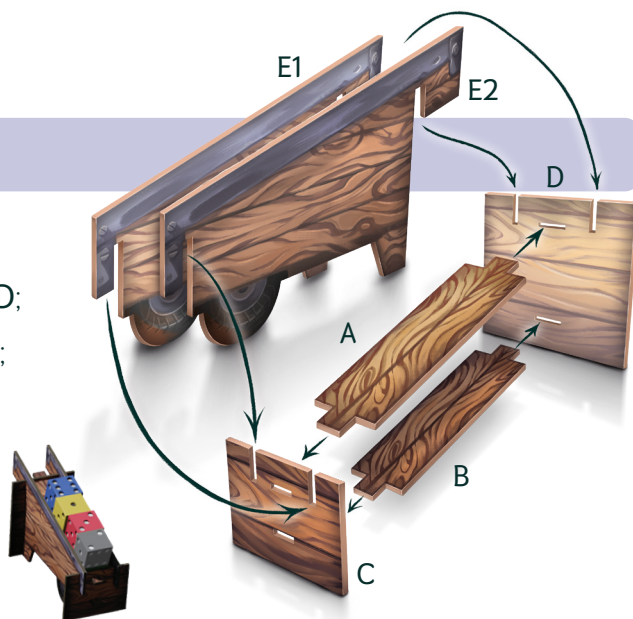
- Reciclagem (se houver dados na área de reciclagem)
- Passar a vez para o próximo jogador (se este for o primeiro jogador, avançar o marcador de rodada)

A PARTIDA SE ENCERRA AO FINAL DA 14ª RODADA.

## MANUAL PARA MONTAGEM DO CARRINHO

Após destacar as peças do punchboard:

1. Encaixe a peça **A** nos espaços superiores das peças **C** e **D**;
2. Encaixe a peça **B** nos espaços inferiores das peças **C** e **D**;
3. Encaixe as peças **E1** e **E2** em cada um dos lados das peças **C** e **D**;
4. O resultado final deverá ser como o exemplo ao lado.



GAME DESIGN: Daniel de Lucca

ILUSTRAÇÕES: Carmen Ferreira Martinez

DESIGN GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO: Andreza Farias · Kaique Messias

DESENVOLVIMENTO: Diego Bianchini · Michael Alves

EDIÇÃO: Diego Bianchini · Thiago Leite

MANUAL: Thiago Leite

REVISÃO: Renato J. Lopes · Gustavo Lopes



Glyp Games LTDA  
CNPJ:53.273.552/0001-30

ENDEREÇO: Rua Manoel Pires de Moraes, 18,  
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP  
CEP: 06900-505 - Brasil

[www.meeplebr.com](http://www.meeplebr.com)