

Pachamama (Mãe Terra) guia os habitantes de Quéchuas

na sua procura por terras férteis, para o cultivo. Esta deusa Andina traz prosperidade para as famílias que a veneram profundamente, pintando a paisagem com os frutos das suas inúmeras colheitas.

Conduz o teu povo através de territórios desconhecidos, procurando novas terras para cultivar. Procurando explora a vasta região, traçando os seus contornos e desenvolver os seus terrenos agrícolas, de acordo com os costumes e lendas de Pachamama. Se honras e respeitas os seus principais fundamentos de diversidade e separação, a natureza vai recompensar-te. Se não, sofrerás a sua ira. Dedução e um bom senso de "tempo" vai ajudar-te a alcançar o teu objetivo...

Visão geral

O teu povo, chega a um vale nunca antes explorado. Examina as suas regiões e tenta adivinhar quais os desejos de Pachamama, para a plantação de cada um destes novos lugares.

A roda de Pachamama especifica a configuração secreta de todas as peças de terreno, que são determinadas pelo Disco de Cenário, inserido no seu interior antes de cada jogo. Durante o jogo é ele que vai indicando o terreno de cada espaço do tabuleiro que vai sendo descoberto pelos Quéchuas, de acordo com a localização precisa de cada espaço.

Ao longo do jogo deves **deduzir** que tipo de cultivo os teus Quéchuas devem plantar para respeitar a vontade de Pachamama. Sendo fundamental respeitar:

- ☞ um determinado tamanho de cada região
- ☞ um princípio de diversidade: uma região nunca pode conter duas culturas idênticas

Pachamama proíbe qualquer transgressão destas duas regras fundamentais.

Para cada espaço do tabuleiro, havendo apenas uma opção correta!

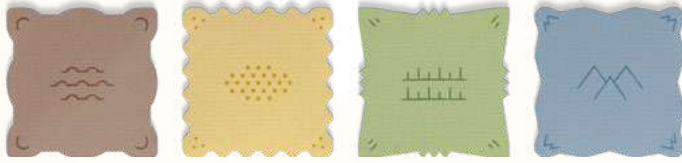
Honra o desejo de variedade de Pachamama, plantando plantações nos espaços de terreno que vais descobrindo e ao progredir as tuas pedras de diversidade, mantendo o equilíbrio e sintonia com a natureza



TIWANAKU

CONTEÚDO

62 Peças de terreno (1 lado sem seta/1 lado com seta [modo solitário e cooperativo])



15 Peças de Terra

17 Peças de Areia

15 Peças de Erva

15 Peças de Pedra

57 Peças de colheita



10 Peças de Quinoa

10 Peças de Milho

12 Peças de Pimenta

12 Peças de Folha de Coca

13 Peças de Batata-doce

20 Peças de oferta



4 Peças de Quinoa

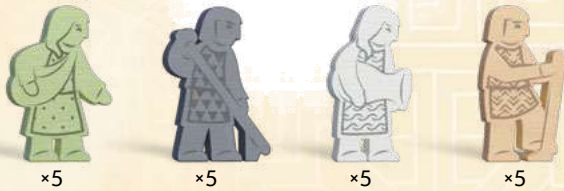
4 Peças de Milho

4 Peças de Pimenta

4 Peças de Folha de Coca

4 Peças de Batata-doce

20 Peões Quéchuas



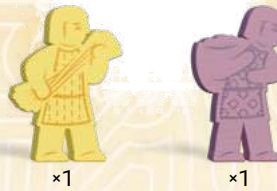
x5

x5

x5

x5

2 Peões Otoma (modo individual e cooperativo)



x1

x1

1 Roda de Pachamama + 1 eixo de plástico



16 Peças de diversidade



x4

x4

x4

x4

4 Marcadores de pontuação



x1

x1

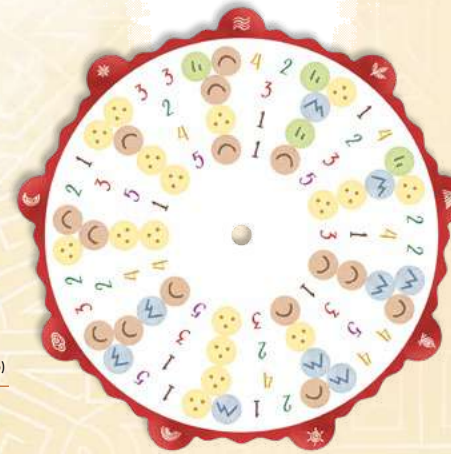
x1

x1

1 Livro de regras

Que estás a ler neste momento!

30 Discos de cenário



4 Telas



1 Tabuleiro de jogo (frente e verso)



CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Depois de escolher entre um cenário curto ou longo (25 ou 45 espaços), coloque o tabuleiro no centro da mesa e o tabuleiro de diversidade junto a ele.

1 Cada jogador: Escolhe uma cor e recolhe os seguintes peões:

a Os peões de Quéchuá correspondentes à sua cor:

2-jogadores: 5 peões.

3-jogadores: 4 peões.

4-jogadores: 3 peões.

b O marcador de pontuação, colocando-o no espaço 10 na faixa de pontuação.

c 4 Peças de diversidade, colocando-as no Tabuleiro de diversidade, no fundo de cada coluna correspondente ao seu tipo de terreno.

2 No tabuleiro, na área de depósito geral:

a Para cada tipo de Peça de oferta, inclui 1 por jogador.

Exemplo de 2 jogadores: 2 peças de cada, Quinoa, Milho, Pimenta, Folha de Coca e Batata-doce (10 peões no total)

b Empilha as Peças de colheita, por tipo.

3 Fecha as duas janelas da Roda de Pachamama.

ATENÇÃO!

A partir deste ponto até ao fim da configuração do jogo, **ninguém pode olhar para a frente** do Disco de cenário; apenas o verso.



Frente

Verso

4 Configuração do cenário:

a Forma um conjunto de Peças de terreno contendo **exatamente** o número e tipo de terrenos especificado no verso do Disco de cenário. Empilha as Peças de terreno por tipo, no Tabuleiro de diversidade, como parte do depósito geral.

b Retira as Peças de terreno "iniciais" (dos montes acabados de criar) e coloca-os no Tabuleiro de jogo como indicado no verso do Disco de cenário.

c Em cada Peça de terreno "inicial", coloca as Peças de colheita do tipo indicado no verso do Disco de cenário para cada localização.

d Insere o Disco de cenário no Disco de Pachamama (presta atenção à orientação!) e afixe o eixo central.

Aleatoriamente escolham o primeiro jogador.

Devolve os restantes conteúdos ao interior da caixa; Não serão necessários durante o jogo.



Configuração para 3 jogadores

Estas linhas com pontos representam um caminho (utilizado apenas nos modos a solo e cooperativo, ver página 8).

DECORRER DO JOGO


Durante o jogo, os jogadores vão jogando por turno no sentido dos ponteiros do relógio. Onde no teu turno deves **Explorar** ou **Adivinhar**.

Explorar

A ação de Explorar, começa sempre com a fase de **Mover**, podendo levar à fase de **Descoberta**.

MOVER

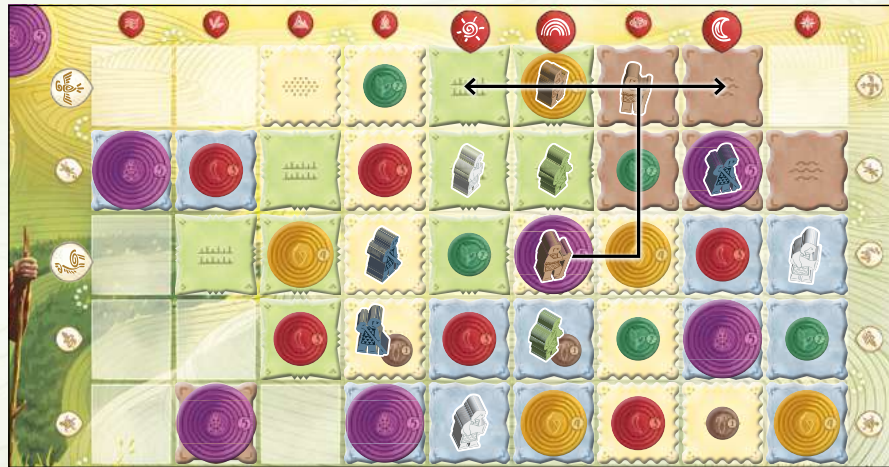
Esta fase consiste em mover **um** dos teus Peões Quéchua, ao longo do Tabuleiro de jogo. Não existe limite ao número de casas que cada peão se pode mover.




O teu Peão Quéchua, só se pode mover **ortogonalmente**  e se o peão chegar a um espaço com **uma Peça de colheita e/ou um dos teus peões Quéchua**, este pode mudar de direção e continuar a mover, fazendo este processo quantas vezes desejar.

O teu Peão Quéchua não pode entrar ou atravessar um espaço que tenha um Quéchua oponente.

Se o teu Peão Quéchua entrar num espaço que **não tenha nem uma Peça de colheita ou um Peão Quéchua da tua cor** (ou seja, um espaço vazio, ou com apenas uma Peça de terreno), deve terminar o seu movimento aí.

Em qualquer dos casos, **no final de um movimento**, deve apenas haver **um Peão Quéchua por espaço**; e os teus Peões Quéchua, não podem terminar no mesmo espaço onde começaram.






O Peão Quéchua castanho em  está numa situação difícil, aparentemente sem acesso a um espaço vazio; no entanto, há uma única passagem para a direita e para cima que permite o acesso ao espaço  ou ao espaço  (porque o peão castanho pode percorrer espaços que contenham outros peões castanhos).







Podes escolher mover um Peão Quéchua que já esteja no tabuleiro ou colocar um dos teus peões, do teu depósito pessoal em jogo (supondo que tenha algum restante).

Se colocares um novo Peão Quéchua em jogo, este deve começar o seu movimento em qualquer uma das bordas do tabuleiro, desde que esse espaço não tenha um Peão Quéchua de mais ninguém. Aplicando as regras anteriores.

LEMBRETE

-  Se um espaço está vazio ou tem apenas um Peão de terreno, o Quéchua **deve parar**.
-  Se o espaço tem um Peça de colheita, o Quéchua **pode continuar** a mover.
-  Se o espaço tiver um Peão Quéchua da mesma cor, o novo peão **deve continuar** a mover.












Neste exemplo, sete espaços não podem ser alcançados  para um Peão Quéchua que entre em jogo do depósito pessoal. Todos os espaços na borda do tabuleiro (pequeno) são acessíveis . O espaço  pode ser acedido, passando pelo  onde uma Peça de colheita permite ao peão continuar o seu movimento. O espaço  pode ser acedido ao entrar pelo espaço  onde também contém uma Peça de colheita. Note que neste exemplo não existem outros Peões Quéchua em jogo.

LEMBRETE

O teu Peão Quéchua não pode parar nem passar por um espaço ocupado por um Peão Quéchua de outro jogador. Por outro lado, pode passar por um espaço com um Peão da mesma cor; no entanto não pode parar aí.



Este exemplo utiliza a mesma estrutura do exemplo anterior, mas desta vez com alguns Peões Quéchua em jogo, alterando as possibilidades de movimento! É a vez do jogador com a cor azul jogar. O espaço  ficou inacessível, pois existe um Peão Quéchua verde em  a bloquear o caminho.  também está bloqueado por um Peão Quéchua verde. O jogador azul pode trazer um novo peão para jogo através do espaço  atravessando  (que contém um Peão Quéchua azul) para terminar o seu movimento qualquer dos espaços , , ou . Repare que o jogador azul, poderia também ter movido o seu Peão Quéchua que se encontrava já em , em vez de trazer um novo peão para jogo.

Finalmente, em vez de mover um dos seus Peões Quéchua, **podes recolher um dos teus Peões Quéchua do tabuleiro para o teu depósito pessoal, independentemente de onde este tivesse**.

NOTA

Recolher um dos Peões Quéchua conta como uma ação de Explorar, mas por vezes é a única opção disponível!

OU

DESCOBERTA

Se um Peão Quéchua parar num espaço vazio, ele revela a Peça de terreno desse lugar.

PAÇOS A SEGUIR

1. Segura na Roda de Pachamama e certifica-te que ambas as janelas estão fechadas.



2. Na roda, alinha o elemento natural no fundo vermelho e o animal no fundo bege (coordenadas) do Peão Quéchua no espaço final do tabuleiro com uma seta dourada e cursor branco.



MUITO IMPORTANTE!

Cuidado para não confundir a janela **Descoberta** com a janela **Adivinha**!

Abre a janela de Descoberta para ver que Peça de terreno deve ser colocada naquelas coordenadas, anuncia aos outros jogadores e volta a fechar a janela.



4. Retire uma Peça de terreno correspondente do depósito geral e coloca debaixo do Peão Quéchua que se moveu.

5. Avança a tua Peça de diversidade no respetivo tipo de terreno (no Tabuleiro de Diversidade) um nível; contudo, este nunca deve passar o nível final.



6. Finalmente pontuas, se conseguiste avançar a tua Peça de diversidade, pontuas 1 para cada uma das tuas Peças de diversidade neste nível, incluindo a que acabaste de mover (+2 no exemplo ao lado).



Se **não conseguiste** avançar a tua Peça de diversidade, porque está no nível final, pontuas 1.

Adivinhar

Adivinhar consiste em deduzir (ver Compreender Pachamama na página 6) quais os cultivos que devem ser plantados numa ou mais Peças de Terreno anteriormente descobertas.

NOTA

Uma Peça de colheita tem sempre de ser colocado numa Peça de terreno; nunca num espaço vazio!

Quando a ação Adivinhar é escolhida, cada um dos teus Peões Quéchua, numa Peça de terreno vazio, pode realizar esta ação, na ordem que desejar.

PAÇOS A SEGUIR

1. Outro jogador recebe a Roda de Pachamama.
2. Escolhe e aponta para um dos teus Peões Quéchua, e anuncia o tipo de Peça de colheita, **que pensas que Pachamama decidiu que deves cultivar naquele lugar**.
3. O jogador com a Roda de Pachamama alinha as coordenadas (um elemento natural no fundo vermelho e um animal no fundo branco) daquele lugar e abre a janela de Adivinha, divulgando a resposta (o tipo de Peça de colheita).
4. Independentemente do resultado, a Peça de colheita correta, deve ser retirada do depósito geral e coloca em baixo do Peão Quéchua.
5. **Se a Adivinha foi correta:**

• **Ganhas** um número de igual ao nível da Peça de colheita (ver tabela à direita).

• Recebes uma Peça de oferta correspondente à colheita colocada, a não ser que já tenhas um desse tipo. **Cada jogador só pode ter uma Peça de oferta de cada tipo por vez.**

• Se desejares e fores capaz, podes fazer uma nova ação de Adivinhar para outro dos teus Peões Quéchua.

VALORES COLHEITAS

	Batata-doce	nível 1
	Folha de coca	nível 2
	Pimenta	nível 3
	Milho	nível 4
	Quinoa	nível 5

NOTA

Numa única ação de Adivinhar, todos os teus Peões Quéchua em terrenos sem um cultivo podem realizar uma Adivinha.

Se a Adivinha foi incorreta: **Perdes** um número de igual ao nível da Peça de colheita colocado. Os teus não podem ser inferior a zero. Não são atribuídas peças de oferta para uma resposta errada.

IMPORTANTE

Uma Adivinha incorreta termina **imediatamente** o teu turno!

Oferta

Depois de completar a ação de Explorar ou de Adivinhar (com sucesso), podes fazer uma Oferta a Pachamama, de forma a ganhar .

Escolhe Peças de oferta do teu depósito pessoal e oferece-as à Pachamama, devolvendo as ofertas ao depósito geral.

O número de que ganhas depende do **número** de Peças de oferta (independentemente do seu tipo):

- 1 Peça de oferta = 0
- 2 Peça de oferta = 1
- 3 Peça de oferta = 3
- 4 Peça de oferta = 6
- 5 Peça de oferta = 10

LEMBRETE

Em nenhuma altura deves ter mais do que uma Peça de oferta do mesmo tipo! Assim, as Peças de oferta, oferecidas devem ser **sempre** diferentes!



*Para o bem da humanidade, Pachamama impõe a sua vontade sobre eles.
Para adivinhar corretamente, é importante entender as regras que permitem acomodar os desejos dela:
a regra da diversidade e a regra da separação.*

A REGRA DAS DIVERSIDADE

Peças de terreno são agrupadas em **regiões**. Uma região é um grupo de **1 – 5 Peças de terreno do mesmo tipo, adjacentes ortogonalmente** entre eles.

Regiões do mesmo tamanho (número de espaços nelas) podem ter formas diferentes.



Regiões de 4 espaços podem ter qualquer uma destas formas.

Além disso, duas regiões do mesmo tipo de terreno nunca devem ficar adjacentes entre elas, **nem mesmo na diagonal**.



*Aqui estão duas configurações que **nunca** vais encontrar.
O círculo vermelho indica duas regiões de Erva, onde um canto se toca; isto é impossível! A borda vermelha destaca duas regiões de Erva que se tocam ortogonalmente, formando uma região de 6 espaços; isto é impossível, pois regiões são sempre de 1 – 5 espaços, nunca 6.*

Cada região deve conter uma série de Peças de colheita, diferentes umas das outras e que correspondam ao tamanho da região. Estas devem sempre começar com uma Peça de colheita do nível-1. Assim, uma região com apenas 1 espaço, vai sempre ter uma Peça de colheita de nível-1; Uma região de 2 espaços, vai sempre ter uma Peça de colheita de nível-1 e uma de nível-2; Uma região de 3 espaços, vai ter uma Peça de colheita de nível-1, 2 e 3... E assim por diante. Assim sendo Peças de colheita de nível 5, só irão aparecer em regiões de 5 espaços.

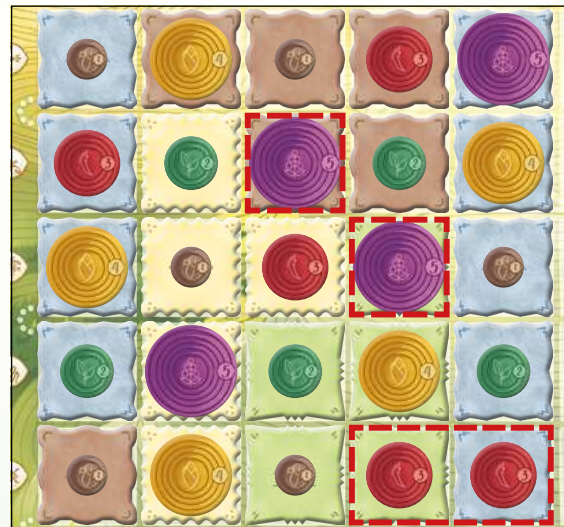
Regiões do mesmo tamanho, podem ter diferentes formatos, mas vão sempre ter as mesmas Peças de colheita, apesar de poderem estar dispostos de diferentes formas.



*Uma região de 4 espaços, pode ter esta forma.
Independentemente do tipo de terreno, vai sempre ter um cultivo de nível-1, nível-2, nível-3 e nível-4 (nunca um cultivo de nível-5!), mas não necessariamente dispostos da mesma forma, pois devem respeitar as duas regras de Pachamama.*

A REGRA DAS DIVERSIDADE


Duas Peças de cultivo idênticas (ou seja, do mesmo nível) nunca podem ser adjacentes, entre elas, quer seja ortogonalmente ou diagonalmente.



*Aqui estão dois exemplos que **nunca** irás encontrar!
Os dois quadrados vermelhos no meio do tabuleiro, indicam dois cultivos de Quinoa (nível 5) adjacentes diagonalmente; isto é impossível! O retângulo vermelho no canto inferior direito, indicam dois cultivos de Pimenta (nível 3) adjacentes ortogonalmente; isto é impossível!*


O fim do jogo acontece quando, a **última Peça de terreno** (não a Peça de colheita final!) é colocada no tabuleiro. Terminando o teu turno normalmente.

Então começando por ti e indo no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador **pode** realizar a ação de Adivinhar com **um** dos seus Peões Quéchua. Continuando ao longo da mesa, até todos terem realizado todas as suas Adivinhas, que possam e desejam realizar.

As Adivinhas de final do jogo dão  e Peças de oferta como as Adivinhas durante o decorrer do jogo.

Se não poder ou não quiser realizar uma Adivinha, deve passar a vez. Sendo que assim que passar a vez, para de jogar; se ainda tiver Peões Quéchua em Peças de terreno, que não tenham Peças de cultivo, esses espaços não serão revelados. Assim que todos os jogadores tiverem passado, o jogo termina.

IMPORTANTE

Se fizer uma Adivinha incorreta, perde os  igual ao nível do cultivo para aquele espaço, e deve passar a vez (como acontecia durante o jogo).

Depois de todos terem passado a vez (quer queiram ou não), **todos** devem fazer uma última oferta a Pachamama.

O jogador com mais pontos ganha.

Se o resultado for um empate, o jogador empatado que andou mais espaços em todas as faixas de região (no Tabuleiro de Diversidade) ganha. Se o resultado continuar empatado, compartilham a vitória.

EXEMPLO DE UM TURNO DE JOGO COMPLETO

É A VEZ DO JOGADOR

CASTANHO. Este decide escolher Adivinhar, começando com o seu Peão Quéchuá em , dizendo que se trata de um cultivo de nível-5.

Depois de se verificar a roda de Pachamama, parece que o jogador Castanho, errou; Pachamama quer um cultivo de nível-4 neste espaço. Assim o jogador Castanho perde 4 . No entanto, uma colheita de nível-4 é colocada à mesma debaixo do Peão Quéchuá e o turno do jogador Castanho termina imediatamente.

Isto não foi exatamente uma boa jogada por parte do jogador Castanho! Teria sido melhor começar a ação de Adivinhar em , para a qual a resposta era óbvia, sem risco de errar. Porque? Pois existe a certeza de que em está um cultivo de nível 1, porque é uma região de apenas um espaço! Isto significa que não pode existir outro cultivo de nível-1 adjacente a .

está ocupado, então o único espaço restante, , naquela região deve ser do nível 1. O jogador Castanho aprendeu da maneira mais difícil a anunciar o que é certo primeiro!

É A VEZ DO JOGADOR BRANCO.

Este escolhe Explorar, trazendo o seu terceiro Peão Quéchuá da sua reserva pessoal para jogo, entrando em . Sendo que este espaço está vazio, o Peão Quéchuá deve parar imediatamente.

É revelado que a Peça de terreno, para este espaço é: Pedra.

Avançando a sua Peça de diversidade um espaço, no marcador cinza, pontuando 2 , tendo duas Peças de diversidade, neste nível.



É A VEZ DO JOGADOR VERDE.

Este decide esperar até ter três Peões Quéchuá, na posição de Adivinhar, antes de começar a ação de Adivinhar. Os seus Peões Quéchuá em e já se encontram bem posicionados para o fazer. Tendo apenas um peão em que não está; assim, pretende movê-lo, mas não consegue alcançar nenhum terreno sem cultivo, visto estar completamente cercado por colheitas e por Peões Quéchuá adversários. Assim, o jogador Verde decide recuperar o Peão Quéchuá , para o poder colocar melhor, mais tarde.

Finalmente, o jogador Verde decide fazer uma oferta a Pachamama. Entregando 4 Peças de oferta (que devem ser todos diferentes!) de forma a receber 6 .

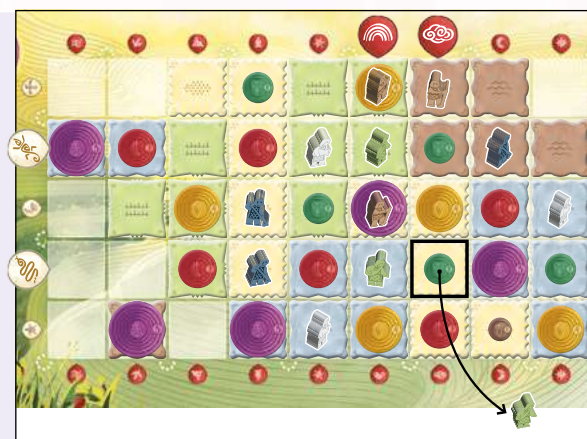
É A VEZ DO JOGADOR AZUL.

No início do seu turno, este jogador já tem quatro Peças de oferta: dos níveis 1, 2, 3 e 4. Escolhendo utilizar a ação de Adivinhar, começando com o Peão Quéchuá em , dizendo que se trata de um cultivo de nível-5. Em cheio! Um cultivo de nível-5 vai por baixo daquele Peão Quéchuá, recebendo 5 e uma Peça de oferta roxo (permitido, devido a ainda não ter uma Peça de oferta dessa cor).

O jogador Azul, continua a sua ação de Adivinhar, com o seu Peão Quéchuá em dizendo que se trata de um cultivo de nível-1. Certo novamente! Uma Peça de colheita de nível-1 vai por baixo daquele Peão Quéchuá, recebendo 1 mas não recebe uma Peça de oferta de Batada-doce, devido a já ter um dessa cor.

O jogador Azul podia continuar a ação de Adivinhar (visto ter a certeza de qual a Peça de colheita! *), mas decide esperar para poder receber a Peça de oferta.

Certo que o jogador Azul, opta por realizar uma oferta a Pachamama das suas 5 Peças de oferta (diferentes!), ganhando assim 10 .



NOTA

O número de Peças de terreno, na reserva geral, podem dar pistas...

Existem 3 Peças do tipo Pedra. Estas devem ir perto de , uma vez que a Peça de colheita de nível-5 nas Pedras precisa que estaseja uma região de 5 Peças de Terreno de Pedra. Seguindo a lógica, as 4 Peças de terreno devem dar a volta a .

Deixando apenas a Peça de terreno de Erva que vai encontrar o seu lugar em .

Então é perceptível, que mesmo quando o jogo, não se encontra perto do fim, podem ser feitas várias deduções, mesmo sem considerar os Peões de cultivo!

* Na região de Areia, com dois Peões Quéchuá azuis, apenas falta revelar duas Peças de cultivo: de nível 4 e nível 5. É fácil deduzir qual vai ser colocada em cada um dos espaços: a Peça de colheita de nível-4 em está adjacente ao Peão de Quéchuá azul em , assim sendo a Peça de colheita debaixo do peão azul, não pode ser de nível-4! Assim sendo a única solução para a Peça de colheita de nível-4 terá de ser em ; e de nível-5 em !



MODO INDIVIDUAL

O povo nômade (fictício) Otoma, vagueiam também por territórios desconhecidos em busca novas terras para o cultivo. A sua extrema mobilidade é o seu maior trunfo. Vais precisar de tenacidade para ganhar vantagem sobre os outros exploradores natos.

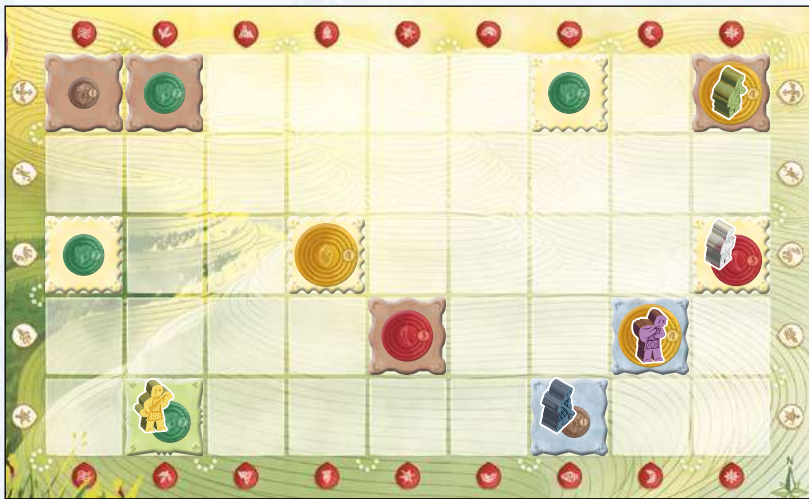
Configuração do Jogo

IMPORTANTE

O cenário curto (25 espaços) é **incompatível** com o modo individual!

Coloca todos os componentes como para um jogo de 2 jogadores se tratasse, com as seguintes modificações:

- Os Otoma são compostos por um Peão Quéchua de cada cor (exceto a cor que escolheste), mais os Peões Otoma, roxo e amarelo. Para simplificar, todos estes peões serão chamados de "Peões Otoma".
- Utiliza apenas um conjunto de Peças de diversidade e Marcadores de pontuação para os Otoma.
- Os Otoma, nunca fazem ofertas a Pachamama, então utiliza apenas um conjunto de Peças de oferta (para o teu uso).
- Divide as Peças de terreno, por tipo e embaralha-as, finalmente, coloca-as em pilhas por tipo (4 pilhas diferentes, com o lado da seta para baixo).
- Coloca os 5 Peões Otoma, seguindo as instruções no verso do Disco de cenário. Os Otoma então ganham:
 - Um número de igual ao nível da Peça de Colheita em que cada peça foi colocada.
 - 1 passo de progresso e pelas suas Peças de diversidade, terem sido movidas, de acordo com as Peças de terreno em que os Peões foram colocados. Resolve os Peões Otoma da esquerda para a direita e de cima para baixo.



Depois da configuração inicial, os Otoma avançam no Tabuleiro de Diversidade, seguindo esta ordem: +1 no marcador de Erva (Peão Amarelo), +2 no marcador de Pedra (Peão Azul e Roxo), +1 no marcador de Areia (Peão Verde) e +1 no marcador de Areia (Peão Preto).

Decorrer do Jogo

O jogo é idêntico ao jogo com vários jogadores, no modo competitivo, exceto como explicado abaixo.

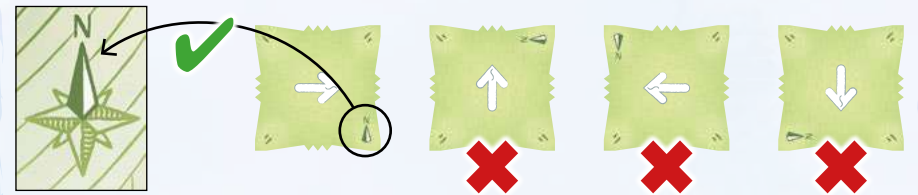
Simplesmente é realizado turno após turno (com as ações de Explorar **ou** Adivinhar); contudo, eventualmente serás interrompido por um Otoma, **depois da ação Explorar**, mas **nunca** depois de Adivinhar. Assim sendo poderás Adivinhar e Explorar imediatamente depois, sem interrupção.

MOVIMENTO: REGRAS BÁSICAS

Não podes devolver Peões Quéchua, para o teu depósito pessoal. Uma vez colocados em jogo, estes ficam até ao final do jogo.

As setas nas Peças de terreno, não afetam os movimentos dos Peões Quéchua.

Quando descobres uma Peça de terreno (ver Descoberta página 5), revela com a seta voltada para cima de forma a esta estar visível, colocando-a de forma que a seta (Norte) na peça esteja orientado da mesma forma que a rosa dos ventos no tabuleiro (no canto inferior direito), em seguida, coloque-o no espaço de destino sem o girar.



As setas vêm em seis cores diferentes (ver página seguinte), cada uma delas correspondente à cor de cada Peão Quéchua e Otoma. Quando um Peão Quéchua termina o seu movimento numa Peça de terreno (quer esta já ali estivesse, ou acabada de colocar) **sem uma Peça de colheita**, a cor da seta indica a cor do Peão Otoma que deve mover imediatamente:

- Se a cor da seta corresponde à cor de um Peão Quechua que acabaste de mover**, escolhes qual das ações seguintes ocorre:
 - Versão fácil:** Não acontece nada; continua com a tua próxima ação.
 - Versão difícil:** O teu turno termina e podes mover o Peão Otoma **da tua escolha** na direção indicada pela seta indicada (ver *Movimento: Regras dos Otoma* na página 9).
- De contrário, move o Peão Otoma, que corresponde à cor da seta, na direção, indicada pela seta (ver *Movimento: Regras dos Otoma* na página 9).

MOVIMENTO: REGRAS DOS OTOMA

Os Peões Otoma, movem-se ao longo das Peças de terreno, **independentemente do seu conteúdo** (vazio, um Peão Quéchua, um Peão Otoma, uma Peça de colheita), sempre em linha direta, sem mudar de direção, exceto quando devem utilizar um caminho.

Caminhos estão desenhados em todos os 4 cantos do tabuleiro. Apenas os Otoma as podem usar. Sempre que um Peão Otoma tem de sair da área de jogo, ele segue o caminho até ao espaço no final do caminho. E o Peão Otoma não para aí; continua a mover (nos dois cantos do tabuleiro, os caminhos permitem aos Peões Otoma sair de uma coluna para entrar numa linha e *vice-versa*). É perfeitamente possível para um Peão Otoma seguir vários caminhos num simples movimento.



Um Peão Otoma, para de se mover, quando termina **num espaço vazio** no tabuleiro. Realizando os seguintes passos:

1. Ao utilizar a Roda de Pachamama, o Peão Otoma automaticamente (e sempre corretamente) descobre o **Terreno e a Peça de cultivo**, para aquele espaço, e a sua Pedra de diversidade avança de acordo com a descoberta, resultando no Otoma ganhar 🌱.

Atenção: Quando um Peão Otoma revela uma Peça de Terreno, ignora a seta indicada.



2. Os Otoma ganham um número de 🌱 igual ao nível da Peça de cultivo, colocada neste espaço, mas nunca recebem uma Peça de oferta.

O turno dos Otoma termina. E o teu próximo turno começa.

ADIVINHAR

Quando utilizas a ação de Adivinhar, **tens** de o fazer com **todos** os teus Peões Quéchua em Peças de terreno, sem colheitas. Se errares, perdes um número de [•] igual ao nível da Peça de colheita colocada (com sempre), **mas continuas com a ação de Adivinhar**, arriscando mais erros! Depois de completar todas as Adivinhas possíveis, podes realizar uma oferta, **mesmo que tenhas errado, alguma Adivinha**.

Fim do jogo

Não existe uma última ação de Adivinhar, depois de todas as Peças de terreno, serem colocadas no tabuleiro.

Ganhas se tiveres mais 🌱 que os Otoma.

Se o resultado for um empate os Otoma ganham.



MODO COOPERATIVO


Diante as extraordinárias capacidades de exploração do povo Otoma, todos devem unir forças se quiserem ter alguma esperança, em expandir as suas culturas. Mas o povo Otoma, beneficia de cada pequeno movimento que fazes, enquanto tentas ganhar vantagem em trabalhar em conjunto. Sempre que uma Peça Quéchia se move, podes estar a fechar o acesso a um novo espaço, no qual o povo Otoma, poderá alcançar primeiro.

Configuração do Jogo

IMPORTANTE

O cenário curto (25 espaços) é **incompatível** com o modo cooperativo!

Coloca todos os componentes como para um jogo competitivo (ver página 3), com as seguintes modificações:

- Para marcar o nível de **diversidade** e os **pontos de vitória**, todos compartilham uma única cor de peões.
- Coloca dois conjuntos de **Peças de oferta** no tabuleiro.  × 2
- Verifica na tabela abaixo, quantos **Peões Quéchia** cada jogador/par recebe. Cada jogador/par recebe peões de uma única cor que seja diferente dos outros jogadores/pares.

	Modo Fácil	Modo Normal	Modo Especialista
2 jogadores	4 por jogador		3 por jogador
3 jogadores	3 por jogador		2 por jogador
4 jogadores	4 por par		3 por par

Para um jogo de 4 jogadores, forma 2 pares (equipas) de 2 jogadores cada. Ambos os jogadores de um par, jogam utilizando a mesma cor de peões. Mesmo assim (ambas equipas) ganham ou perdem o jogo como um único grupo. Durante o jogo as cores dos peões devem ser alternadas (sentem-se ao redor da mesa de acordo).

- Cada jogador recebe uma tela.

NOTA

As telas servem para obrigar a comunicar.

- Distribui as Peças de terreno, anteriormente colocadas no tabuleiro de diversidade, para todos, da maneira mais igual possível (se um jogador receber menos peças de um tipo, receberão mais de outro tipo para compensar); todos devem terminar com um número aproximadamente igual de peças.

Divide as Peças de terreno por tipo e embaralhe antes de colocar por detrás da tela, mantendo as setas para cima. Certificando que a parte de cima da peça esteja sempre orientada corretamente (consulte a página 8).



Apenas a orientação das setas no topo de cada pilha deve estar visível; não é permitido olhar para as peças por baixo das mesmas.

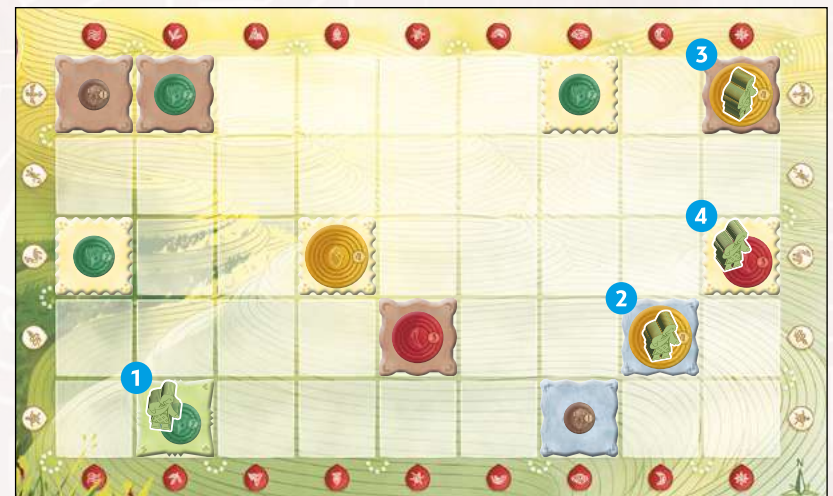
OS OTOMA

Configure tudo para um jogo de 2 jogadores, com as seguintes modificações:

- O povo Otoma recebe vários peões de uma cor não utilizada; o número depende do modo que estás a jogar (a contagem de jogadores não importa para isso). Consulta a tabela abaixo para ver quantos Peões Otoma devem ser colocados em jogo:

Modo Fácil	Modo Normal	Modo Especialista
4 Peões Otoma		5 Peões Otoma

- Utiliza as Peças de Diversidade correspondentes, aos Peões Otoma, para marcar a sua pontuação.
- Coloca os 5 Peões Otoma de acordo com a parte de trás do disco de cenário. O povo Otoma, então ganha:
 - Um número de  igual ao nível de Peça de colheita, na qual o peão foi colocado.
 - 1 passo de progresso e  pelas suas Peças de diversidade, terem sido movidas, de acordo com as Peças de terreno em que os Peões foram colocados. Resolve os Peões Otoma da esquerda para a direita e de cima para baixo.



Depois da configuração inicial, os Otoma avançam no Tabuleiro de Diversidade, seguindo esta ordem: +1 no marcador de Erva **1**, +1 no marcador de Pedra **2**, +1 no marcador de Areia **3**, e +1 no marcador de Areia **4**.

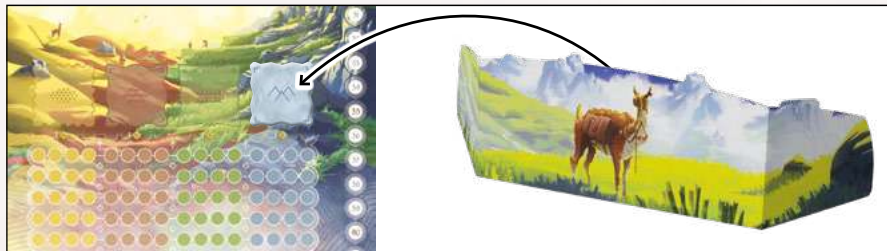
Decorrer do Jogo

Um turno de um jogo cooperativo é idêntico a um turno no modo competitivo, com as exceções descritas abaixo.

Realizam-se turno (Explorar **ou** Adivinhar) como de costume. **Depois de Explorar** (mas **nunca** depois de Adivinhar), podes ser interrompido por um Otoma.

DECORRER DE UM TURNO

No teu turno, deves utilizar uma das tuas Peças de terreno, do topo de uma das quatro pilhas, por detrás da tua tela e colocas, no topo da coluna correspondente do Tabuleiro de diversidade.



NOTA

Não podes trocar Peças de terreno, entre jogadores, nem com as já existentes no Tabuleiro de diversidade.

De seguida **deves** realizar uma ação de: **Explorar** ou **Adivinhar**. A orientação da seta na peça, só interessa se estiveres a Explorar (ver *Explorar* em baixo).

EXPLORAR

MOVER

Todas as regras utilizadas para mover (consultar a página 4) ainda se aplicam, com as seguintes exceções:

- ☞ Escolhe um dos teus Peões Quéchua e começa a mover **1 espaço na direção da seta da Peça de terreno** que colocaste no Tabuleiro de diversidade. Depois desse primeiro passo, o peão pode, opcionalmente, continuar a mover como de costume.
- ☞ Durante o movimento o Peão de Quéchua, não pode passar pelo mesmo espaço duas vezes e não pode parar numa Peça de colheita já em jogo.
- ☞ Peões Quéchua já em jogo, não podem ser devolvidos ao depósito pessoal do jogador. Depois de ser colocado no tabuleiro ele deve permanecer até ao final do jogo.

DESCOBERTA

A fase de Descoberta processa-se da mesma forma que no modo competitivo (ver página 5), com as seguintes **exceções**: Se o Tabuleiro de Diversidade não tiver nenhuma peça do tipo de Terreno que deve ser colocado, os jogadores devem decidir entre eles qual o jogador a fornecer a peça do topo de uma das suas pilhas. A Peça de terreno é colocada por baixo do Peão Quéchua que acabou de fazer a descoberta.

Em qualquer caso, as Peças de Diversidade avançam de acordo com o Tabuleiro de Diversidade, e pontuas 🌻 de acordo com os teus pontos de diversidade deste terreno (consulte a página 5).

REAÇÃO AO POVO OTOMA

Assim que a ação de Explorar termina, verifica se existem Peões Otoma na mesma coluna e na mesma linha onde o teu Peão Quéchua terminou, o seu movimento. Se sim cada um desses Peões Otoma devem ser movidos; se não, nenhum Peão Otoma se move.

Cada Peão Otoma que deva se mover, faz tendo em conta a sua proximidade com o Peão Quéchua, que acabou de mover, afastando-se do mesmo: O mais próximo é o primeiro a move e o mais distante move por último. Se vários se encontram à mesma distância, entre todos, decidem qual a ordem pela qual estes se devem mover.

Os Peões Otoma deslocam-se como no modo individual (ver página 9).

Quando um Peão Otoma revela um Terreno e a sua Peça de Cultivo, eles utilizam a ação Adivinhar de acordo com as regras básicas. Se o Tabuleiro de Diversidade não tiver nenhum dos tipos de terreno que o Peão Otoma precisa jogar, entre todos devem decidir que tipo de terreno o Peão Otoma deve jogar e qual dos jogadores terá de disponibilizar a Peça de Terreno, do topo de uma das suas pilhas. Coloca a Peça de terreno diretamente no Tabuleiro de jogo, debaixo do Peão Otoma que acabou de realizar a descoberta.

Assim que todos os Peões Otoma da linha e coluna de destino, acabam de se mover, o próximo jogador, pode realizar o seu turno.

ADIVINHAR

A ação de Adivinhar é realizada da mesma forma que no modo competitivo, exceto que todos os jogadores partilham as suas Peças de oferta. Independentemente do número de jogadores, só podem ter uma peça de cada tipo diferente de Oferta, ao mesmo tempo.

OFERENDA

No final de cada turno, uma Oferenda pode ser realizada para pontuar de acordo com a oferta 🌻 realizada.

Cada vez que uma oferta é realizada, os Otoma também o fazem, gastando todas as suas Peças de Oferta, se tiverem pelo menos 1 peça.

Fim do jogo

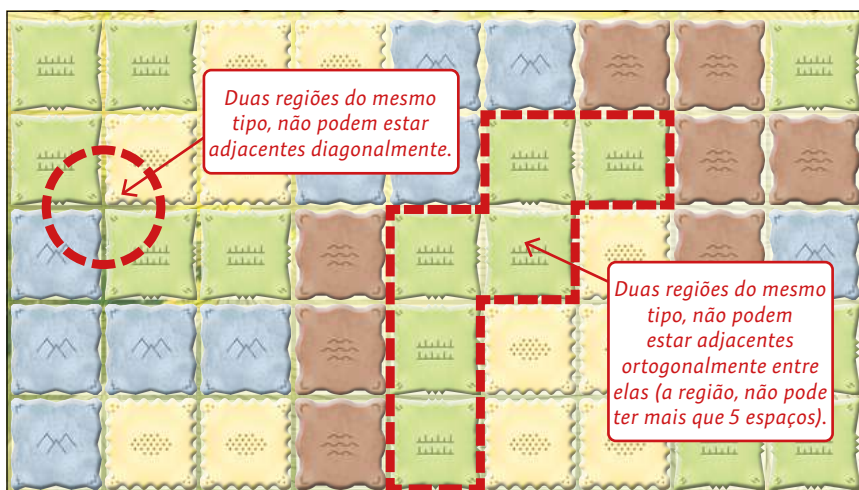
O jogo termina se mais ninguém tiver mais peças de terreno atrás da tela. O grupo de jogadores e os Otoma, podem realizar uma oferta final. O povo Otoma pontua 1 🌻 para cada espaço do tabuleiro sem nenhuma Peça de terreno. O grupo de jogadores, ganha se tiver mais 🌻 do que o povo Otoma. Se o jogo terminar empatado o povo Otoma ganha.

As caixas abaixo facilitam a explicação dos conceitos básicos de Tiwanaku para novos jogadores.

1 Explica as possíveis combinações de terrenos que formam as regiões.



2 Explica as **restrições** de como estas regiões podem ser colocadas.



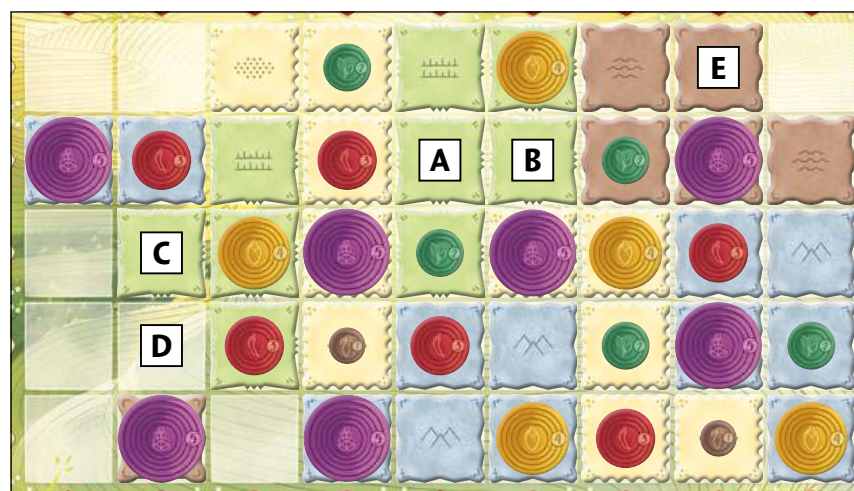
3 Explica a ligação entre as regiões e as peças de cultivo, que podem estar em cada região, tal como a sua disposição.



4 Explica que é **proibido**, duas peças de cultivo idênticas, estarem adjacentes.



5 Finalmente, convida novos jogadores a tentar adivinhar as peças de cultivo que estarão em A, B, C, D e E (esconde a resposta que se encontra por baixo da ilustração!), utilizando apenas a informação disponível na ilustração (a reserva ainda tem 1 Peça de Areia, 3 Peças de Pedra e 4 Peças de Terra); indicando que toda a informação em "falta" pode ser deduzida!



Este QR code apresenta um vídeo que explica detalhadamente a solução para este enigma.



A = 1 B = 3 C = 2 D = 1 (terra) E = 3



www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[@SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

[@SitDownJeux](https://www.facebook.com/SitDownJeux)

[@SitDownGames](https://www.instagram.com/SitDownGames)

Rue Sanson 4
BE-5510 Longchamps
Téléphone
+32 468 37 51 31



DESIGNER

Olivier GRÉGOIRE

ILLUSTRADOR

Raphaël SAMAKH

GERENTE DE DESENVOLVIMENTO

Michaël DEROBERTMASURE

DIRETOR ARTÍSTICO

Marie OOMS

ARTISTA GRÁFICO

Anthony MOULINS

GERENTE DE PROMOÇÕES

Sophie TROYE

GESTOR DE PROJETO

Didier DELHEZ

TRADUÇÃO

José VENÂNCIO

OLIVIER

Obrigado, do fundo do meu coração, à minha irmã Isabelle, que me inspirou com o conceito mecânico deste jogo, e obrigado ao povo da América Latina, que inspirou o tema durante uma longa jornada por este incrível continente, rico em História e mistérios. Obrigado à SNCF por me permitir combinar os dois enquanto sonhava com este jogo durante uma "pequena" cesta na viagem de comboio de regresso do Festival Internacional de Jogos de Cannes. Obrigado aos playtesters oficiais de Mardis Ludiques (no Outpost em Bruxelas, Bélgica) e ainda mais particularmente a Al, Fnor e Eric pelos numerosos playtests, e a Val pelo apoio assíduo, contínuo e inabalável.

SIT DOWN!

Agradece aos playtesters anônimos e a todos que apoiaram a campanha de crowdfunding no Kickstarter!

Um jogo de A Sit Down! publicado por Megalopole.
© Megalopole (2022). Todos os direitos reservados.
Estes materiais podem apenas ser utilizados para entretenimento privado. **ATENÇÃO:** Não é recomendado para crianças com menos de 3 anos. Este jogo contém peças pequenas, que podem ser ingeridas ou inaladas. Guarde esta informação. • Os visuais não são contratuais. As formas e cores podem mudar. • Qualquer reprodução deste jogo, por inteiro, ou apenas uma parte, em qualquer meio, físico ou digital, é extritamente proibido sem autorização por escrito da Megalopole.