

Mosaico

# Estudiosos do Sul do Tigre



## REGRAS

### PREPARAÇÃO

Tabuleiro Principal

- **TRADUTORES:** Embaralhe de acordo com os personagens e coloque no espaço indicado no tabuleiro;
- **TRADUTORES INICIAIS:** Revele 4 aleatoriamente nos espaços das salas indicadas na carta (número branco/vermelho)
- **CARTAS DE RECURSOS:** Embaralhe e revele 1 abaixo de cada um dos tradutores iniciais;
- **PERGAMINHOS:** Embaralhe, abra 6 no mapa e 1 em cada espaço mais alto das 3 Casas da Sabedoria;
- **PERGAMINHOS + CALIFA:** Escolha jogar a versão Casual (menos cartas de pergaminho) ou Épica. Embaralhe as 4 cartas de Califa e, seguindo a carta de preparação, crie a pilha com as cartas de pergaminho e com as cartas de califa. As cartas restantes de pergaminho devem ser reservadas para uso no final do jogo, se necessário;
- **MARCADOR NEUTRO:** Espaço inferior central do Mapa;
- **JOGADOR INICIAL:** Defina aleatoriamente;

Jogador

- **TABULEIRO INDIVIDUAL:** com as 7 Cartas de Ação, 20 Influências e 1 Bolsa de dados;
- **MARCADORES:** 1 marcador de pesquisa em cada trilha, 1 marcador de jogador no espaço superior do mapa (a ordem dos jogadores não importa);
- **OBJETIVOS:** Embaralhe e entregue uma das 6 cartas de objetivos a cada jogador, a carta vai no espaço mais à direita do tabuleiro do jogador, com um trabalhador branco, um colorido e um dado secundário, conforme as informações da carta.
  - Entregue a carta de pergaminho inicial com o mesmo personagem da carta de objetivo.
  - A cada objetivo atingido da carta (interagir com o tradutor, traduzir um pergaminho da cor e atingir o espaço 3 da trilha), o jogador recebe o bônus da carta.
  - Ao completar os três objetivos, a carta de objetivo vira uma carta de ação e vai para mão do jogador.
- **TRADUTOR INICIAL:** Em ordem inversa do turno, os jogadores escolhem o Tradutor Inicial (colocando uma influência sua

na carta) e pegam a respectiva Carta de Recurso.

• **CARTA DE RECURSO:**

- Os dados vão para a bolsa;
- Compre os dados informados e role-os
- Obtenha o ouro, a prata e trabalhadores indicados e qualquer outro bônus indicado.
- A carta é virada e colocada no tabuleiro do jogador como auxílio.

• **TRADUTORES NEUTROS:** Em um jogo com menos de 4 jogadores, Tradutores não selecionados ficam no tabuleiro e são considerados Tradutores neutros.

## FASES

### Trabalhar

• O jogador coloca uma carta em um espaço de ação com 1 ou 2 dados, pode ainda colocar até dois trabalhadores em cada dado e, opcionalmente, resolve as ações em qualquer ordem (ações da carta e/ou ações dos aposentados).

---

### DADOS



A cor da ação será dada pela cor ou pela combinação dos dados usados. (Verde 9)



Os dados coloridos têm prioridade sobre os dados brancos. (Vermelho 5)



Os dados secundários têm prioridade sobre os dados primários. (Roxo 11)



2 Dados primários se misturam para uma cor secundária. (Verde 9)



2 Dados secundários permitem escolher uma das duas cores. (Laranja ou Roxo 9)



O valor da ação é considerado até a soma dos dados. (Laranja 4)



Trabalhador da mesma cor altera o dado para 6. (Azul 6)

---



Trabalhador de cor diferente do dado alterar o dado para a cor do trabalhador (trabalhador branco transforma dado em cor branca), podendo combinar dois trabalhadores em cada dado. (Laranja 12)

---

Ações

### Recrutar

**Somente o valor da ação (cor não importa)**



**DISPENSAR:** O jogador resolve os efeitos no canto superior direito da carta e coloca a carta no fim da pilha do baralho do tradutor.

---



**EMPREGAR:** A carta vai para a sala na parte inferior do tabuleiro, pagando o custo em moedas da sala e resolvendo os efeitos imediatos da sala. O jogador marca seu tradutor com um marcador de influência. Se todas as Salas estiverem cheias, os jogadores não podem realizar a ação para Empregar Tradutores

---



O jogador que interagir com um tradutor, que não possui um marcador de influência da sua cor, deve pagar uma moeda ao jogador da cor da influência ou para a reserva geral (tradutores neutros), inclusive durante a ação de retirar/colocar ouro.

### Viajar

**Valor da ação (cor opcional)**



Jogador anda com seu marcador no mapa até o valor da sua ação:

- Se no caminho passar pela cor da sua ação ele ganha 2 pratas (cores primárias) ou coloca uma influência em uma carta (cores secundárias)
- Se parar nos círculos brancos, ganham moeda ou compram dado.
- Se parar nos círculos pretos, o jogador pode entregar um pergaminho para uma casa de sabedoria:
  - Pague 4 pratas e escolha uma guilda para colocar o pergaminho, no espaço livre mais acima, sua influência acompanha o pergaminho (se houver). Influência de outros jogadores,

- você deve pagar uma moeda e remover a influência.
- Ao colocar o pergaminho receba 1 ou 2 de influência na Guilda, um ouro e, somente na linha mais baixa, pegue um dado branco para a sacola.
- Suba 1 espaço na trilha de pesquisa do tipo da Carta de Pergaminho
- Se a guilda não possui influência, o primeiro marcador vai para o espaço do controle, caso contrário, o controle será de quem possuir a maior quantidade de influência.
- Abra uma nova carta de pergaminho para o mapa. Se for uma carta de califa, o turno é interrompida para as ações da fase do Califa.

## Pesquisar

### Valor e a cor da ação



- Jogador move seu marcador de pesquisa na cor da ação e ganha prata. O valor da ação indica quanto sobem na trilha e se devem pagar ou não ouro;
- Quando o marcador passa pelos espaços transparentes o jogador resolve o benefício indicado;
- Espaços coloridos não trazem benefício imediato, mas podem ter efeito no momento de DESCANSAR
- Após o espaço 7, ao se movimentar o jogador recebe um ouro nas trilhas de cores primárias ou uma influência em uma Guilda nas trilhas de cores secundárias

## Traduzir

### Somente a cor secundária (valor não importa)



- Escolhe uma carta de pergaminho da guilda, usando somente a cor da ação do dado. O jogador deve pagar 1 moeda para o jogador que possui a influência na carta de pergaminho, devolvendo o marcador de influência para o estoque do jogador. Coloca 1 ouro no tradutor e paga 1 moeda (para o jogador da influência), para cada tradutor utilizado para traduzir, até o Árabe. Caso o próprio jogador tenha a influência no tradutor, ele não precisa gastar moeda, mas ainda gasta 1 ouro. Se tradutor inicial, jogador para uma moeda para a reserva.
- A carta de pergaminho traduzida vai para perto do Tabuleiro do jogador, para pontuação de fim de jogo, que sobe na trilha indicada na carta, além resolver algum efeito do centro da carta. As cartas da Guilda são movidas para cima preenchendo espaços vazios.
- O jogador pode usar quantos tradutores precisar, ou quiser, desde que não passe duas vezes pelo mesmo idioma
- Ao final do turno do jogador (inclusive durante a ação descansar), os tradutores que estão com a quantidade de ouro informada na sala devem se aposentar:
  - O ouro do tradutor é devolvido ao Fornecimento Principal.
  - A influência é devolvida ao fornecimento do jogador
  - O tradutor é colocado sob um dos 4 espaços de ação marrom do jogador.
  - Se for o primeiro tradutor da coluna, não há custos, caso contrário, o jogador deve pagar 1 prata (ou receber um dado branco) para cada tradutor já aposentado na mesma coluna.

## Descansar

1. Revele a carta de pergaminho inferior;

- Anda o marcador neutro pelo VP da nova carta, move a carta do mapa para guilda e nova carta no mapa; Se for califa, para e vai para a fase do Califa;
2. Ganhe renda de acordo com as cartas usada nas ações;
  3. O jogador devolve seus dados usados para a bolsa;
  4. Os trabalhadores usados são devolvidos ao Fornecimento geral e as cartas voltam à mão do jogador;

#### Califa

- Resolva efeitos do espaço onde será colocada a carta
- Na ordem das Guildas, a maioria escolhe uma opção na carta
- Jogadores com menos influência recebem bônus de consolação.

## FIM DO JOGO

Quando todas as 4 cartas de Califa forem reveladas, termina a rodada atual e 1 rodada final é jogada.

- Soma dos dados
- Tradutores aposentados
- Guildas e Califa
- Marcadores de Pesquisa
- Pergaminhos



Exportar para pdf

Origem:

<https://zeregras.com.br/> - **Zé Regras**

link:

[https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:estudiosos\\_do\\_sul\\_do\\_tigre](https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:estudiosos_do_sul_do_tigre)

Modificado em: **2024/08/10 09:03**