

Guardiões do Mausoléu

Componentes do Jogo

Cartas de Construção (24 cartas):

Base (6 cartas): Parte fundamental da construção do Mausoléu. Coletar esta carta é necessário para completar um conjunto.

Colunas (6 cartas): Elemento estrutural da construção. Coletar esta carta é necessário para completar um conjunto.

Pirâmide (6 cartas): Representa o topo da construção. Coletar esta carta é necessário para completar um conjunto.

Estátuas (6 cartas): Ornamento decorativo do Mausoléu. Coletar esta carta é necessário para completar um conjunto.

Função: Os jogadores devem coletar uma carta de cada tipo (Base, Colunas, Pirâmide, Estátuas) para completar um conjunto de construção. Cada conjunto completo vale 8 pontos. Se um jogador completar dois conjuntos, ganha um bônus de 4 pontos.

Cartas de Personagens (12 cartas):

Mausolo (3 cartas): Quando jogada, esta carta dobra os pontos de um conjunto completo (válido uma vez por jogo).

Artemísia II (3 cartas): Quando jogada, permite ao jogador comprar três cartas em seu turno em vez de uma.

Arquitetos (3 cartas): Quando jogada, protege o jogador contra cartas de evento que destruam partes da construção.

Escultores (3 cartas): Quando jogada, protege o jogador contra cartas de evento que roubem cartas da sua mão.

Função: As cartas de personagens oferecem habilidades especiais que podem ser usadas para ganhar pontos extras, proteger suas construções, ou ter vantagens estratégicas durante o jogo.

Cartas de Evento (8 cartas):

Terremoto (2 cartas): Quando jogada, força um oponente a descartar uma carta de construção de sua área.

Invasão (3 cartas): Quando jogada, permite ao jogador roubar uma carta de construção da área de um oponente.

Descoberta Arqueológica (3 cartas): Quando jogada, permite ao jogador pegar uma carta do monte de descarte.

Função: As cartas de evento causam efeitos negativos nos oponentes, como destruir partes do Mausoléu, roubar cartas, ou permitir a recuperação de cartas do descarte.

Cartas de Ação (8 cartas):

Troca (3 cartas): Quando jogada, permite ao jogador trocar uma carta da sua mão com a de um oponente.

Roubo (3 cartas): Quando jogada, permite ao jogador roubar uma carta da mão de um oponente.

Proteção (2 cartas): Quando jogada, protege o jogador contra o próximo evento negativo que seria dirigido a ele.

Função: As cartas de ação oferecem opções estratégicas para trocar cartas, roubar cartas de oponentes, ou se proteger contra efeitos negativos.

Condição de Vitória

O jogo termina quando o monte se esgota e todos os jogadores não têm mais ações a realizar. Os jogadores então contam seus pontos:

Cada conjunto completo de construção: 8 pontos.

Conjuntos múltiplos: Bônus de 4 pontos.

Personagens com habilidades usadas: Pontos adicionais conforme descrito.

O jogador com mais pontos é declarado o vencedor.

Critérios de Desempate

Número de Conjuntos Completos: O jogador com o maior número de conjuntos completos vence.

Pontos dos Personagens: Se persistir o empate, vence quem usou mais personagens diferentes.

Empate Final: Se o empate persistir em todas as condições acima, os jogadores empatados compartilham a vitória.