



*Exemplo de Seleção: é possível escolher o cinza 6 e dois amarelos 4, mas não poderia escolher o cinza 6 e dois azuis 4, pois existe apenas um dado azul 4.*

## I) Components

- Fichas de Jogo
- 8 Dados (2 verdes, 2 amarelos, 2 azuis e 2 cinzas)
- 4 Cartas de Evento

## II) Visão Geral

Em Teotihuacãzinho, cada jogador é um arquiteto construindo uma pequena Pirâmide para se tornar o Mestre Construtor e erguer a Pirâmide da Lua em Teotihuacã. A partida dura até algum jogador completar sua Pirâmide ou for o final da 14ª rodada. Durante uma rodada, os oito dados são rolados e cada jogador seleciona três dados para usá-lo como Ação ou como Bloco.

## III) Preparação

Embaralhe todas as Cartas de Evento e, depois, sorteie três e coloque-as virada para cima formando uma linha. A quarta Carta de Evento não será usada durante essa partida. A ordem dessa linha de Cartas de Eventos é relevante (detalhes na Seção IV).

Cada jogador recebe uma Ficha de Jogo e uma caneta. Selecine um jogador aleatoriamente, este jogador coleta os oito dados e inicia a primeira rodada.

## IV) Fluxo do Jogo

O jogo é dividido em rodadas. Cada rodada é dividida em quatro fases: Rolagem, Seleção, Escrita e Evento.

Na **Fase de Rolagem**, qualquer jogador rola os oito dados. Se você não possuir dados coloridos, role os dados em pares e coloque cada par em uma cor da Régua de Dados.

Na **Fase de Seleção**, cada jogador escolhe três dados. Os dados estão disponíveis para todos os jogadores, independentemente de serem escolhidos ou não por mais de um jogador. A única restrição é que um jogador não pode escolher o mesmo dado duas vezes. Os jogadores não devem pegar os dados fisicamente, pois eles devem ficar visíveis para todos os jogadores, o processo de uso dos dados é feito mentalmente. Durante essa fase não há ordem dos jogadores, isto é, todos podem realizar suas ações simultaneamente.

A **Fase de Escrita** é a essência do jogo e será detalhada na Seção V.

A **Fase de Evento** ocorre apenas nas rodadas 6, 9 e 12. No final dessas rodadas e após a Fase de Escrita, os jogadores verificam se eles satisfizeram as condições do Evento ou não. Se a condição foi satisfeita, o jogador circula o ícone ✓ logo abaixo do “E”. O número de círculos realizados irá definir o número de pontos obtidos por Eventos ao final da partida. As condições dependem da ordem do Evento na linha formada durante a Preparação. A primeira Carta de Evento na linha é o E1 (primeiro evento), a segunda carta na linha é o E2 (segundo evento) e a terceira carta na linha é o E3 (terceiro evento).

A rodada acaba quando todos os jogadores tiverem realizado a Fase de Escrita ou após a Fase de Evento nas rodadas especificadas. Todos os jogadores marcam um X na rodada atual e continuam com a rodada seguinte.



*Final da Rodada 12. O jogador tinha pelo menos 4 Objetivos marcados (E1 do Evento C) na 6ª rodada e pelo menos 5 Construções marcadas na 12ª rodada (E3 do Evento D). Portanto, dois Eventos foram marcados (círculos vermelhos).*

## V) Fase de Escrita

Antes de usar qualquer um dos três dados selecionados, o jogador pode gastar um Ouro (☉) para reduzir o Pip de um dado, gastar dois Ouros para aumentar o Pip de um dado ou gastar quatro Livros (📖) para modificar a cor de um dado, mantendo seu valor. Essas manipulações podem ser realizadas quantas vezes o jogador desejar e puder pagar com quantos dados desejar. Entretanto, um dado não pode ter valor inferior a 1, nem superior a 6. Lembre-se: não manipule o dado fisicamente, pois outros jogadores podem estar usando o mesmo dado que você.

Depois da manipulação dos dados, o jogador deve decidir como usará cada dado, se como Ação ou como Bloco,

nunca os dois para um mesmo dado. Um dado usado como ação pode realizar uma das ações listadas na tabela abaixo e um dado usado como Bloco significa que ele será usado para construir sua Pirâmide.

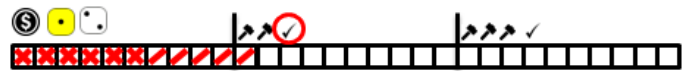
	Empurre um Bloco um/dois/três espaços no Térreo
	Empurre um Bloco um/dois espaços no Primeiro Andar <b>Requer:</b>
	Mova um Trabalhador para direita ou esquerda antes de empurrar um Bloco
	Ganhe Ouro (🟡) / Martelo (🔨) / Livro (📖)
	Faça uma Construção
	Coloque um Bloco no Topo da Pirâmide <b>Requer:</b>
	Marque um Objetivo
	Ganhe Ouro, Martelo ou Livro

Quando um dado é usado como Ação, é possível utilizar os *Pips* para realizar diferentes ações da mesma cor. Por exemplo: com um dado azul 6, o jogador pode ganhar 2 Livros e marcar um Objetivo. O jogador também pode usar dois dados da mesma cor juntos para realizar uma ação com mais *Pips*. Por exemplo: dois dados azuis 2, podem servir como 4 *Pips* azuis para marcar um Objetivo

O dado verde é utilizado para empurrar os Blocos para a Pirâmide e mover o Trabalhador. O Trabalhador está sempre ao sul da Pirâmide no começo da rodada. Se um jogador desejar empurrar um Bloco pelo lateral (Leste ou Oeste), precisa gastar 2 *Pips* verdes para mover o Trabalhador durante a rodada atual. Por exemplo, para empurrar um Bloco cinza 6 para o espaço no topo à direita, é necessário pelo menos 4 *Pips* verdes (2 para mover o Trabalhador e 2 para empurrar o Bloco um espaço). Normalmente, não é possível empurrar um Bloco por cima do outro, para conseguir isso é necessário gastar 4 Martelos por Bloco ignorado durante o empurrar.

Quando um jogador ganha qualquer Recurso (Ouro, Martelo ou Livro) ele marca com uma diagonal o espaço no respectivo Recurso em sua Ficha de Jogo. Futuramente, para indicar que o Recurso foi usado, o

jogador faz a diagonal do outro lado, completando um X. Os Recursos são sempre adquiridos e gastos da esquerda para a direita. Ouro e Livro são limitados à 10 no começo da partida, mas esse limite pode ser aumentado gastando os Martelos indicados em cada limiar. Circule o ícone ✓ para indicar que aumentou o limite daquele Recurso. Todos os Recursos estão limitados ao máximo de 30 (toda a extensão da trilha de cada Recurso).



*Este jogador adquiriu 11 Ouros e gastou 6, lhe restando 5. Ele também circulou o primeiro ✓, aumentando o limite para 20 Ouros.*

Quando um jogador faz uma Construção, ele precisa utilizar 2 *Pips* cinzas e também gastar a quantidade de Martelos indicados na Construção. Por exemplo, para fazer uma Rampa o jogador precisa gastar 3 Martelos. Uma vez que a Construção está feita, o jogador marca um X no quadrado próximo à Construção. Seguem descrições das Construções:

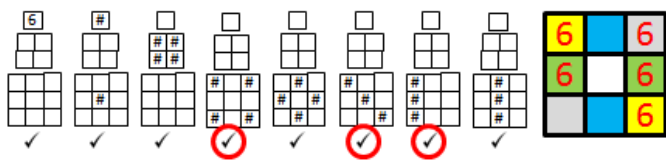
	<b>Rampa:</b> em vez de marcar um X na Construção, marque um X em qualquer Espaço de Rampa (📏). Isso indica que a Rampa está naquele local e Blocos poderão ser empurrados por ela para chegar até o Primeiro Andar. Cada jogador pode ter 8 Rampas.
	<b>Polia:</b> permite ao jogador colocar um Bloco no topo da sua Pirâmide usando um dado cinza 6.
	<b>Martelo Versátil:</b> pode gastar Ouro como Martelo ou Martelo como Ouro.
	<b>Livro Versátil:</b> pode gastar Ouro como Livro ou Livro como Ouro.
	<b>Conhecimento Aprimorado:</b> ação de marcar Objetivo custa apenas 2 <i>Pips</i> azuis.
	<b>Topo Adornado:</b> ano final da partida, o jogador pontua o valor do Topo da Pirâmide três vezes, em vez de apenas uma vez.

Apenas a Rampa e a Polia estão disponíveis aos jogadores no começo da partida. Para destravar as demais Construções, o jogador deve gastar 2 Livros. Esse primeiro gasto destrava (para Construção) o Martelo Versátil e o Livro Versátil. Em seguida, o jogador pode gastar mais 3 Livros, destravando Conhecimento Aprimorado e



Topo Adornado. As Construções destravadas são indicadas com um círculo no ícone ✓.

Quando um jogador marca um Objetivo, ele precisa usar 4 Pips azuis. O jogador pode marcar qualquer Objetivo que ele quiser, gastando o necessário e circulando o ícone ✓ abaixo do gráfico que demonstra o Objeteivo. O ícone # em um Objetivo indica que o número do Bloco nesses espaços deve ser igual. Os Objetivos podem ser rotacionados para encaixar em qualquer direção. Deste mmodo, o Objetivo mais à direita pode ser completado com números iguais em uma linha horizontal ou vertical.



Três Objetivos marcados, mas apenas um completado (o 7º). Colocar um 6 no canto inferior esquerdo completaria o 4º Objetivo.

A última Ação listada é utilizar 2 Pips de qualquer cor para ganhar um de qualquer Recurso.

Finalmente, quando o dado é utilizado como Bloco ele deve ser colocado na Pirâmide na mesma rodada. Os Blocos são colocados na Pirâmide empurrando-os usando dados verdes e o jogador escreve o valor do Bloco empurrado. Uma vez que o número foi escrito, não pode ser modificado ou movido. Números adjacentes (ortogonalmente) devem ser iguais ou um valor acima ou um valor abaixo. O dado usado como Bloco deve casar com a cor indicada no espaço da Pirâmide, se o espaço for branco, qualquer cor pode ser utilizada. A Pirâmide deve ser construída de baixo para cima. Portanto, é apenas permitido empurrar Blocos para o Primeiro Andar após o Térreo estar completamente preenchido. Só é possível utilizar a Polia para colocar o Bloco no Topo da Pirâmide quando o Primeiro Andar estiver completamente preenchido.

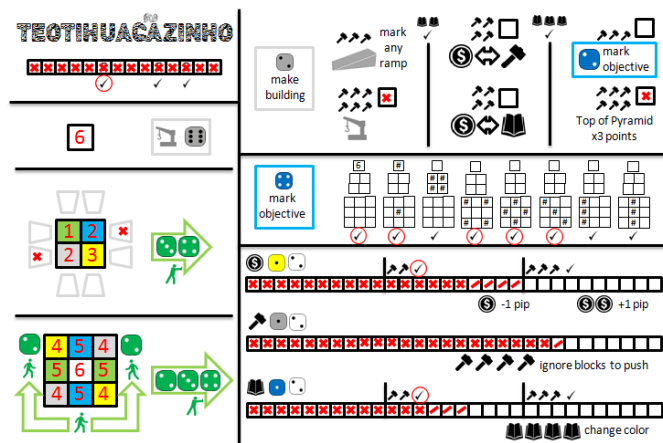
## VI) Final da Partida

A partida termina no final do 14º turno ou no final do turno que qualquer jogador terminou sua Pirâmide. Assim, contam-se os pontos:

- Um ponto por cada Pip na Pirâmide;
- Dez (10) pontos se a Pirâmide estiver completa;

- 2/4/6/10/15/25/40/60 para 1/.../8 Objetivos completados;
- 5/20/40 por 1/2/3 Eventos marcados;
- 5/30 por 1/2 Conjuntos de Números (1, ...,6) na Pirâmide.

O jogador com mais pontos é declarado o Mestre Construtor e vencedor de Teotihuacázinho. Em caso de empate, o jogador com a maior quantidade de recursos é o vencedor.



Jogador fez 98 pontos. 42 (Térreo) + 8 (Primeiro Andar) + 18 (Topo) + 10 (Pirâmide completa) + 10 (Objetivos completados e marcados) + 5 (um Evento marcados) + 5 (um Conjunto de Números).

## VII) Variante Solo

As regras são as mesmas descritas neste manual, mas o jogador deve atingir algumas condições para ser considerado vencedor da partida. Escolha uma das seguintes dificuldades e tente satisfazer as condições:

- **Fácil:** Marque os três Eventos e complete a Pirâmide;
- **Normal:** Fácil + consiga 120 ou mais pontos;
- **Difícil:** Fácil + consiga 150 ou mais pontos;

## VIII) Créditos

**Game Design:** Roberto Pinheiro

([roberto@pinheirobg.com](mailto:roberto@pinheirobg.com))

**Playtest:** Emerson Andrade, Edgar Andrade, Leonardo Almeida, David Neto, Ricardo Rocha, Jéssica Barros, Ricardo Amaral, Plácido Nilo, Gabriel Temóteo, Matheus Lucena.