

* Regras:

- Objetivo

> Ser o primeiro a construir 3 monumentos completos

- Como jogar

> Posicione aleatoriamente as pilhas de materiais no centro do tabuleiro.

> Para construir sua maravilha, você precisa pegar três materiais da sua maravilha no centro do tabuleiro, para fazer isso só precisa chegar com seu personagem em cima do material, cada personagem só pode carregar um material de cada vez. Para colocar um material, é preciso estar na frente da sua maravilha. Os materiais para cada monumento são:

- Coliseu: FERRO, PEDRA, TIJOLO

- Cristo Redentor: PEDRA, MADEIRA, FERRO

- Grande Muralha da China: TIJOLO, TIJOLO, FERRO

- Taj Mahal: FERRO, PEDRA, PEDRA

- Machu Picchu: PEDRA, MADEIRA, MADEIRA

- Chichén Itzá: PEDRA, PEDRA, TIJOLO

- Ruínas de Petra: TIJOLO, TIJOLO, PEDRA

> Cada um só pode andar um espaço por rodada

> Cada armadilha só pode ser utilizada uma vez, a não ser que você tenha uma carta que diga o contrário)

> Com 2 jogadores

> Cada um pega três carta maravilha (lilás) e as coloca nos 3 espaços do seu lado do mapa como desejar.

> Cada um pega uma carta da pilha de cartas passivas (cinza) e duas da pilha de armadilhas, não revele sua armadilha a não ser que seja a hora de usa-lá

> Cada jogador controla dois personagens, cada rodada é escolhido um para ser usado

> Com 4 jogadores

> Jogo jogado em duplas

> Cada rodada são 4 jogadas, uma de cada jogador, intercalando os times.

> Cada jogador pega uma carta passiva e uma carta armadilha

> Cada jogador controla um personagem

* Cartas:

- Passivas (cinzas)

São cartas que dão uma habilidade ao jogador, seu efeito dura o jogo inteiro.

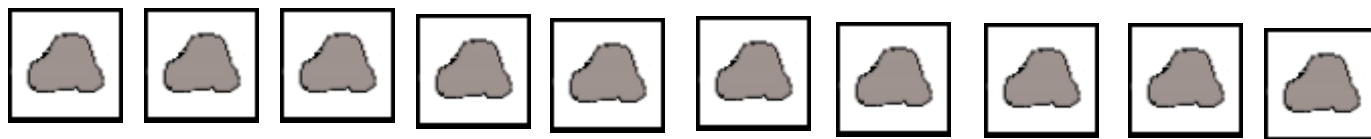
- Armadilhas (azuis)

São usadas eventualmente e só podem ser jogadas uma vez, ao menos que você tenha uma carta que diga o contrário. São colocadas antes ou depois de você andar. As cartas armadilhas só funcionam no inimigo (exceto pelo energético que é em uso próprio). São usadas a um espaço de você, ao menos que você tenha uma carta que diga o contrário.

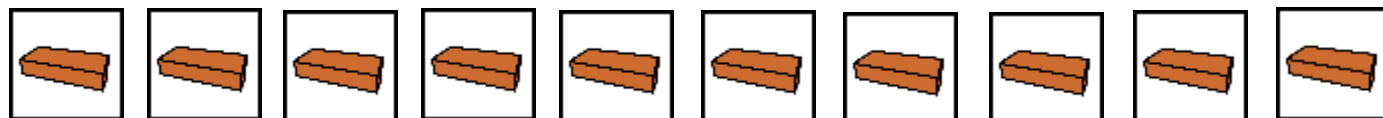
-Maravilha (lilás)

Diz quais maravilhas você deverá construir

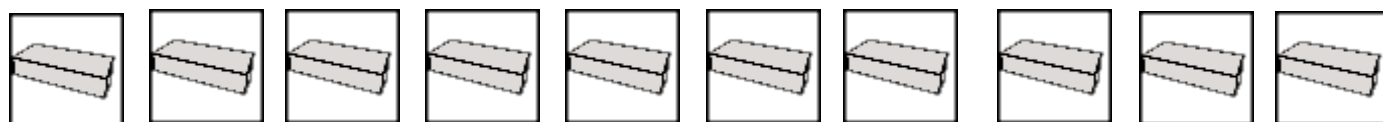
PEDRA:



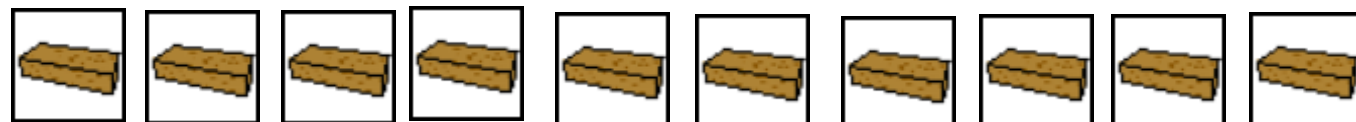
TIJOLO:



FERRO:



MADEIRA:





AMOR

Se você terminar seu turno ao lado de um inimigo, o próximo movimento dele deve ser na sua volta.



CONSTRUTOR

O personagem só precisa de uma peça para construir uma das três construções



LADRÃO

Se você terminar seu turno ao lado de um inimigo você pode usar o poder dele na rodada seguinte.



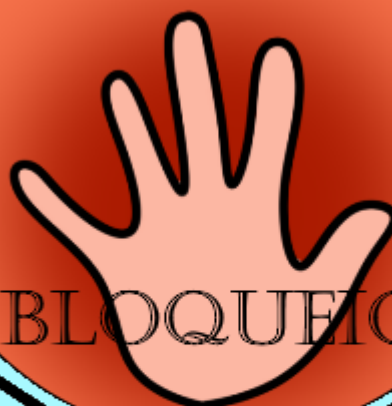
INTELIGENTE

Seu personagem pode usar sua armadilha duas vezes, mas não ao mesmo tempo



TOURO

O personagem pode andar na direção do inimigo empurrando o para trás 2 espaços



BLOQUEIO

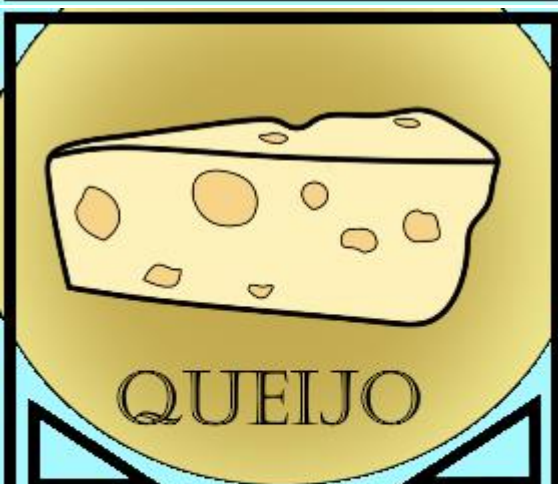
Tranca os materiais de uma construção por uma rodada



Durante 3 rodadas seu personagem anda dois espaços de cada vez



Destroi uma parte de uma construção



Atraí o inimigo mais próximo para esse espaço, fazendo com que ele vá imediatamente até ele



Quando colocado em um monumento adversário ninguém poderá construir nele por uma rodada



Pode ser lançado em uma direção (até 2 espaços) fazendo com que quem for atingido numa distancia de dois espaços não possa fazer uma ação no próximo turno





