

## EVENTO A

Ter

**E1: 7 e 0**

**E2: 9 e 1**

**E3: 9 e 3**

espaços preenchidos no Térreo e no Primeiro Andar da Pirâmide, respectivamente.

## EVENTO B

Ter

**E1: 30**

**E2: 45**

**E3: 60**

no somatório de todos os Recursos (Ouro, Martelo e Livro). Considere todos os Recursos coletados, mesmo que tenham sido usados.

## EVENTO C

Ter

**E1: 4**

**E2: 5**

**E3: 6**

Objetivos marcados.

Os Objetivos não precisam estarem sendo cumpridos.

## EVENTO D

Ter

**E1: 3**

**E2: 4**

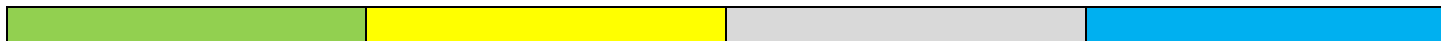
**E3: 5**

Construções marcadas.

Cada Rampa conta como uma Construção marcada.

Corte as Cartas de Evento.

## REGUA DE DADOS



Use se não tiver dados coloridos.

Role um par de dados por vez e coloque-os na primeira cor.

Faça o mesmo para todas as outras cores. No final, os oito dados estarão preenchendo todas as cores.