Um jogo de Rüdiger Dorn para 2-4 jogadores a partir de 8 anos

LUXOR

Objetivo do jogo

À procura de tesouros, grupos de aventureiros vasculham o lendário templo em Luxor.

Os aventureiros disputam a chegada à câmara da tumba do Faraó. No entanto, as passagens do templo contêm muitos tesouros que precisam ser coletados. Os jogadores movem seus aventureiros de peça em peça pelo tabuleiro jogando as cartas da sua mão. Quanto mais perto cada aventureiro chega da câmara da tumba, e quanto mais tesouros eles coletam, mais pontos de vitória (PV) eles ganham. O jogo termina no final de qualquer rodada, quando houver 2 aventureiros na câmara da tumba. O jogador que coletou mais pontos de vitória (PV) é o vencedor!

Componentes

• 1 Tabuleiro

• 1 Tabuleiro de Hórus

• 1 Tabuleiro de pontuação

• 31 Cartas básicas

6x 1
5x +/- 1
4x de cada 2, 3, 4, 5
4x dado

• 24 Cartas de Hórus

8x nível 1 *8x nível 2* *8x nível 3*

O nível é igual ao número de ícones de olho no rodapé da carta.

• 30 Peças de tesouro – *(10 de cada tipo)*

Vasos

Estátuas

Joias

Verso

Para cada tipo de tesouro: 1x 3 4x 4 3x 5 1x 6

• 14 Peças de templo

Verso das peças:

4x Cobra
6x Falcão
4x Leão

Frente das peças:

3x Coringa *4x Escaravelho* *1x Coringa/ Escaravelho*

1x 1 ou 2 olhos *1x 2 ou 3 olhos* *4x Túnel*

• 6 Peças de Hórus

2 de cada com 1, 2 ou 3 olhos e chaves

• 6 Peças de Osíris

1x 1, 2x 2, 2x 3, 1x 4

• 20 Chaves

Frente *Verso*

• 18 Peças de tesouro coringa

• 22 Escaravelhos

Frente *Verso*

4x *8x* *6x* *4x*

• 2 Sarcófagos

• 20 Aventureiros

5 aventureiros de cada cor

4 Marcadores de jogador

Indicando a cor dos jogadores

• 4 Marcadores de pontuação

1 marcador de cada cor de jogador

• 1 Dado

(A cor do dado pode variar).

• 1 Marcador de 1º jogador

• 1 Livreto de regras

Preparação do jogo

Componentes gerais

Coloque o **tabuleiro** no centro da área de jogo. Coloque os **sarcófagos** na câmara da tumba no centro do tabuleiro. Depois, coloque o **tabuleiro de Hórus** e o **tabuleiro de pontuação** ao lado do tabuleiro. Mistures os **escaravelhos** virados para baixo e mantenha-os acima do tabuleiro de Hórus como estoque geral, junto com as **peças de tesouro coringa** e as **chaves**. Coloque o **dado** ao lado do tabuleiro.

Componentes dos jogadores

Cada jogador escolhe uma cor e pega o **marcador de jogador**, o **marcador de pontuação** e os **5 aventureiros** correspondentes. Depois, cada jogador coloca 2 dos seus aventureiros **de pé** no espaço inicial (as escadas). Esses aventureiros são considerados "ativos". Os 3 aventureiros restantes começam o jogo "inativos" e são colocados **deitados** nos espaços ao lado das 3 estátuas de Anúbis (1 aventureiro em frente a cada estátua). Todos os marcadores de pontuação devem ser colocados no espaço "0/100" da trilha de pontuação. Dê o **marcador de 1º jogador** ao jogador mais novo. Se estiver jogando com menos de 4 jogadores, devolva os componentes não usados para a caixa do jogo.

Os marcadores de jogadores são apenas lembretes da cor de cada jogador e devem ser colocados na mesa à vista de todos, em frente a cada jogador.

As cartas do jogo

O primeiro jogador embaralha as **cartas básicas** e **distribui 5 cartas** para cada jogador, lembrando a todos que devem manter as cartas na ordem. As cartas restantes formam um baralho que é colocado no centro do tabuleiro.

Importante: Não é permitido aos jogadores mudar a ordem das cartas na mão durante o jogo!

Separe as **cartas de Hórus** de acordo com o nível (número de olhos no rodapé da carta) e embaralhe cada tipo separadamente. Depois, empilhe-as viradas para cima nos espaços correspondentes (de acordo com o número de olhos) na tabuleiro de Hórus.

As peças

Embaralhe as **peças de Osíris** viradas para baixo. Coloque 4 dessas peças nos espaços de Osíris designados no tabuleiro, viradas para cima e devolva as 2 peças restantes para a caixa.

Coloque as **peças de Hórus** nos espaços de Hórus correspondentes no tabuleiro, de acordo com o número de ícones de olhos.

Embaralhe as **peças de tesouro** viradas para baixo e coloque-as aleatoriamente, viradas para cima, em cada espaço do tabuleiro que continua vazio.

Separe as **peças de templo** de acordo com o verso. Embaralhe cada tipo separadamente e empilhe-os separadamente virados para baixo ao lado do tabuleiro.

TABULEIRO DE PONTUAÇÃO: A ordem de pontuação das diferentes categorias no final do jogo é mostrada na coluna da esquerda:
1. Posição dos aventureiros | 2. Sarcófagos obtidos | 3. Chaves em posse
4. Número de conjunto de tesouros recolhidos | 5. Pontos de vitória dos escaravelhos
A coluna da direita mostra os pontos de vitória (PV) dependendo do número de conjuntos de tesouros coletados.

Importante: Manuseando as cartas

Em Luxor, não é permitido aos jogadores mudar a ordem das cartas da sua mão durante todo o curso do jogo. Um jogador pode jogar apenas a última carta da esquerda ou da direita em sua mão e não pode reorganizar as cartas após as jogadas.

Qualquer carta jogada, **seja uma carta básica ou de Hórus,** é colocada na **pilha de descarte**. Ao pegar uma nova carta, o jogador deve colocá-la no meio das 4 cartas restantes em sua mão. No final de seu turno, o jogador sempre tem 5 cartas na mão.

Sequência de jogo

Luxor é jogado por várias rodadas. Durante cada rodada, o primeiro jogador completa o primeiro turno seguido pelos outros jogadores em sentido horário.

1) Jogar uma carta e mover aventureiros

O jogador da vez escolhe a última carta da esquerda ou da direita em sua mão e a joga, movendo um de seus aventureiros pelo templo o número de espaços correspondente ao número mostrado na carta.

2) Realizar uma ação

A seguir, o jogador faz a ação mostrada na peça sobre a qual o aventureiro terminou seu movimento.

3) Pegar uma carta

Finalmente, o jogador pega uma nova carta do baralho, colocando-a no meio de sua mão. Depois, o próximo jogador pode fazer o seu turno.

O jogo termina no final da rodada em que o 2º aventureiro entrou na câmara da tumba. A rodada deve ser completada por todos os jogadores e acontece a pontuação final.

As próximas duas páginas mostram a sequência em detalhes.

1) Jogar uma carta e mover aventureiros

Primeiro, o jogador da vez escolhe a última carta da esquerda ou da direita em sua mão e a coloca virada para cima na pilha de descarte no centro do tabuleiro.

Exemplo: Olhando para as cartas de sua mão, Daniel pode jogar ou o "1" à esquerda ou o "3" à direita.

Cartas básicas:

Se a carta mostrar um número, o jogador move um de seus aventureiros aquele número de peças em direção à câmara da tumba.

Se a carta mostra o ícone o jogador deve mover **um** de seus **aventureiros** uma peça para frente ou para trás.

Se a carta mostrar o ícone o jogador joga o dado primeiro e depois avança **um** de seus **aventureiros** aquele número de peças em direção à câmara da tumba.

Exemplo: Daniel (vermelho) deve mover seu aventureiro do espaço inicial 3 peças para frente.

Cartas de Hórus:

Durante o jogo, os jogadores podem ganhar cartas de Hórus (nível 1, 2 ou 3), que permitem novas opções de movimento. *Veja a página 8 para uma descrição detalhada.*
Ao serem jogadas, estas cartas também são colocadas viradas para cima na pilha de descarte no centro do tabuleiro.

Mova 1 aventureiro para frente de 1 a 6 peças.

Mova todos os seus aventureiros 2 peças para frente.

Leve seu último aventureiro até o penúltimo.

Mova um aventureiro para frente o número de peças mostrado e pegue um tesouro usando um aventureiro a menos.

Regras de movimento

Escolhendo um aventureiro e movendo:
Um jogador pode escolher mover qualquer um de seus aventureiros. No entanto, qualquer aventureiro inativo (aqueles deitados na estátua de Anúbis) não podem ser movidos. Um aventureiro sempre se move de uma peça à outra, pulando quaisquer espaços vazios (espaços sem peças). Mais de um aventureiro pode ocupar a mesma peça ou espaço.

Exemplo: Daniel (vermelho) move seu aventureiro ativo três peças. Ele pula o espaço vazio. Ele não pode mover seu aventureiro deitado na estátua de Anúbis.

Começando o movimento de um espaço vazio:

O movimento funciona da mesma maneira, seja começando de uma peça ou de um espaço vazio: o primeiro movimento é sempre para a próxima peça, continuando depois de peça em peça.

Exemplo: O aventureiro de Daniel começa em um espaço vazio. O primeiro movimento do aventureiro é para a peça mais próxima e depois ele segue de peça em peça.

Novos aventureiros entrando no jogo:

Quando um dos aventureiros ativos do jogador move por uma estátua de Anúbis onde um de seus aventureiros inativos ainda está deitado, aquele aventureiro inativo se torna ativo. Mova o aventureiro recém-ativo para o espaço inicial (escadas) na posição de pé. Esse aventureiro agora entrou em jogo e pode ser movido normalmente nas rodadas subsequentes.

Exemplo: Flávia (verde) rolou um "5". O seu aventureiro passa pela estátua de Anúbis e ela coloca seu aventureiro da estátua de pé nas escadas.

***Se o caso raro ocorrer** de um jogador não poder mover seu aventureiro legalmente usando suas cartas à direita ou à esquerda, ele deve jogar uma dessas cartas sem mover seu aventureiro. Depois, ele finaliza seu turno pegando uma nova carta do baralho.*

2) Realizar uma ação

Quando um aventureiro completou seu movimento, o jogador faz a ação da peça na qual o movimento terminou. Os efeitos das peças estão descritos abaixo.

Peça de tesouro:

O jogador checa se ele tem **no mínimo** o mesmo número de **aventureiros seus** que o número de aventureiros mostrado na peça.

• Se não tiver o número mínimo, nada acontece.

• Se o jogador tiver aventureiros o bastante para cumprir os requisitos, ele pega a peça e move o marcador de pontuação um número de espaços igual ao número na peça. O jogador fica com a peça para um possível uso em um conjunto *(composto de vaso, joia e estátua)* no final do jogo.

A seguir, o jogador verifica se há um ícone no espaço que ficou vazio.

Se houver um ícone, o jogador revela a peça de cima da pilha correspondente ao ícone e a coloca, virada para cima, naquele espaço. O aventureiro ou aventureiros são colocados naquela peça de templo sem fazer a ação da peça.

Se não houver ícone, todos os aventureiros permanecem no espaço vazio.

Peças de templo:

O jogador faz a ação da peça de templo.
Todas as ações de peças de templo são explicadas em detalhe na **página 7**.

Peças de Hórus:

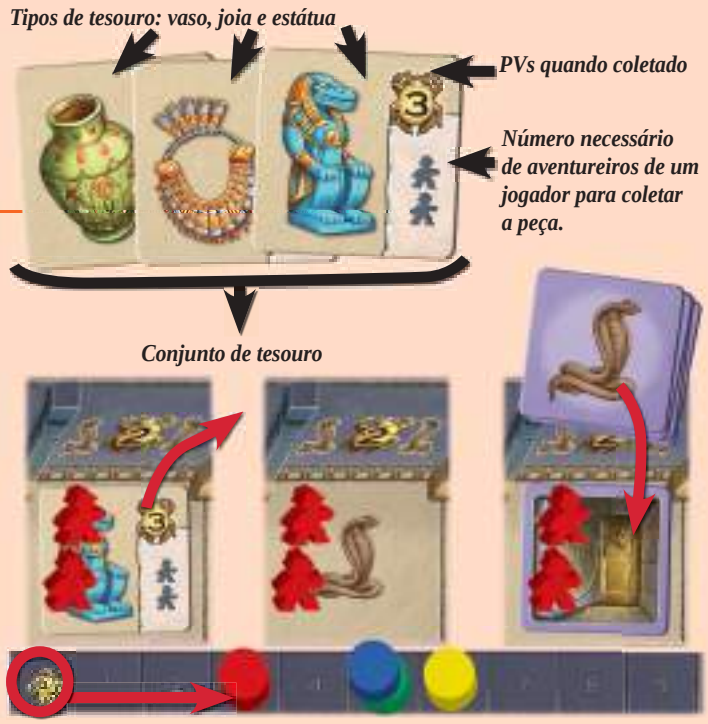
Enquanto elas estiverem disponíveis, o jogador pega:

• Uma **chave** do estoque geral
ou
• A **carta de cima** da pilha no tabuleiro de Hórus que mostra o mesmo número de ícones de olhos mostrado na peça. Esta carta deve ser colocada no meio da mão de cartas do jogador. Neste caso, o jogador não pega uma nova carta do baralho.

Na **página 8** *há uma explicação detalhada das cartas de Hórus*

Peças de Osíris:

O aventureiro move imediatamente um número de peças igual ao número mostrado na peça de Osíris. Depois, o jogador realiza a ação da peça onde o aventureiro terminar o movimento.
Importante: *Os aventureiros nunca terminam seu movimento na peça de Osíris - eles sempre avançam novamente imediatamente após parar na peça de Osíris.*



Exemplo: Como Daniel (vermelho) tem dois aventureiros na peça de tesouro, ele cumpre os requisitos e pega aquela peça. Ele avança seu marcador de pontuação em 3 espaços. Ao pegar a peça ele revela o ícone da peça de templo naquele espaço do tabuleiro. Ele pega a peça de templo apropriada e a coloca naquele espaço. Finalmente, ele coloca seus aventureiros sobre a nova peça.

Pegue 1 escaravelho | *Pegue 1 peça de tesouro coringa* | *Pegue 1 carta de Hórus* | *Mova para o próximo túnel*

Exemplo: Daniel (vermelho) decide não pegar a chave. Em vez disso, ele pega a carta de cima da pilha que mostra um ícone de olho no tabuleiro de Hórus e a coloca no meio das cartas de sua mão.

Exemplo: O aventureiro de Daniel para na peça de Osíris com o número 3. Ele avança seu aventureiro 3 peças e então resolve a ação da peça de templo pegando um escaravelho do estoque geral.

3) Pegar uma carta

O jogador pega uma nova carta do baralho e a coloca no meio de sua mão de cartas.

Quando o baralho terminar, embaralhe a pilha de descarte e use-a como o novo baralho.

Nota: *No final de seu turno, um jogador sempre terá uma mão de cinco cartas.*

Exceção: *Se o jogador pegar uma carta de Hórus em sua jogada, ele não pega uma nova carta.*

Fim do jogo e pontuação final

O jogo termina no final da rodada em que um segundo aventureiro entrar na câmara da tumba.

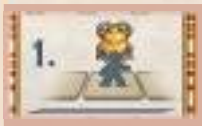
Regra especial para entrar na tumba: Para fazer o movimento final do aventureiro para dentro da câmara da tumba, o jogador deve jogar uma carta que permita que ele mova o número exato de espaços para levá-lo para a câmara da tumba e não mais que isso. Além disso, o jogador deve descartar uma chave cada vez que um dos aventureiros entrar na câmara da tumba, colocando-a no espaço da chave no tabuleiro. Um jogador que não tenha uma chave não pode mover seu aventureiro para a câmara.

O primeiro aventureiro a entrar na câmara da tumba pega o sarcófago valendo 5 PVs. O segundo aventureiro a alcançar esse espaço vai pegar o outro sarcófago valendo 3 PVs. Os dois aventureiros podem ser do mesmo jogador. Outros aventureiros ainda podem entrar na câmara da tumba durante a última rodada, usando suas chaves. No entanto, eles não ganharão sarcófagos.

Exemplo: Daniel (vermelho) joga uma carta "2" e move seu aventureiro para a câmara da tumba usando todos os pontos de movimento disponível. Ele deposita uma chave no espaço da chave e pega o último sarcófago valendo 3 PVs.

Exceção para o fim de jogo: *No caso raro de nenhum jogador poder fazer um movimento legal com um de seus aventureiros durante uma rodada de jogo, o jogo acaba imediatamente. Segue-se a pontuação final.*

No fim do jogo é feita a pontuação final. Todos os jogadores podem ganhar pontos de vitória adicional nesta fase. Os pontos são somados ao seu total na trilha de pontuação avançando o marcador de pontuação para frente.



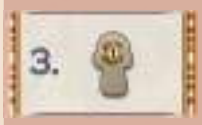
PVs para Aventureiros:

O jogador marca PVs para cada um de seus aventureiros como mostrado pelo escaravelho na parede acima do local final do aventureiro.

Nota: *Um aventureiro ainda no início (escadas) ou em uma estátua de Anúbis marca 0 PVs.*

Sarcófagos:

Cada sarcófago vale o número de PVs marcado nele.



Chaves:

Cada chave que o jogador possuir vale 1 PV.

Conjuntos de tesouro:

Cada jogador ganha PVs por **conjuntos completos de peças de tesouro** que possuem. Um conjunto consiste de uma peça de cada um dos 3 tipos de tesouro: **vaso, joia e estátua.** Uma peça de tesouro coringa pode ser usada como substituta de qualquer tipo, mas um conjunto não pode conter mais de 2 coringas.

Dependendo do número de conjuntos que possui, o jogador ganha os pontos a seguir:

Nº de conjuntos	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8+*
Pontos de vitória	*3*	*7*	*12*	*18*	*25*	*33*	*42*	*52*

Exemplo: Daniel (vermelho) ganha 31 PVs no total (0+5+5+8+13) por seus aventureiros.

Exemplo: Daniel (vermelho) coletou 3 conjuntos de tesouro, 2 dos quais contêm uma peça coringa. Segundo o quadro à esquerda, ele ganha 12 PVs. A peça de tesouro coringa restante não vale pontos.

5. Escaravelhos:

Cada jogador revela os escaravelhos coletados.
Cada peça de escaravelho vale o número mostrado de PVs.

Exemplo: Daniel (vermelho) ganha 7 pontos pelos escaravelhos que ele coletou.

O jogador com mais pontos de vitória ganha o jogo! Em caso de empate, o jogador empatado que possuir o sarcófago de maior valor é declarado o vencedor. Se nenhum dos jogadores empatados tiver um sarcófago, os jogadores dividem a vitória.

Agora você pode começar o jogo!

Quando você encontrar as **peças de templo** e as **cartas de Hórus**

durante o jogo, o resumo a seguir vai ajudá-lo a entender seus significados:

Resumo das peças de templo

Escaravelho: O jogador pega um escaravelho do estoque geral, olha sem mostrar aos outros jogadores e o coloca virado para baixo na sua frente. No final do jogo, cada escaravelho será revelado e pontuará o número de PVs mostrado.

Peças de tesouro coringa: O jogador pega uma peça de tesouro coringa do estoque geral e o mantém na sua frente.

Escaravelho ou peça de tesouro coringa: O jogador pega ou um escaravelho ou uma peça de tesouro coringa.

Exemplo: Flávia (verde) resolve pegar um escaravelho.

Favor de Hórus: O jogador pega a carta de cima da pilha apropriada no tabuleiro de Hórus, de acordo com o número de olhos mostrado na peça. A carta é colocada no meio da mão do jogador. Se ambas as pilhas possíveis estiverem esgotadas, o jogador não ganha nada.

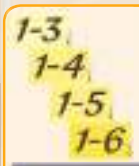
Exemplo: Flávia (verde) escolhe a carta de Hórus nível 2 e a coloca no meio de sua mão.
No final de seu turno ela não pega um nova carta do baralho.

Túnel: O jogador deve avançar **um** aventureiro seu para o próximo túnel na direção da câmara da tumba. Se não houver outro túnel mais perto da câmara da tumba, nada acontece. O aventureiro sempre avança para o próximo túnel; ele não pode pular nenhum. ***Nota:*** *Se ao se mover por um túnel um aventureiro passar por uma estátua de Anúbis onde há um aventureiro inativo daquele jogador, aquele aventureiro se torna ativo (é colocado de pé no espaço inicial).*

Exemplo: Flávia (verde) joga uma carta "1", avançando seu aventureiro até o túnel. Ela deve mover aquele aventureiro até o próximo túnel imediatamente.

Resumo das cartas de Hórus:

As cartas de Hórus dão mais opções para mover os aventureiros.



1 - X: O jogador escolhe qualquer número dentro da variação mostrada na carta e avança um de seus aventureiros aquele número de peças.

Exemplo: Flávia (verde) joga sua carta "1-3" e avança um de seus aventureiros 3 peças. Então, ela pega a peça de tesouro.

1-Dado: Primeiro, o jogador rola o dado. Depois, escolhe um número de 1 até e incluindo o resultado do dado e avança um de seus aventureiros dessa maneira.

Exemplo: Flávia (verde) rolou apenas um 2. Assim, ela pode mover um de seus aventureiros 1 ou 2 peças. Ela decide mover o aventureiro duas peças para poder jogar uma carta de 1 no próximo turno e pegar a peça de tesouro.

Avançar todos os aventureiros:

O jogador move todos os seus aventureiros ativos o número de espaços mostrado na carta.

Eles movem seus aventureiros em ordem de proximidade da câmara da tumba, começando com aquele mais próximo à câmara e terminando com o mais distante.

Depois que o jogador mover todos os seus aventureiros ativos, ele **escolhe 1** para fazer a ação da peça na qual ele parou.

***Importante!** Após usar a carta "Avance todos os aventureiros", o jogador pode fazer apenas 1 dessas ações: pegar um escaravelho ou uma peça coringa ou uma peça de tesouro, mandar 1 aventureiro pelo túnel, ou pegar uma carta de Hórus.*

Exemplo: Flávia (verde) tem 4 aventureiros ativos e avança todos eles 2 peças. Os 3 aventureiros vindo do mesmo espaço avançam mais 3 espaços imediatamente por causa da peça de Osíris. Agora, ela pode decidir avançar um aventureiro pelo túnel ou pegar a peça de tesouro. Ela pega a peça de tesouro.

Avance o último aventureiro até o penúltimo aventureiro:

O jogador avança seu aventureiro ativo que está mais distante da câmara da tumba até o mesmo espaço do aventureiro que é o segundo mais longe da câmara. Depois, aquele aventureiro faz a ação da peça na qual ele foi colocado, se possível. Se mais de um aventureiro estiver mais longe da câmara da tumba (dividindo o mesmo espaço), o jogador escolhe **um deles** para se juntar ao segundo mais longe.

Nota: Caso o penúltimo aventureiro estiver em um espaço vazio, o último aventureiro ainda assim é movido para lá (este é o único caso em que um aventureiro pode ir para um espaço vazio). Nessa situação, o último aventureiro não terá ação a ser realizada ao chegar no espaço de destino.

Exemplo: Os 5 aventureiros da Flávia (verde) estão ativos. Ela joga a carta "Avance o último aventureiro até o penúltimo aventureiro". Ela escolhe mover 1 de seus aventureiros ainda nas escadas (os dois estão mais longe da câmara da tumba). Esse aventureiro se junta ao penúltimo e ela pega a peça de tesouro.

1 aventureiro a menos:

O jogador move um de seus aventureiros 1,2 ou 3 peças para frente. Se aquele aventureiro termina em uma peça de tesouro, o jogador pode pegá-la **mesmo se o número de aventureiros** naquela peça for **1 a menos** do número necessário de aventureiros.

Exemplo: Daniel (vermelho) joga sua carta "1 e 1 aventureiro a menos" e move um de seus aventureiros para a próxima peça. Ele pode pegar aquela peça, apesar de ter apenas 2 aventureiros naquela peça, em vez dos 3 que normalmente seriam necessários.

© Copyright 2018 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.