

Mausoleum Guardians

Game Components

Construction Cards (24 cards):

Base (6 cards): Essential part of the Mausoleum construction. Collecting this card is necessary to complete a set.

Columns (6 cards): Structural element of the construction. Collecting this card is necessary to complete a set.

Pyramid (6 cards): Represents the top of the construction. Collecting this card is necessary to complete a set.

Statues (6 cards): Decorative ornament of the Mausoleum. Collecting this card is necessary to complete a set.

Function: Players must collect one card of each type (Base, Columns, Pyramid, Statues) to complete a construction set. Each complete set is worth 8 points. If a player completes two sets, they receive a 4-point bonus.

Character Cards (12 cards):

Mausolo (3 cards): When played, this card doubles the points of a complete set (valid once per game).

Artemisia II (3 cards): When played, allows the player to draw three cards on their turn instead of one.

Architects (3 cards): When played, protects the player against event cards that destroy parts of the construction.

Sculptors (3 cards): When played, protects the player against event cards that steal cards from their hand.

Function: Character cards offer special abilities that can be used to gain extra points, protect your constructions, or gain strategic advantages during the game.

Event Cards (8 cards):

Earthquake (2 cards): When played, forces an opponent to discard a construction card from their area.

Invasion (3 cards): When played, allows the player to steal a construction card from an opponent's area.

Archaeological Discovery (3 cards): When played, allows the player to draw a card from the discard pile.

Function: Event cards cause negative effects on opponents, such as destroying parts of the Mausoleum, stealing cards, or allowing recovery of discarded cards.

Action Cards (8 cards):

Exchange (3 cards): When played, allows the player to exchange a card from their hand with one from an opponent.

Theft (3 cards): When played, allows the player to steal a card from an opponent's hand.

Protection (2 cards): When played, protects the player against the next negative event directed at them.

Function: Action cards offer strategic options for exchanging cards, stealing cards from opponents, or protecting against negative effects.

Number of Cards in Hand

Each player starts the game with 5 cards in hand.

The maximum number of cards allowed in hand at any time is 5. If a player has more than 5 cards at the end of their turn, they must discard down to the limit.

How to Play

Setup:

Shuffle all the cards and deal 5 cards to each player.

Place the draw pile in the center of the table.

Decide who will go first.

Player's Turn:

At the beginning of their turn, the player must draw 1 card from the deck.

The player may then choose to play 1 card from construction, character, event, or action.

If they play a construction card, it must be placed in their play area.

If they play a character card, the special effect occurs immediately.

If they play an event or action card, the effect happens immediately, and the target (another player) must respond if they can defend.

After playing a card, the player passes the turn to the next.

End of Turn:

The player can have no more than 5 cards in hand at the end of their turn. If they have more, they must discard down to 5.

Objective:

The objective is to complete construction sets (Base, Columns, Pyramid, Statues) and use character and action cards to protect your sets or attack other players.

Each completed set is worth 8 points, and if a player completes two sets, they earn a 4-point bonus.

Using character abilities at the right time can double points or provide strategic advantages.

End of Game:

The game ends when the draw pile is exhausted, and all players have no more actions to take.

All players count their points based on completed sets, characters, and events used.

Victory Condition

The game ends when the deck is exhausted and all players have no more actions to take. Players then count their points:

Each complete construction set: 8 points.

Multiple sets: 4-point bonus.

Characters with used abilities: Additional points as described.

The player with the most points is declared the winner.

Tiebreaker Criteria

Final Tie: If the tie persists in all the above conditions, the tied players share the victory.

Number of Complete Sets: The player with the most complete sets wins.

Character Points: If the tie persists, the player who used the most different characters wins.

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.

Quantidade de Cartas na Mão

Cada jogador começa o jogo com 5 cartas na mão.

O número máximo de cartas na mão permitido a qualquer momento é 5 cartas. Se um jogador tiver mais que 5 cartas após o fim de seu turno, deverá descartar até o limite.

Como Jogar

Preparação:

Embaralhe todas as cartas e distribua 5 cartas para cada jogador.

Coloque o monte de compras no centro da mesa.

Defina quem será o primeiro jogador.

Turno do Jogador:

No início do turno, o jogador deve comprar 1 carta do monte.

O jogador pode então escolher jogar 1 carta de construção, personagem, evento ou ação.

Se jogar uma carta de construção, deve colocá-la na sua área de jogo.

Se jogar uma carta de personagem, o efeito especial ocorre imediatamente.

Se jogar uma carta de evento ou ação, o efeito ocorre imediatamente e o alvo (outro jogador) deve responder se tiver como se defender.

Após jogar uma carta, o jogador passa o turno para o próximo.

Final do Turno:

O jogador pode ter no máximo 5 cartas na mão ao final do turno. Se tiver mais que isso, deve descartar cartas até ficar com 5.

Objetivo:

O objetivo é completar conjuntos de construção (Base, Colunas, Pirâmide, Estátuas) e usar cartas de personagens e ações para proteger seus conjuntos ou atacar outros jogadores.

Cada conjunto completo vale 8 pontos e se um jogador completar dois conjuntos, ganha um bônus de 4 pontos.

Usar as habilidades dos personagens no momento certo pode dobrar os pontos ou dar vantagens estratégicas.

Fim de Jogo:

O jogo termina quando o monte se esgota e todos os jogadores não têm mais ações a realizar.

Todos os jogadores contam seus pontos conforme os conjuntos completos, personagens e eventos usados.

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.