

Quando uma rodada acaba, o jogador inicial passa todas as cartas de busca para a pessoa à sua esquerda, e aquele jogador se torna o líder. Uma nova rodada começa, com as mesmas regras anteriores.

### FIM DE JOGO

Após a 5ª rodada, as Tendas são reveladas, e os jogadores contam seus pontos.

### Tesouros são avaliados da seguinte maneira:

**Turquesa – 1 | Obsidiana – 5 | Ouro – 10 | Artefatos – 5 e 10**

Ganha o jogador com a maior riqueza (em tesouros). Se a pontuação estiver empatada, o jogador com o maior número de artefatos é o vencedor. Se ainda empatar... Bem, joguem outra vez!

### NOTAS

Artefatos são a novidade para esta edição do jogo. Para jogar a versão original – chamada de *Diamant* –, simplesmente remova as cartas artefatos. Todo o resto permanece igual.

## BOM DIVERTIMENTO!

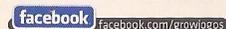


**GROW** Jogos e Brinquedos Ltda.  
Rua Carlos Ayres, 542 - G5  
São Bernardo do Campo - SP - Brasil  
Cep 09860-065  
Tel.: (5511) 4393-3000

Conheça nossos jogos on line



sac@grow.com.br  
11 4393 3003



facebook.com/growjogos  
www.GROW.COM.BR



FO42378R00

### CRÉDITOS

Tesouro Inca foi idealizado por Alan R. Moon e Bruno Faidutti.

Gráficos e layout: Matthias Catrein, Rita Humphrey, KC Humphrey, Paul Quinn e Pixel Productions, Inc.

Bruno Faidutti agradece seus jogadores-teste originais, que são muitos para serem listados aqui. Agradecimentos especiais aos frequentadores das Sessões de Jogos Marc Laumonier (Tchao, The Troll, Kefta le Belge, Rémy e outros) e a todos os participantes do 16º Ludopathic Gathering e dos MLM pirates.

Alan R. Moon agradece seus jogadores-teste originais: Phil Alberg, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Bernhard Petschina, Mike Schloth, Eric Shultz, Scott Simon, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons e Rick Thornquist.

Sunriver Games ajudou a desenvolver a versão inicial de Tesouro Inca. E deseja agradecer seus jogadores-teste: Jim e Jill Ginn e família, Doug e Mimi Walker, Carey e Linda Grayson, Jeff DeBoer, Matt Ackerson, Nick Medinger, Mike e David Vediner, família Brooks, família Humphrey, Jordon Orser e os dedicados membros da RipCity Gamers.

Alan R. Moon's e Bruno Faidutti's

# TESOURO INCA

Até onde você iria por um tesouro?



## REGRA

Idade: a partir de 8 anos

Participantes: 3 a 8

Duração: 20 a 40 minutos

## COMPONENTES



(Tocha)



(Campo)

16 Cartas de Jogador  
8 Cartas de Tocha  
8 Cartas de Campo



8 Tendas

- = 1 ponto
- = 5 pontos
- = 10 pontos

110 tesouros (pedras):

60 turquesas (vale 1 ponto cada)

30 obsidianas (vale 5 ponto cada)

20 pepitas ouros (vale 10 pontos cada)



5 Cartas de Artefato Inca



5 Cartas de Templo para fazer o tabuleiro



30 Cartas de Busca:

↳ 15 Cartas de Tesouro

↳ 15 Cartas de Perigo

(3 de cada um dos 5 perigos)



## IDEIA DO JOGO

Você e outros aventureiros exploram as ruínas de um antigo Templo Inca, procurando por turquesas, obsidianas e pepitas de ouro. A cada rodada, você precisa decidir entre continuar explorando o templo ou retornar para o campo com o tesouro que conquistou até o momento. Ir mais longe entre as ruínas significa arriscar o tesouro conquistado, podendo ser vítima dos mais variados perigos: **aranhas gigantes, múmias, fogo, cobras venenosas e deslizamento de pedras**. Mas há rumores de que nessas ruínas existem os valiosos **Artefatos Incas**, e você pode ser o descobridor deles se souber domar seus medos e seguir em frente!

## OBJETIVO

Conquistar a maior riqueza.

## PREPARAÇÃO

Cada jogador pega uma **Carta de Tocha**, uma **Carta de Campo** e uma **Tenda**. A Tenda é dobrada e colocada em frente ao jogador.

Deve-se juntar e embaralhar as Cartas Perigo e as Cartas Tesouro, deixando-as na mesa, com a face para baixo.

O Templo (formado por 5 cartas) é criado no centro da mesa, como mostrado na figura.

Após montá-lo, as cinco Cartas de Artefato Inca são colocadas **debaixo** de cada uma das Cartas de Templo.



## O JOGO

Os jogadores têm 5 rodadas para resgatar o maior número de Tesouros e Artefatos Inca. A cada rodada, os jogadores entram no Templo e depois decidem o momento certo de sair ou continuar.

Vence o jogador com a maior riqueza (em valor de tesouros) após a 5ª rodada.

## Uma rodada da partida

Sendo o jogador inicial, você marca o começo de uma rodada virando a face da Carta de Templo, começando com a que marca "1" e resgatando o Artefato Inca que está sob ela.

Você mostra para todos os jogadores o **Artefato sorteado** nessa parte do Templo e o embaralha entre as Cartas de Tesouros e Perigos, construindo, assim, o deck de busca para essa rodada. Se um Artefato Inca não for descoberto até o fim dessa rodada, ele fica no deck e poderá ser encontrado em outras fases da partida.



## Uma rodada acontece da seguinte forma:

### 1) Jogadores entram no Templo

Quando a primeira carta do topo do deck é virada, todos entram no Templo.

### 2) Jogadores fazem a escolha (Fico ou Saio):

Antes de abrir a próxima carta, os jogadores devem, ao mesmo tempo, decidir se ficam ou se saem. Para isso, cada jogador escolhe, em segredo, sua Carta de Tocha, se optar por seguir no Templo, ou sua Carta de Campo, caso decida retornar ao acampamento.



O jogador inicial ordena "VAI!", e todos revelam a carta escolhida ao mesmo tempo, colocando-a com a face para cima na mesa.

### 3) Jogadores que continuam no Templo

O jogador inicial vira para cima a carta do topo do deck de busca e a coloca perto da última carta tirada, fazendo um caminho de cartas. (Na primeira rodada, coloca a carta perto do templo).



➔ Se a carta for um **Tesouro** (carta numerada, com a borda azul), o valor do tesouro descrito na carta é dividido entre esses jogadores que permaneceram no Templo. Se não for possível dividir igualmente, os tesouros que sobraram devem ficar sobre a carta. Por exemplo, se houver quatro jogadores no Templo e o tesouro valer 11, cada jogador recebe 2 tesouros (2 pedras turquesas). Esses tesouros são colocados ao lado das tendas dos jogadores – não dentro. Os três pontos de tesouros restantes não podem ser divididos igualmente e, por isso, serão deixados sobre a carta de busca.



➔ Se a carta for um **Artefato Inca** (borda amarela), o artefato permanece no caminho. Valará mais pontos extras no fim do jogo, mas somente uma pessoa esperta o suficiente conseguirá levá-lo seguramente de volta ao acampamento!



➔ Se a carta for um **Perigo** (borda vermelha), uma destas situações acontecem:  
I - Se nenhum outro perigo do mesmo tipo tiver sido revelado anteriormente, nada acontece, mas os jogadores terão

passado por um momento de perigo!

**Nota:** Se essa for a primeira carta de busca revelada, você deve imediatamente virar a próxima carta do deck de busca.

II - Se essa é a segunda carta de Perigo do mesmo tipo, os jogadores são expulsos do Templo e a rodada acaba. Todos os jogadores que estavam no Templo devolvem os tesouros que acumularam durante a rodada (os tesouros que foram colocados ao lado de suas tendas). Essa segunda carta de Perigo é removida do jogo.

### 4) Jogadores que saem do Templo

Se um ou mais jogadores escolhem deixar o templo:  
➔ Eles dividem igualmente todos os tesouros que foram deixados em quaisquer cartas de busca no caminho nessa rodada. Se o número de tesouros não pode ser dividido igualmente, os tesouros extras são deixados em qualquer carta de busca (não importa qual seja a carta de busca).

➔ Eles retornam ao acampamento e colocam todos os tesouros que receberam durante essa rodada dentro de sua tenda. Esses tesouros estão seguros e **não poderão mais ser perdidos!**

➔ **Artefatos Incas:** Se mais de um jogador deixar o templo, nenhum ganha Artefato! Se apenas um deixar o templo nessa vez, esse jogador pode pegar todos os Artefatos que estão no caminho. Quando um jogador ganha os Artefatos da rodada, eles são deixados ao lado da Tenda do jogador. Os três primeiros Artefatos a deixarem o Templo valem 5 pontos cada. Como um lembrete desta regra, coloque uma pedra obsidiana nessas cartas de Artefato. Os outros Artefatos que deixarem o templo valem 10 pontos e devem ser marcados com uma pedra de ouro.

➔ Jogadores que saíram do templo deixam sua carta de campo virada para cima e não participam mais pelo resto da rodada.

**Nota:** Nenhum jogador pode ver o conteúdo da Tenda dos adversários.

### 5) Fim de uma rodada

Uma rodada pode acabar de duas formas:

- a) quando todos os jogadores tiverem deixado o Templo ou
- b) quando a segunda carta de Perigo do mesmo tipo é encontrada, aterrorizando todos para fora do Templo.

Se a rodada terminar por causa da segunda carta de Perigo do mesmo tipo, essa segunda carta é retirada do jogo antes de embaralhar o deck para a próxima rodada.

Se ainda existirem Artefatos no caminho quando a rodada terminar, esses tesouros são perdidos para sempre e removidos do jogo. Falta de sorte da expedição!

Fim da segunda rodada: a serpente saiu pela 2ª vez!

