

# MEDUSA

## OSCHOPHORIA



MANUAL DO JOGADOR

# 1. INTRODUÇÃO

## ÍNDICE

	pág.
1. INTRODUÇÃO	02
2. OBJETIVO	02
3. MECÂNICAS	02
4. COMPONENTES DO JOGO	03
5. SETUP	04
6. COMO JOGAR	05
6.1. DEFININDO O PRIMEIRO JOGADOR	05
6.1.1. POSICIONAR OS MARCADORES DE PERSONAGEM	05
6.2. ETAPAS DE AÇÕES DE UM TURNO	05
6.2.1. CRIANDO RECURSOS NAS FÁBRICAS	05
6.2.2. MOVIMENTAÇÃO	06
6.2.3. PEGANDO RECURSOS NAS FÁBRICAS	06
6.2.4. PEGANDO CARTAS DE ELENCO E CARTAS DE MÁSCARA	07
7. DEUSES	08
7.1. DEUSES INICIAIS	08
7.2. DEUSES ESPECIAIS	08
8. COMBINAÇÕES ESPECIAIS DOS DADOS	09
9. MERCADO	10
10. FESTAS NAS PRAÇAS E TABELA DE DIONÍSIO	10
11. CASAS DE TELEPORTAR	11
12. CARTAS	11
12.1. CARTAS DE ELENCO	11
12.1.1. ICONOGRAFIA - CARTAS DE ELENCO	11
12.1.2. ATORES IDEAIS	11
12.1.3. CARTAS CORINGA DE ELENCO	12
12.2. CARTAS DE MÁSCARAS	12
12.2.1. ICONOGRAFIA - CARTAS DE MÁSCARAS	12
12.3. CARTAS PETRIFICADAS	12
13. FICHA DAS FÁBRICAS	13
14. LABIRINTO NA ILHA DA MEDUSA	13
15. EXEMPLO DE CARTAS PREENCHIDAS	14
16. FICHA INDIVIDUAL DE ESPETÁCULO	15
16.1. FICHAS DE ESPETÁCULO	15
16.1.1. ICONOGRAFIA - FICHA DE ESPETÁCULO	15
17. TRILHA DE TURNOS DOS DEUSES	16
18. ORDEM DOS PRODUTORES	17
18.1. ICONOGRAFIA - FICHA ORDEM DOS PRODUTORES	17
19. CURIOSIDADES SOBRE O ELENCO	18
20. SOBRE OS ESPETÁCULOS	19
21. PONTUAÇÃO - FIM DO JOGO	20
22. VENCEDOR	20

Após o exílio de **MEDUSA** em uma ilha distante, os deuses **POSEIDON** e **ATENA** ficaram entediados e travaram uma nova competição para descobrir qual dos dois é o deus mais aclamado da Grécia. Então pediram a ajuda do deus **DIONÍSIO** e juntos criaram um **FESTIVAL DE TEATRO** para demarcar o início do inverno intitulado de **OSCHOPHORIA**.

Convidaram os maiores produtores artísticos da Grécia para representá-los e assim, **PRODUZIR** um **GRANDE ESPETÁCULO TEATRAL**. E para essa disputa ficar mais acirrada, os deuses criaram uma regra inquestionável: 'O **CENÁRIO** utilizado nas produções deverá conter esculturas humanas perfeitas'. E para isso, será necessário que **NOBRES ATORES** se **SACRIFIQUEM** em grande pose e estilo, encarando **MEDUSA** em sua ilha para serem **PETRIFICADOS**. E posteriormente essas estátuas deverão ser **RESGATADAS** e vinculadas ao grande espetáculo.

Outros deuses também gostariam de participar deste grande evento ajudando os produtores com poderes específicos.

## 2. OBJETIVO

Em **MEDUSA OSCHOPHORIA**, você terá **15 DIAS** para **PRODUZIR** o **MELHOR ESPETÁCULO TEATRAL**, contratando os melhores **ATORES** e criando o melhor cenário com **ATORES PETRIFICADOS**.

*Quem tem a melhor estratégia e recursos necessários?*

*Como resistir as festas do patrono **Dionísio** nas praças regadas a muito vinho? Como agradar aos deuses para receber favores especiais? Irá defender os interesses de **ATENA** ou **POSEIDON**? Que comece a disputa e que vença o melhor produtor da Grécia!*

## 3. MECÂNICAS

- Rolagem de Dados;
- Ordem Variável de Jogadores;
- Pegar e Entregar;
- Mercado;
- Conjunto de Coleção;
- Negociação;
- Perder ou Avançar um Turno;
- Movimento Ponto-a-Ponto;
- Force sua Sorte;
- Resgatar Cartas;

# 4. COMPONENTES DO JOGO

## 01 TABULEIRO DE JOGO



## 09 FICHAS DE FÁBRICAS

(AMARELO, AZUL, BRANCO, CINZA, LARANJA, PRETO, ROSA, VERDE e VERMELHO)



## 04 CARTAS DE AJUDA

(1 CARTA POR JOGADOR)



## 16 DADOS

(04 DADOS POR JOGADOR)



## 04 MARCADORES DA TRILHA DE TURNOS DOS DEUSES

(1 POR COR DE JOGADOR)



## 09 FICHAS DE ESPETÁCULOS



## 20 CARTAS DE ELENCO



## 04 MARCADORES DAS FESTAS DE DIONÍSIO

(1 POR COR DE JOGADOR)



## 04 MARCADORES DE ORDEM DOS PRODUTORES

(1 POR COR DE JOGADOR)



## 162 RECURSOS DE MADEIRA COLORIDOS

(18 AMARELOS, 18 AZUIS, 18 BRANCOS, 18 CINZAS, 18 LARANJAS, 18 PRETOS, 18 ROSAS, 18 VERDES e 18 VERMELHOS)

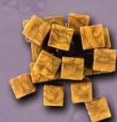


## 16 MARCADORES DE PERSONAGEM

(4 POR COR DE JOGADOR)



## 12 CUBOS DOURADOS (OURO)



## 16 MARCADORES DE CARTAS PETRIFICADAS

(4 POR COR DE JOGADOR)



## 01 FICHA DE ORDEM DOS PRODUTORES



AS IMAGENS SÃO ILUSTRATIVAS  
OS COMPONENTES PODERÃO TER  
ALTERAÇÕES EM SUAS CORES



início setup

**01** (SIGA A ORDEM NUMÉRICA PARA MONTAR O SETUP)  
**COLOQUE O TABULEIRO NA ÁREA DE JOGO.**

**02** **EMBARALHE AS 09 CARTAS DE DEUSES INICIAIS** E DISTRIBUA 01 CARTA PARA CADA JOGADOR. *(OS DEUSES INICIAIS RESTANTES VOLTAM PARA A CAIXA)*

- **EMBARALHE AS 11 CARTAS DOS DEUSES ESPECIAIS** E COLOQUE NO ESPAÇO DESTINADO NO TABULEIRO COM A FACE VIRADA PARA BAIXO.

- **PEGUE 02 FICHAS DE ESPETÁCULO**, ESCOLHA UMA E DEVOLVA A OUTRA JUNTO COM AS DEMAIS NÃO ESCOLHIDAS PARA A CAIXA.

**03** **EMBARALHE AS 20 CARTAS DE ELENCO**. ENTREGUE 1 CARTA PARA CADA JOGADOR E POSICIONE O RESTANTE NO ESPAÇO DESTINADO DO TABULEIRO COM A FACE VIRADA PARA BAIXO.

ABRA 1 CARTA DE ELENCO NO ESPAÇO ALFA E OUTRA NO ESPAÇO BETA.

**04** **EMBARALHE AS 20 CARTAS DE MÁSCARAS** E POSICIONE NO ESPAÇO DESTINADO NO TABULEIRO, COM A FACE VIRADA PARA BAIXO.

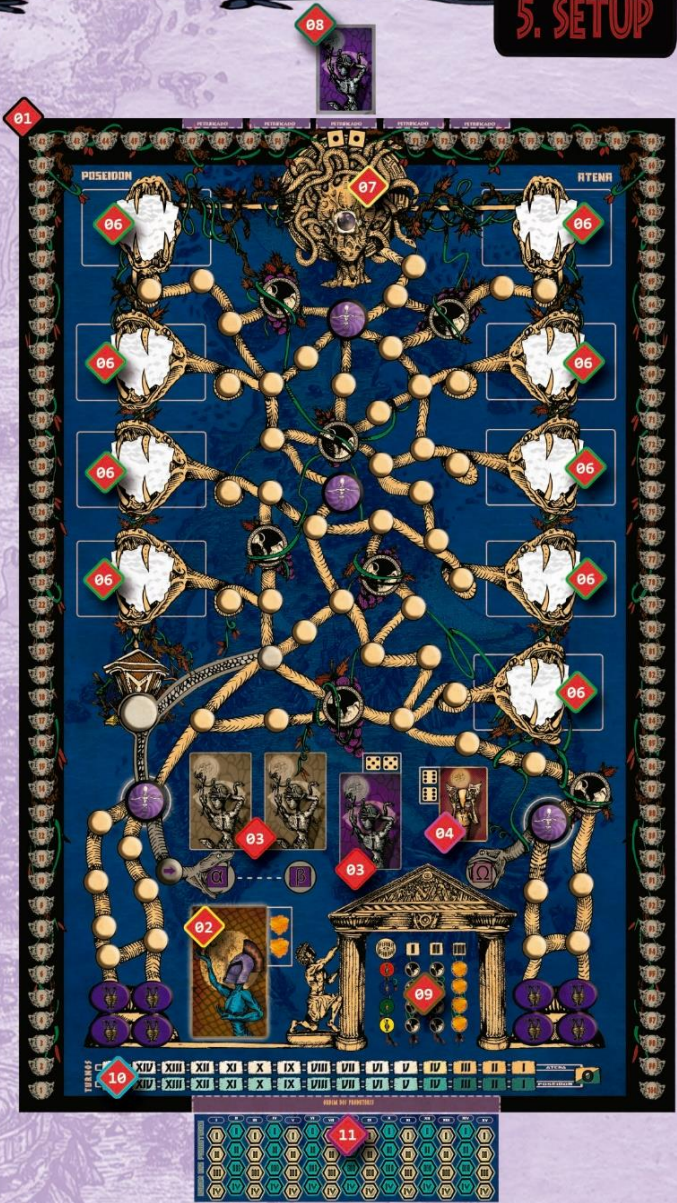
**05** ESCOLHA SUA **COR DE JOGADOR** E PEGUE OS 4 MARCADORES DE PETRIFICAÇÃO, 1 MARCADOR DE TURNO DOS DEUSES, 01 MARCADOR DAS FESTAS DE DIONÍSIO, 1 MARCADOR DA ORDEM DE TURNO DOS PRODUTORES, 04 MARCADORES DE PERSONAGEM E 04 DADOS. *(Exemplo: AMARELO)*

**06** **DISTRIBUA ALEATORIAMENTE AS 09 FICHAS DE FÁBRICAS**. NOS 09 ESPAÇOS DESTINADOS NO TABULEIRO COM A FACE PARA CIMA.

**08** **COLOQUE UMA CARTA DE ELENCO COM O LADO PETRIFICADO**, NO TOPO DO TABULEIRO.

**10** CADA JOGADOR DEVE COLOCAR SEU MARCADOR DE TRILHA DE TURNOS NA CASA 'XV' NA LINHA CORRESPONDENTE AO DEUS QUE IRÁ DEFENDER E PRODUIR O ESPETÁCULO. *(ATENA OU POSEIDON)* PEGUE OS RECURSOS CONCEDIDOS PELO DEUS ESCOLHIDO. SE FOR **ATENA**, DEVERÁ PEGAR 03 RECURSOS DIFERENTES DAS FÁBRICAS DO LADO DIREITO DO TABULEIRO. SE FOR **POSEIDON**, DEVERÁ ESCOLHER 03 RECURSOS IGUAIS DE UMA DAS FÁBRICAS SORTEADAS DO LADO **ESQUERDO**.

**11** **COLOQUE A FICHA DE ORDEM DOS PRODUTORES** NO ESPAÇO INDICADO, LOGO ABAIXO DO TABULEIRO.



**07** **COLOQUE 01 RECURSO DE CADA TIPO DE FÁBRICA** SOBRE A IMAGEM DO LABIRINTO NA ILHA DA MEDUSA, NO TABULEIRO.

**09** **COLOQUE SEU MARCADOR DE FESTAS DE DIONÍSIO NA TABELA**, NA CASA INICIAL DA SUA COR.

**12** **POSICIONE TODOS OS RECURSOS QUE RESTARAM DAS FÁBRICAS NO LADO DE FORA DO TABULEIRO**, PRÓXIMOS À FÁBRICA DA SUA COR CORRESPONDENTE.

*(\*NO EXEMPLO AO LADO DISTRIBUIÇÃO ALEATÓRIA DAS FÁBRICAS COM OS RECURSOS PRÓXIMOS AO TABULEIRO)*

*(\*OS RECURSOS DOURADOS EM ALGUM LUGAR PRÓXIMO)*



## 6. COMO JOGAR

### 6.1. DEFININDO O PRIMEIRO JOGADOR:

Quem foi ao teatro recentemente será o **PRIMEIRO** jogador e deverá colocar seu marcador de ordem dos produtores na primeira casa, na **FICHA DE ORDEM DOS PRODUTORES**, seguido pelos outros jogadores em sentido horário.

(\* **TODO INÍCIO DE TURNO OS JOGADORES PRECISAM POSICIONAR SEUS MARCADORES DE PERSONAGEM** (se for necessário), **AVANÇAR UMA CASA NA TRILHA DE TURNOS E TAMBÉM AVANÇAR NA TRILHA DE ORDEM DOS PRODUTORES** - ITEM 18 do manual.)

### 6.1.1. POSICIONAR OS MARCADORES DE PERSONAGEM:

Cada jogador, na ordem estipulada na Ficha de Ordem dos Produtores, deve posicionar **01 MARCADOR DE PERSONAGEM** por vez em uma das casas iniciais da trilha de movimento no tabuleiro. Cada casa inicial pode conter até **DOIS** marcadores de personagem. Após colocar todos os marcadores, iniciam-se as etapas de um turno.

(São 08 casas iniciais na trilha do tabuleiro. 04 casas no lado esquerdo e mais 04 casas no lado direito)



(No exemplo, temos 01 marcador de personagem azul, 01 amarelo, 01 verde e dois vermelhos distribuídos nas 04 casas)



(\*\* **A TRILHA DE MOVIMENTAÇÃO NO TABULEIRO É TODO O CAMINHO BRANCO, POR ONDE OS PRODUTORES ANDAM COM SEUS PRODUTORES CHEGANDO AS FÁBRICAS, PRAÇAS DAS FESTAS D DIONÍSIO, MERCADO E ESPAÇOS PARA TELEPORTAR**)

### 6.2. ETAPAS DE AÇÕES DE UM TURNO:

As etapas de ações de um turno consistem em: criação de recursos nas fábricas, movimentação dos marcadores de personagem na trilha de movimentação, pegar recursos nas fábricas, executar poderes dos deuses, pegar recursos na ilha da Medusa, pegar cartas de elenco ou de máscara, fazer transações comerciais no mercado, petrificar cartas de elenco e resgatar cartas de elenco petrificadas.

(\*\*\* **O JOGADOR SÓ PASSARÁ A VEZ APÓS REALIZAR A MOVIMENTAÇÃO DOS 04 MARCADORES DE PERSONAGEM**)

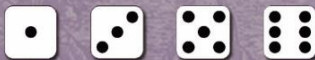
### 6.2.1. CRIANDO RECURSOS NAS FÁBRICAS:

A primeira ação de cada jogador é criar recursos. Para isso deverá rolar os **04 DADOS**.

Com o resultado obtido, poderá fazer duas combinações entre os dados. A escolha dessas combinações determinará a criação de recursos disponíveis nas fábricas posicionadas no tabuleiro.

(EXEMPLO: Digamos que o resultado dos dados do jogador amarelo seja o exemplo abaixo)

**RESULTADO DOS DADOS:**



(COM ESSE RESULTADO, O JOGADOR AMARELO PODERÁ ESCOLHER UMA DAS SEGUINTE OPÇÕES DE COMBINAÇÕES)

#### COMBINAÇÃO 01

1 e 2 = criando um recurso VERMELHO na fábrica de recursos VERMELHOS.  
4 e 6 = criando um recurso VERDE na fábrica de recursos VERDES.

#### COMBINAÇÃO 02

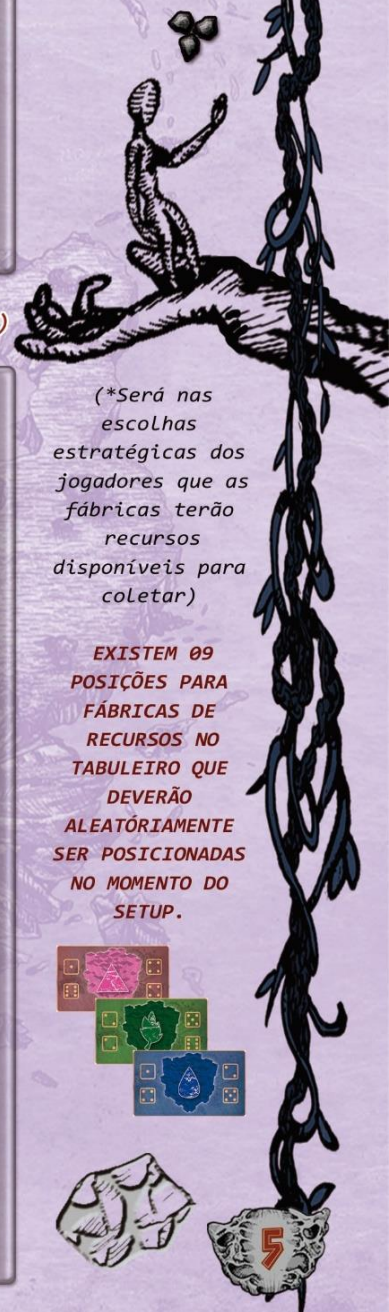
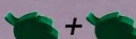
1 e 6 = criando um recurso AMARELO na fábrica de recursos AMARELOS.  
2 e 4 = criando um recurso AMARELO na fábrica de recursos AMARELOS.

#### COMBINAÇÃO 03

1 e 6 = criando um recurso ROSA na fábrica de recursos ROSAS.  
2 e 4 = criando um recurso VERMELHO na fábrica de recursos VERMELHOS.

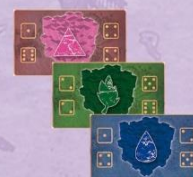
**AO ESCOLHER A SUA COMBINAÇÃO, DEVERÁ COLOCAR OS RECURSOS ESCOLHIDOS NAS FÁBRICAS CORRESPONDENTES NO TABULEIRO.**

(EX: SE O JOGADOR AMARELO ESCOLHEU A **COMBINAÇÃO 01**: ele precisa colocar 01 recurso vermelho na fábrica vermelha e um recurso verde na fábrica verde, antes de fazer sua movimentação. \*\*\* Digamos que seu deus inicial seja PAN (que ajuda com recursos verdes), o jogador amarelo, além de colocar o recurso verde na fábrica, deve pegar outro recurso verde para sua reserva pessoal)



(\*Será nas escolhas estratégicas dos jogadores que as fábricas terão recursos disponíveis para coletar)

**EXISTEM 09 POSIÇÕES PARA FÁBRICAS DE RECURSOS NO TABULEIRO QUE DEVERÃO ALEATÓRIAMENTE SER POSICIONADAS NO MOMENTO DO SETUP.**



## 6.2.2. MOVIMENTAÇÃO:

O mesmo resultado tirado nos dados para criar as combinações de recursos para as fábricas também será utilizado para a movimentação dos marcadores de personagem na trilha de movimento no tabuleiro. O jogador irá movimentar **01 MARCADOR DE PERSONAGEM** para **CADA RESULTADO** obtido nos dados.

*(UTILIZANDO O MESMO EXEMPLO ANTERIOR COM O JOGADOR AMARELO, A MOVIMENTAÇÃO DOS MARCADORES SERIA DA FORMA À SEGUIR)*

-  - **MARCADOR DE PERSONAGEM-1** - MOVIMENTARIA **UMA** CASA PELA TRILHA DE MOVIMENTO NO TABULEIRO.
-  - **MARCADOR DE PERSONAGEM-2** - MOVIMENTARIA **SEIS** CASAS DA TRILHA DE MOVIMENTO NO TABULEIRO.
-  - **MARCADOR DE PERSONAGEM-3** - MOVIMENTARÁ **CINCO** CASAS DA TRILHA DE MOVIMENTO NO TABULEIRO.
-  - **MARCADOR DE PERSONAGEM-4** - MOVIMENTARÁ **TRÊS** CASAS DA TRILHA DE MOVIMENTO NO TABULEIRO.



*(CORTE DE IMAGEM DO TABULEIRO ANTES DA MOVIMENTAÇÃO)*

*(EXEMPLO: O MARCADOR DE PERSONAGEM-4 AMARELO ANDOU TRÊS CASAS NA TRILHA DE MOVIMENTO EM DIREÇÃO A FÁBRICA DE RECURSOS VERDES)*



*(CORTE DE IMAGEM DO TABULEIRO APÓS MOVIMENTAÇÃO)*

A movimentação dos marcadores de personagens deve ser sempre em linha contínua. O jogador **NÃO** pode passar **DUAS VEZES** por uma mesma casa durante a movimentação de um mesmo dado ou fazer movimento de 'vai e volta' pra ficar no lugar.

Durante a movimentação, o jogador poderá passar por outro jogador na trilha, mas **NÃO** poderá utilizar a mesma casa ocupada por outro jogador. Cada casa na trilha de movimentação pode ter apenas **01** marcador de personagem.

*(Exceto as praças de Dionísio, casas iniciais e casas de teleportar)*

*(\*NO MOMENTO DA MOVIMENTAÇÃO SEU MARCADOR DE PERSONAGEM PODERÁ ENTRAR NO LABIRINTO DA ILHA DA MEDUSA PARA DEIXAR UM ATOR PARA SER PETRIFICADO OU PARA BUSCAR A ESTÁTUA JÁ PETRIFICADA DO ATOR PARA FAZER PARTE DO CENÁRIO DO SEU ESPETÁCULO). (ITEM 14 DESTE MANUAL)*

**O LABIRINTO NA ILHA DA MEDUSA SEMPRE FOI UM MISTÉRIO. ALÉM DE HERÓIS QUE FRACASSARAM EM SUAS JORNADAS E FORAM TRANSFORMADOS EM ESTÁTUAS DE PEDRA, ENCONTRAM-SE RECURSOS DAS FÁBRICAS E CLARO - A TERRÍVEL MEDUSA PRONTA PARA TRANSFORMAR QUALQUER INVASOR EM PEDRA.**

## 6.2.3. PEGANDO RECURSOS NAS FÁBRICAS:

Para pegar recursos, o marcador de personagem deverá terminar sua movimentação dentro do espaço de uma fábrica. A quantidade de recursos que poderá pegar será de acordo com a sobra do movimento tirado nos dados.

Ao pegar algum recurso, obrigatoriamente deverá colocá-los em espaços identificados em suas cartas de elenco, cartas de máscara ou ficha de espetáculo. Só será considerado recurso extra se não tiver onde posicioná-lo e, posteriormente, poderá ser trocado em uma transação no mercado. *(ITEM 09 deste manual)*

Todo recurso não utilizado até o final do jogo terá pontuação negativa. Sua gestão dos recursos é fundamental para o sucesso.

**APÓS RECOLHER QUALQUER RECURSO DAS FÁBRICAS, PEGAR CARTAS DE ELENCO NOS ESPAÇOS 'ALFA' e 'BETA', CARTAS DE MÁSCARAS NO ESPAÇO 'GAMA', RESGATAR CARTA DE ELENCO PETRIFICADA OU DEIXAR UMA CARTA PARA SER PETRIFICADA. O MARCADOR DE PERSONAGEM DEVERÁ SER RETIRADO E SEU MARCADOR DE ORDEM DE PRODUTORES DEVE SER ATUALIZADO PARA O PRÓXIMO TURNO.**





(EXEMPLO)

• O **MARCADOR DE PERSONAGEM ( ) VERDE** realizará seu movimento de **CINCO** casas, de acordo com o resultado obtido em um dado. Ele andará **DUAS** casas na trilha e pegará **TRÊS RECURSOS** com o saldo do seu resultado em seus dados.

(RECORTE DO TABULEIRO)



• No exemplo ao lado, a fábrica de recursos vermelhos teria **CINCO** recursos disponíveis. Andou 02 casas pela trilha e com o saldo do resultado do dado, pegou **TRÊS** recursos, deixando **DOIS** para um próximo jogador, enquanto não são produzidos mais recursos em combinações.

(Após pegar recursos em uma fábrica, o marcador de personagem é retirado e voltará em uma das casas iniciais da trilha de movimento no próximo turno)



#### 6.2.4. PEGANDO CARTAS DE ELENCO E CARTAS DE MÁSCARA:

O seu marcador de personagem ao passar pela **CASA DE ACESSO** (casa com uma flecha lilás indicava), poderá escolher entre as duas próximas casas - 'ALFA' ou 'BETA' para terminar o movimento e, em seguida, pegar a carta de elenco no espaço escolhido.

(Ao pegar uma carta de elenco, deverá retirar seu marcador de personagem e atualizar sua ordem de produtores para o próximo turno - ITEM 18 deste manual)



(alfa)

(beta)

**CARTA DE ELENCO ABERTA E DISPONÍVEL NO ESPAÇO 'ALFA'**



(ALFA)

(BETA)



**BARALHO DE CARTAS DE ELENCO COM A FACE VIRADA PARA BAIXO.**

\*\*\* O JOGADOR PODE OPTAR POR PEGAR UMA CARTA DE ELENCO NO TOPO DO MONTE AO FAZER A COMBINAÇÃO DE DADOS:



**CARTA DE ELENCO ABERTA E DISPONÍVEL NO ESPAÇO 'BETA'**



(Ao pegar uma carta de elenco aberta nos espaços ALFA e BETA, deverá abrir uma nova carta, pegando a primeira carta do monte fechado ao lado)



A MESMA REGRA É UTILIZADA PARA PEGAR CARTAS DE MÁSCARA. BASTA O SEU MARCADOR DE PERSONAGEM TERMINAR SEU MOVIMENTO NA CASA 'GAMA' DO TABULEIRO.



**BARALHO DE CARTAS DE MÁSCARA COM A FACE VIRADA PARA BAIXO.**

\*\*\* O JOGADOR PODE OPTAR POR PEGAR UMA CARTA MÁSCARA NO TOPO DO MONTE AO FAZER A COMBINAÇÃO DE DADOS:



## 7. DEUSES

Quando **ATENA** e **POSEIDON** travaram esta batalha, os outros deuses resolveram ajudar. **09 DEUSES** ajudaram no momento do **SETUP** afetando diretamente nos primeiros resultados desta competição e são considerados **DEUSES INICIAIS**. Os outros **11 DEUSES** estão disponíveis para ajudar, caso sejam agraciados com oferendas de ouro. (*recursos dourados*)

### 7.1. DEUSES INICIAIS:

Os **09 DEUSES INICIAIS** são: **APOLO**, **AFRODITE**, **ÁRTEMIS**, **DEMÉTER**, **EROS**, **HERA**, **PAN**, **PERSÉFONE** e **URANO**.

Os **DEUSES INICIAIS** ajudam o jogador com **01 RECURSO EXTRA**, quando optar fazer a **COMBINAÇÃO** dos dados especificada em sua carta.



(EXEMPLO URANO)

URANO ESTÁ DISPOSTO A AJUDAR O JOGADOR QUE PEDIU SUA AJUDA NO SETUP COM RECURSOS AZUIS. PARA ISSO, O JOGADOR DEVERÁ ESCOLHER NAS COMBINAÇÕES ENTRE OS DADOS DE VALORES: '1 e 4' ou '2 e 5'.

### 7.2. DEUSES ESPECIAIS:

Os **11 DEUSES ESPECIAIS** são: **ATENA**, **ATLAS**, **CIRCE**, **DIONÍSIO**, **ESCULÁPIO**, **HADES**, **HEFESTO**, **HERMAFRODITO**, **HERMES**, **POSEIDON** e **ZEUS**.

Para conseguir a ajuda desses deuses o jogador deverá **OFERTAR 02 RECURSOS DOURADOS** e **PEGAR 03 CARTAS DE DEUSES** do monte de cartas fechadas no tabuleiro. **ESCOLHER 01 DEUS** e colocar os **OUTROS 02** no fundo do baralho.

**ATENA** - OS JOGADORES QUE ESTIVEREM NA TRILHA DE POSEIDON NÃO PODERÃO UTILIZAR SEUS PODERES NOS TURNOS PARES. AVANCE UM TURNO DE QUALQUER JOGADOR NA TRILHA DE TURNO DOS DEUSES, PEGUE DOIS RECURSOS IGUAIS E DISPONÍVEIS EM UMA DAS FÁBRICAS, NO LADO DE ATENA, NO TABULEIRO E RECEBA UM RECURSO DOURADO (OURO).

**ATLAS** - APÓS FAZER A COMBINAÇÃO DE RECURSOS COM O RESULTADO OBTIDO NOS DADOS, O JOGADOR PODERÁ ROLAR NOVAMENTE TODOS OS DADOS PARA FAZER A SUA MOVIMENTAÇÃO.

**CIRCE** - PERMITE QUE O JOGADOR POSSA ROLAR NOVAMENTE ATÉ 02 DADOS NO INÍCIO DE CADA TURNO, ANTES DE FAZER AS COMBINAÇÕES.

**DIONÍSIO** - O JOGADOR SEMPRE RECEBERÁ O DOBRO DE OURO NA TABELA DE DIONÍSIO.

**ESCULÁPIO** - DÁ AO JOGADOR O DIREITO DE UTILIZAR O PODER DE OUTRO JOGADOR. PODERÁ TROCAR DE PODER EM CADA TURNO, DESDE QUE SEMPRE UTILIZANDO OS PODERES QUE ESTIVEREM NAS MÃOS DE OUTROS JOGADORES. (VÁLIDO SOMENTE PARA CARTAS DOS DEUSES ESPECIAIS)

**HADES** - O JOGADOR NÃO PRECISA PREENCHER TODOS OS RECURSOS DE SUAS CARTAS DE MÁSCARA PARA REGATAR ESTÁTUAS PETRIFICADAS. MAS TERÁ QUE UTILIZAR UMA MÁSCARA PARA CADA RESGATE E NÃO PODERÁ REUTILIZAR OS RECURSOS ALOCADOS NAS CARTAS DE MÁSCARAS (RECURSOS SERÃO DESCARTADOS E A CARTA DE MÁSCARA É VIRADA PARA O LADO PETRIFICADO).



**HEFESTO** - COM A ESPADA DE ADAMANTE, O JOGADOR PODERÁ DEIXAR O DOBRO DE CARTAS DE ELENCO NO LABIRINTO DA MEDUSA EM CADA VIAGEM.

**HERMAFRODITO** - O JOGADOR PODERÁ TROCAR O LADO DE ATÉ DOIS DADOS PARA O LADO OPOSTO, ANTES OU DEPOIS DAS COMBINAÇÕES. SE TIRAR 1, VIRA PARA 6 E VICE-VERSA, 2 PARA 5 E VICE-VERSA E 3 PARA 4 E VICE-VERSA.

**HERMES** - COM AS SANDÁLIAS ALADAS, O JOGADOR PODERÁ ESCOLHER 01 MARCADOR DE PERSONAGEM PARA FAZER A MOVIMENTAÇÃO COM O DOBRO DO RESULTADO OBTIDO NO DADO ESCOLHIDO.

**POSEIDON** - OS JOGADORES QUE ESTIVEREM NA TRILHA DE ATENA NÃO PODERÃO UTILIZAR SEUS PODERES NOS TURNOS PARES. RECUE UM TURNO DE QUALQUER JOGADOR NA TRILHA DE TURNO DOS DEUSES, PEGUE DOIS RECURSOS DIFERENTES E DISPONÍVEIS EM UMA DAS FÁBRICAS, NO LADO DE POSEIDON, NO TABULEIRO E RECEBA UM RECURSO DOURADO (OURO).

**ZEUS** - O JOGADOR PODERÁ AUMENTAR OU DIMINUIR EM '1' O VALOR DE ATÉ DOIS DADOS. ESSA MUDANÇA DEVE SER REALIZADA NO MOMENTO DE CRIAR OS RECURSOS PARA AS FÁBRICAS. MAS COM A RESTRIÇÃO DE '1' NÃO PODER VIRAR '6' E VICE-VERSA.



## 8. COMBINAÇÕES ESPECIAIS DOS DADOS

EXISTEM QUATRO COMBINAÇÕES NOS DADOS QUE FORNECEM OUTRAS POSSIBILIDADES DE RECURSOS.



Com a escolha desta combinação nos dados, o jogador pegará a primeira **CARTA DE MÁSCARA** do monte fechado no tabuleiro.



Com a escolha desta combinação nos dados, o jogador pegará a primeira **CARTA DE ELENCO** do monte fechado no tabuleiro.



Com a escolha desta combinação nos dados, poderá trocar 01 **RECURSO EXTRA** de sua reserva pessoal por outro disponível no labirinto da Medusa **OU** pode optar por **TROCAR AS CARTAS DE ELENCO** nos espaços **ALFA** e **BETA** por novas e colocar as que estavam abertas no fundo do baralho fechado no tabuleiro.



(EXEMPLO NO VALOR '4')

Quando o jogador tirar uma combinação de **QUATRO DADOS IGUAIS** de qualquer valor, receberá 01 **RECURSO DOURADO**, sem precisar avançar turnos e fará a combinação normal de recursos nas fábricas. (NESTE EXEMPLO - 02 RECURSOS ROSAS)



## 9. MERCADO



(ILUSTRAÇÃO DO ESPAÇO MERCADO NO TABULEIRO)

O espaço do **MERCADO** pode ser visitado a qualquer momento do jogo. Basta terminar seu movimento com o marcador de personagem dentro do espaço **ESPAÇO DO MERCADO** no tabuleiro. Esta casa não tem limite de marcadores de personagem. As transações de recursos no mercado podem ser realizadas de duas formas: com o próprio mercado, respeitando a tabela de trocas, ou com outros jogadores que estiverem no mesmo espaço no momento.



(RECORTE DO ESPAÇO MERCADO NO TABULEIRO)

a) Se estiver **SOZINHO** no MERCADO, poderá fazer **APENAS 01** das transações abaixo, por marcador de personagem nesse espaço:

### TROCAS NO MERCADO

02 RECURSOS EXTRAS	por	01 RECURSO DE QUALQUER COR.
03 RECURSOS EXTRAS	por	02 RECURSOS DE QUALQUER COR.
06 RECURSOS EXTRAS	por	04 RECURSOS DE QUALQUER COR.
08 RECURSOS EXTRAS	por	06 RECURSOS DE QUALQUER COR.
10 RECURSOS EXTRAS	por	01 CUBO DOURADO.

b) Se estiver **COM OUTROS JOGADORES** no MERCADO, poderá fazer qualquer negociação com os mesmos, valendo qualquer tipo de acordo. Com a premissa de que todas as negociações devem ter recursos extras envolvidos. (EX: Eu troco 05 recursos brancos e 01 dourado por sua carta de elenco sem preenchimento)

**NEGOCIAÇÃO LIVRE ENTRE OS JOGADORES**

**APÓS REALIZAR SUAS TRANSAÇÕES COMERCIAIS, O JOGADOR NÃO RETIRA SEU MARCADOR DE PERSONAGEM DO ESPAÇO 'MERCADO'. ELE CONTINUARÁ O PRÓXIMO MOVIMENTO DE TURNO DESTA CASA.**

## 10. FESTAS NAS PRAÇAS E TABELA DE DIONÍSIO

No tabuleiro, existem **07 PRAÇAS DAS FESTAS DE DIONÍSIO**, distribuídas pela trilha de movimento.

Nestas praças, **NÃO EXISTE LIMITE DE MARCADORES DE PERSONAGEM**. Elas representam as grandes festas oferecidas pelo deus Dionísio.



(RECORTE EXEMPLO DE UM DOS ESPAÇOS: PRAÇA DE DIONÍSIO NO TABULEIRO)

**AS PRAÇAS DE DIONÍSIO SÃO REGADAS A MUITO VINHO!!!**

Quando parar em uma das **PRAÇAS**, deverá avançar **01 MOVIMENTO NA TABELA DAS FESTAS DE DIONÍSIO** com o marcador da sua cor.



(NO EXEMPLO AO LADO)

- O **JOGADOR VERMELHO** ainda não parou em nenhuma praça de festas;
- O **JOGADOR AZUL** já parou em duas praças;
- O **JOGADOR VERDE** parou três vezes em praças e vai receber **01 RECURSO DOURADO**, retornando seu marcador para a casa da sua cor;
- O **JOGADOR AMARELO** parou apenas 1 vez em praças de festas de Dionísio.

**RECEBER RECURSOS DOURADOS NAS FESTAS DE DIONÍSIO TEM UMA PENALIDADE. O JOGADOR DEVERÁ AVANÇAR 01 DIA NA TABELA DE TURNOS, COM SEU MARCADOR DE TURNOS, PORQUE “EXAGEROU NA FESTA”.**

(A TRILHA DE TURNOS É EXPLICADA NO ITEM 17 DESTA MANUAL)

## 11. CASAS DE TELEPORTAR

No tabuleiro existem **QUATRO** casas de **TELEPORTAR**. Durante a movimentação do seu marcador de personagem, você poderá utilizar essa ajuda, **PAGANDO 01 RECURSO EXTRA** da sua reserva pessoal.



(RECORTE DE UM ESPAÇO 'TELEPORTAR' NO TABULEIRO)

Um marcador de personagem, ao entrar num espaço de TELEPORTAR e pagar o recurso de pedágio, poderá continuar sua movimentação saindo de outro espaço TELEPORTAR.

Essa casa permite ter vários marcadores de personagem juntos e torna-se uma casa comum de movimento caso não use como portal.



## 12. CARTAS

Existem 20 cartas de elenco, 20 cartas de deuses (11 especiais e 09 iniciais) e 20 cartas de máscaras.

### 12.1. CARTAS DE ELENCO:

São 20 cartas de elenco divididas, em 18 cartas com os mais nobres e honrados atores de toda a Grécia e 02 cartas coringas. Cada jogador recebeu, aleatoriamente, 01 carta no início do jogo (*setup*), que pode ser um dos atores da sua lista ideal ou não.

#### 12.1.1. ICONOGRAFIA - CARTAS DE ELENCO:

- ◆ NOME DO ATOR
- ◆ IMAGEM DO ATOR
- ◆ RECURSOS NECESSÁRIOS PARA CONTRATAÇÃO DESTA ATOR
- ◆ PONTOS DE PRESTÍGIO



(IMAGEM CARTA DE ELENCO)

#### 12.1.2. ATORES IDEAIS:

No exemplo ao lado, este ator é ideal para os espetáculos com predominância de recursos verdes, amarelos e brancos, ou seja: **AGAMEMNON**, **O MISANTROPO** e **ÉDIPO REI**. Esse ator (*exemplo ao lado*) também possui **TRÊS PONTOS** de prestígio que serão somados na pontuação final do jogo, caso seja contratado.

### 12.1.3. CARTAS CORINGA DE ELENCO:



Existem apenas **02 CARTAS DE ELENCO CORINGA**. Elas não podem ser petrificadas.

(Para contratar a carta coringa é necessário alocar 1 recurso dourado) (ouro)

Para efetivar uma contratação de uma carta de elenco e adicionar uma carta de máscara, é necessário preenchê-la com todos os recursos indicados.

Para efetivar uma carta coringa, é necessário adicionar um recurso de ouro.

Cartas coringas equivalem a uma carta de elenco ideal, na hora da pontuação.

### 12.2. CARTAS DE MÁSCARAS:

São 20 cartas de máscaras, que podem ser adquiridas nos espaço 'GAMA' do tabuleiro ou através da combinação especial dos dados.

Para ativar uma carta de máscara, é necessário ter uma carta de elenco, com todos os recursos preenchidos e sobrepor a carta de máscara sobre a carta de elenco.



(IMAGEM CARTA DE MÁSCARA)

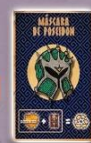
#### 12.2.1. ICONOGRAFIA - CARTAS DE MÁSCARAS:

- ◆ NOME DA MÁSCARA
- ◆ IMAGEM DA MÁSCARA
- ◆ RECURSOS NECESSÁRIOS PARA ATIVAR A MÁSCARA

**(O JOGADOR NÃO PODERÁ RESGATAR UMA CARTA PETRIFICADA SEM TER UMA CARTA DE ELENCO E DE MÁSCARA, COM TODOS OS RECURSOS COMPLETOS)**



#### MÁSCARAS DE ATENA E POSEIDON



Para ativar essas máscaras, precisa de 01 recurso dourado (ouro), mais 01 outra carta de máscara qualquer (colocada atrás desta's carta's). Com isso poderá utilizar a máscara de Poseidon ou Atena inúmeras vezes. Elas não petrificam.

A ativação de uma carta de máscara permite **ENTRAR** no **LABIRINTO NA ILHA DA MEDUSA** para **RESGATAR** uma carta de elenco petrificada. Sem uma máscara de proteção, seria impossível resgatar uma estátua.

### 12.3. CARTAS PETRIFICADAS:

Ao entrar com seu marcador de personagem no **LABIRINTO NA ILHA DA MEDUSA**, o jogador terá que escolher uma de suas cartas de elenco para deixar na ilha, para ser petrificado.

Essa carta ficará do lado de fora, no topo do tabuleiro, nas marcações indicadas.

A carta de elenco deve ser virada com a face para baixo. E o jogador deve colocar seu **MARCADOR DE PETRIFICAÇÃO** da sua cor de jogador para indicar a sua carta que deve ser resgatada posteriormente.

Após o resgate de uma carta petrificada, o jogador deve virar a sua carta de máscara sobre a carta de elenco, representando que a máscara foi petrificada no resgate. Máscaras petrificadas **NÃO** podem ser reutilizadas. Para resgatar uma nova carta de elenco, é necessário ter outra carta de máscara e outra de elenco, totalmente preenchidas.

SE A CARTA ESCOLHIDA PARA SER PETRIFICADA NA ILHA DA MEDUSA CONTIVER RECURSOS COLOCADOS, OS MESMOS DEVEM SER REALOCADOS PARA OUTRAS CARTAS. SE NÃO TIVER ONDE COLOCAR, TORNAM-SE RECURSOS EXTRAS.

### 13. FICHAS DAS FÁBRICAS

Existem **09 FICHAS DE FÁBRICAS** (azul, amarelo, cinza, branco, laranja, preto, vermelha, verde e rosa). NO momento do *SETUP* foram, aleatoriamente, distribuídas no tabuleiro.



(FÁBRICA VERMELHA)

No exemplo ao lado, a fábrica vermelha irá produzir recursos quando o jogador combinar seus dados nos valores '1 e 3' ou '3 e 5'. Ao escolher uma dessas possibilidades, o jogador deverá colocar 01 recurso sobre a ficha no tabuleiro que ficará disponível para coletar por qualquer jogador ao movimentar e acessar o espaço da fábrica em sua jogada.



(RECORTE TABULEIRO COM FÁBRICAS)



(EXEMPLO COM RECURSOS)

Ao recolher recursos de uma fábrica, seu marcador de personagem deve ser retirado do tabuleiro e no próximo turno, colocado em uma das casas iniciais da trilha de movimento. Mesma ação para coletas de cartas.

Fábrica com 02 recursos disponíveis para coletar.

### 14. LABIRINTO NA ILHA DA MEDUSA

O **LABIRINTO NA ILHA DA MEDUSA** SEMPRE FOI UM MISTÉRIO. ALÉM DOS HERÓIS QUE FRACASSARAM EM SUAS JORNADAS E FORAM TRANSFORMADOS EM ESTÁTUAS DE PEDRA, ENCONTRAM-SE ALGUNS RECURSOS DE FÁBRICAS E, CLARO, A TERRÍVEL MEDUSA PARA TRANSFORMAR QUALQUER INVASOR EM **PEDRA**.

(LABIRINTO NA ILHA DA MEDUSA NO TABULEIRO)



NO *SETUP* FOI COLOCADO **01 RECURSO DE CADA FÁBRICA** NESTE ESPAÇO DO TABULEIRO.

NO TURNO DO JOGADOR, APÓS A ROLAGEM DOS DADOS, SE O JOGADOR ESCOLHER A COMBINAÇÃO:



PODERÁ **TROCAR 01 RECURSO** DESTE LOCAL POR OUTRO DISPONÍVEL NOS SEUS EXTRAS.

(LABIRINTO NA ILHA DA MEDUSA NO TABULEIRO COM RECURSOS)



O JOGADOR, AO ENTRAR NO LABIRINTO NA ILHA DA MEDUSA, COM SEU MARCADOR DE PERSONAGEM, ATRAVÉS DA TRILHA DE MOVIMENTO DEVE ESCOLHER ENTRE AS OPÇÕES A SEGUIR:

**a) ENTRAR NA ILHA PARA PETRIFICAR UMA CARTA DE ELENCO.**

- BASTA ENTRAR COM SEU MARCADOR DE PERSONAGEM DURANTE A MOVIMENTAÇÃO, NA ILHA DA MEDUSA (CABEÇA);
- DEIXAR UMA CARTA DE ELENCO, COM A FACE PARA BAIXO, NO ESPAÇO INDICADO FORA DO TABULEIRO, COM UM MARCADOR DE PETRIFICAÇÃO DA SUA COR DE JOGADOR;
- NÃO É NECESSÁRIO TER UMA CARTA DE ELENCO COM TODOS OS RECURSOS PREENCHIDOS.

**c) ENTRAR NA ILHA PARA BUSCAR UMA CARTA DE ELENCO PETRIFICADA.**

- AO ENTRAR POR ESSE MOTIVO, SERÁ NECESSÁRIO TER UMA CARTA DE ELENCO COM UMA CARTA DE MÁSCARA, TOTALMENTE PREENCHIDAS;
- BASTA RECOLHER A CARTA COM O MARCADOR DA SUA COR, OU UMA CARTA DISPONÍVEL PELO MOTIVO EXPLICADO NA OPÇÃO "b)" E RETIRAR SEU MARCADOR DE PERSONAGEM DO TABULEIRO, PARA SER REALOCADO NO PRÓXIMO TURNO.

**b) ENTRAR NA ILHA PARA TROCAR RECURSOS.**

(AO ENTRAR NA ILHA (CABEÇA DA MEDUSA), SEM TER UMA CARTA DE ELENCO E DE MÁSCARA TOTALMENTE PREENCHIDAS, O JOGADOR DEVERÁ ROLAR DOIS DADOS:

- SE O RESULTADO OBTIDO FOR **NÚMEROS IGUAIS**, **NÃO** PODERÁ TROCAR RECURSOS, PORQUE ENCONTROU A MEDUSA E FOI PETRIFICADO, DEIXANDO UMA CARTA DE ELENCO NO ESPAÇO RESERVADO PARA CARTAS PETRIFICADAS, SEM MARCADOR DE PETRIFICAÇÃO. ESSA CARTA ESTARÁ DISPONÍVEL PARA O PRÓXIMO JOGADOR QUE TIVER INTERESSE E RECURSOS PARA BUSCÁ-LA;
- SE O RESULTADO FOR **NÚMEROS DIFERENTES**, O JOGADOR PODERÁ TROCAR QUANTOS RECURSOS PUDE PELA MESMA QUANTIDADE EM SUA RESERVA DE RECURSOS EXTRAS.



FICHA DE ORDEM DOS PRODUTORES



APÓS RECOLHER RECURSOS OU PEGAR CARTAS NA ILHA, SEU MARCADOR DE PERSONAGEM DEVE SER RETIRADO DO TABULEIRO, PARA ENTRAR NO PRÓXIMO TURNO.

**15. EXEMPLO DE CARTAS PREENCHIDAS**





## 16. FICHA INDIVIDUAL DE ESPETÁCULO

No **SETUP**, os jogadores escolheram um espetáculo para produzir. A ficha mostra a quantidade de recursos necessários para a produção total e um espaço para colocar os dados após o movimento de cada marcador de personagem.

### 16.1. FICHAS DE ESPETÁCULO:

Existem 09 fichas de espetáculo disponíveis. No exemplo abaixo, o espetáculo tem predominância de recursos azuis. Então, cartas de elenco com recurso azul seriam ideais para fazer parte do seu espetáculo.

### 16.1.1. ICONOGRAFIA - FICHA DE ESPETÁCULO:

- A** NOME DO ESPETÁCULO: *PROMETHEU ACORRENTADO.*
- B** AUTOR: *ÉSQUILO.*
- C** IMAGEM DECORATIVA DO ESPETÁCULO.
- D** RECURSOS NECESSÁRIOS PARA PRODUÇÃO DESTE ESPETÁCULO: (04 AZUIS, 01 LARANJA, 01 VERMELHO, 01 CINZA, 01 VERDE, 01 ROSA, 01 PRETO, 01 AMARELO e 01 BRANCO).
- E** ESPAÇO À DIREITA PARA CARTAS DE ELENCO.
- F** ESPAÇO À ESQUERDA PARA CARTAS DE DEUSES.
- G** CONTROLE DE MOVIMENTO: PARA COLOCAR OS DADOS, APÓS MOVIMENTAR SEUS MARCADORES DE PERSONAGEM.
- H** Indicação do elenco ideal para este espetáculo. (CARTAS DE ELENCO COM RECURSOS AZUIS)
- I** ESTOQUE DE RECURSOS EXTRAS.



**F** Espaço à esquerda, destinado para cartas de deuses

**E** Espaço à direita, destinado para cartas de elenco e máscaras

SÃO 04 MARCADORES DE PERSONAGEM POR COR DE JOGADOR. (👤👤👤👤) AO UTILIZAR UM DADO PARA MOVIMENTAR UM MARCADOR, DEVE COLOCAR O MESMO NA IMAGEM CORRESPONDENTE NA FICHA DE ESPETÁCULO PARA MELHOR CONTROLE.

(NO EXEMPLO: O JOGADOR AMARELO JÁ MOVIMENTOU 01 PERSONAGEM COM O DADO 🎲)

Os espetáculos disponíveis para produção são:  
**A PAZ, A REVOLUÇÃO DAS MULHERES, AGAMEMNON, ANDRÔMACA, ÉDIPO REI, ELECTRA, LISÍSTRATA, O MISANTROPO e PROMETHEU ACORRENTADO.**

UMA FICHA DE ESPETÁCULO DEVERÁ TER NO MÍNIMO 50% DOS RECURSOS PREENCHIDOS E UMA CARTA DE ELENCO ATÉ O ÚLTIMO TURNO. SE NÃO Atingir esse mínimo, o jogador fracassou em sua produção e será eliminado da pontuação final. E será considerado uma grande vergonha para toda a Grécia e acusado pelos deuses por **TRAIÇÃO**.

## 17. TRILHA DE TURNOS DOS DEUSES

COLOQUE O MARCADOR DE TURNO, DA COR DO SEU JOGADOR, NA CASA 'XV', REFERENTE À TRILHA DO DEUS QUE PRETENDE REPRESENTAR.

(NO EXEMPLO ABAIXO, O MARCADOR DE TURNO DO JOGADOR VERMELHO ESTARÁ DEFENDENDO OS INTERESSES DE ATENA E OS MARCADORES AMARELO, AZUL E VERDE ESTÃO NA TRILHA PARA DEFENDER OS INTERESSES DE POSEIDON)



Quando o último jogador terminar suas ações, os marcadores de turno na trilha dos deuses, deve avançar um dia.

No *exemplo abaixo*, quando o jogo estava no 'X' dia, o jogador verde pegou um *recurso de ouro* por ter andado até o final na Tabela de Dionísio. Para cada recurso de ouro conquistado nas festas de Dionísio, o jogador **PERDE 01** turno. E sempre que terminar a jogada de todos, o marcador irá avançar com essa diferença. O jogador amarelo recuou 1 turno devido a carta de poder de outro jogador.



(Exemplo do turno que encerrará o jogo)

Digamos que a sequência na ordem dos produtores seja: o jogador azul é o primeiro a jogar, o jogador amarelo é o segundo, em terceiro o jogador verde e por último o jogador vermelho.

O **JOGADOR AZUL** nessa rodada estava no turno 'V' e, dentro de sua estratégia escolheu pegar 01 recurso de ouro. Com essa ação, foi obrigado a avançar para o turno 'IV' na trilha.

O **JOGADOR AMARELO** encerrou suas ações e avançou do turno 'III' para o turno 'II'.

O **JOGADOR VERDE** faz suas ações e, ao terminar, avança seu marcador que estava no turno 'I' para o momento '0', encerrando a partida e impossibilitando o **JOGADOR VERMELHO** de fazer suas ações.

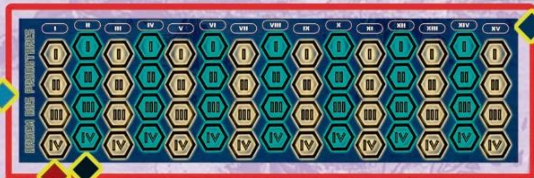


O PRIMEIRO JOGADOR  
QUE CHEGAR NA CASA  
'0',  
ENCERRA O JOGO NO  
IMEDIATAMENTE.





## 18. ORDEM DOS PRODUTORES



### 17.J. ICONOGRAFIA: ORDEM DOS PRODUTORES:

- ◆ TÍTULO DA FICHA
- ◆ 15 COLUNAS INDICANDO TURNOS
- ◆ HEXÁGONOS DA PRIMEIRA COLUNA DE ORDEM DE TURNOS
- ◆ HEXÁGONOS DA SEGUNDA COLUNA DE ORDEM DE TURNOS

A ficha de **ORDEM DOS PRODUTORES** deve ser colocada abaixo do tabuleiro, como indica a imagem à esquerda.

A primeira formação da ordem dos produtores da ficha é realizada no **SETUP**. No exemplo da imagem acima, o primeiro jogador é o azul e o último é o vermelho.

Durante o turno, se o jogador recolher um recurso de uma fábrica, levar uma carta para ser petrificada, resgatar uma carta petrificada, pegar uma carta nos espaços 'ALFA' - 'BETA' ou uma carta de máscara no espaço 'GAMA', além de retirar seu marcador de personagem, também precisará atualizar sua ordem na ficha de **ORDEM DOS PRODUTORES**.

(COM BASE NA IMAGEM ◆, SEGUER EXEMPLOS DAS MUDANÇAS DE ORDEM DE PRODUTORES)

**a)** O TURNO FOI FINALIZADO E SOMENTE O PRODUTOR VERDE PEGOU RECURSOS, ASSUMINDO A POSIÇÃO DE PRIMEIRO JOGADOR NO PRÓXIMO TURNO;



**b)** OS OUTROS PRODUTORES ENTRAM NA FILA, RESPEITANDO SUA ORDEM DE POSIÇÃO ANTERIOR. ENTÃO, NO ÍNICIO DO PRÓXIMO TURNO, O PRIMEIRO JOGADOR SERÁ O VERDE, SEGUIDO PELOS DE MAIS. A SEQUÊNCIA SÓ MUDARÁ A ORDEM NOVAMENTE QUANDO ALGUM JOGADOR RECOLHER ALGUM DOS ITENS ESPECIFICADOS ANTERIORMENTE.



**c)** EXEMPLO: DIGAMOS QUE, SOMENTE NO SEXTO TURNO O JOGADOR VERDE NÃO COLETOU NADA, O AZUL CONSEGUIU PEGAR UMA CARTA DE ELENCO, O AMARELO NÃO PEGOU NADA E O VERMELHO PEGOU RECURSOS DE UMA DAS FÁBRICAS. O RESULTADO PARA DEFINIR O PRIMEIRO JOGADOR FICARIA DE ACORDO COM A IMAGEM AO LADO.



(A ordem de turnos desta ficha, não necessariamente acompanha a mesma ordem de turnos dos deuses no tabuleiro)

*A dinâmica muda de acordo com as estratégias de pegar cartas e componentes. Alterando ou não a sequência da ordem dos produtores um turno.*



# 19. CURIOSIDADES SOBRE O ELENCO

Conheça um pouco mais sobre o elenco disponível para participar de sua produção!

## ALEXANDER KOURIS

Idade: 28

Cidade: ESPARTA

Prestígio



Ideal:

ELECTRA

A REVOLUÇÃO DAS MULHERES

LISÍSTRATA

## ALEXIS LYCAIIS

Idade: 33

Cidade: ARGOS

Prestígio



Ideal:

A PAZ

PROMETHEU ACORRENTADO

O MISANTROPO

## ANDRU PAPADPOULIS

Idade: 64

Cidade: MICENAS

Prestígio



Ideal:

AGAMEMNON

A REVOLUÇÃO DAS MULHERES

PROMETHEU ACORRENTADO

## BRISEIDA TSOUSSIS

Idade: 71

Cidade: CORINTO

Prestígio



Ideal:

A PAZ

ANDRÓMACA

ELECTRA

## CHI.DE LEVIDIS

Idade: 68

Cidade: DELOS

Prestígio



Ideal:

ÉDIPO REI

O MISANTROPO

LISÍSTRATA

## COSIMA FLORIS

Idade: 19

Cidade: OLÍMPIA

Prestígio



Ideal:

ÉDIPO REI

PROMETHEU ACORRENTADO

AGAMEMNON

## CRISTOPHER CHRONIS

Idade: 26

Cidade: DELFOS

Prestígio



Ideal:

A PAZ

A REVOLUÇÃO DAS MULHERES

O MISANTROPO

## ELIAN PAPADAKIS

Idade: 37

Cidade: TEBAS

Prestígio



Ideal:

AGAMEMNON

O MISANTROPO

LISÍSTRATA

## GREGORY PACHIS

Idade: 52

Cidade: CNOSSOS

Prestígio



Ideal:

ELECTRA

PROMETHEU ACORRENTADO

ANDRÓMACA

## HELINDORA SAVAS

Idade: 41

Cidade: QUIOS

Prestígio



Ideal:

A PAZ

PROMETHEU ACORRENTADO

LISÍSTRATA

## HAYDEE KRPTIS

Idade: 44

Cidade: ACROTÍRI

Prestígio



Ideal:

A PAZ

A REVOLUÇÃO DAS MULHERES

ÉDIPO REI

## HELENA XIPHIS

Idade: 59

Cidade: CAMIROS

Prestígio



Ideal:

ELECTRA

AGAMEMNON

ÉDIPO REI

## KEYLA CHILDROS

Idade: 30

Cidade: MATILENE

Prestígio



Ideal:

ANDRÓMACA

A REVOLUÇÃO DAS MULHERES

O MISANTROPO

## MELANY DUKANIS

Idade: 23

Cidade: ERÉTRIA

Prestígio



Ideal:

AGAMEMNON

ÉDIPO REI

ANDRÓMACA

## NICOLAS PAVLIDES

Idade: 24

Cidade: TROIA

Prestígio



Ideal:

ANDRÓMACA

ELECTRA

LISÍSTRATA

## THEO TSITAK

Idade: 77

Cidade: QUERONEIA

Prestígio



Ideal:

AGAMEMNON

ÉDIPO REI

O MISANTROPO

## ZOE BALASKA

Idade: 80

Cidade: PÉRGAMO

Prestígio



Ideal:

ANDRÓMACA

A PAZ

LISÍSTRATA

## YLENIA MASALIS

Idade: 63

Cidade: MILETO

Prestígio



Ideal:

ELECTRA

A REVOLUÇÃO DAS MULHERES

PROMETHEU ACORRENTADO

AO CONTRATAR ELENCO IDEAL PARA SEU ESPETÁCULO, MAIOR SERÁ A PONTUAÇÃO DO CONJUNTO!

QUANTO MAIS PRESTÍGIO TIVER UM ATOR, MAIOR SERÁ A PONTUAÇÃO FINAL!





### A PAZ

Escrita e apresentada por **ARISTÓFANES** em **421 a.C.**, é uma comédia satírica que conta a história de Trigeu, um agricultor que, farto da guerra, resolve voar até o Olimpo, montado num besouro gigante, para tirar satisfações com Zeus.

### A REVOLUÇÃO DAS MULHERES

Escrita e apresentada por **ARISTÓFANES** em **392 a.C.**, é uma comédia que gira em torno de um grupo de mulheres que, cansadas da incapacidade dos homens em governar, se disfarçam de homens e decidem tomar conta do poder, utilizando artimanhas femininas.



### AGAMEMNON

Escrita por **ÉSQUILO** em **458 a.C.**, a tragédia conta as histórias do regresso dos heróis da guerra de Tróia, vencedores do combate, e as consequências desse retorno para todos à sua volta, inclusive com a morte de um rei.

### ANDRÓMACA

Escrita por **EURÍPIDES** por volta de **425 a.C.**, a tragédia narra o final da guerra de Tróia, com o massacre generalizado dos troianos e a escravidão das mulheres, como Andrômaca, que, ao ser levada à casa de seu mestre, entra em conflito com a esposa dele.



### ÉDIPO REI

Escrita por **SÓFOCLES** em **427 a.C.**, esta tragédia faz parte de uma trilogia e é considerada a obra mais perfeita das tragédias gregas. Conta a história de Édipo, que foi abandonado ainda bebê, em virtude de uma profecia, e que, ao retornar à Tebas, sofre as consequências dessa maldição.

### ELECTRA

Escrita por **SÓFOCLES** por volta de **410 a.C.**, a tragédia narra a vingança de Orestes ao assassinato do pai, Agamemnon. Contada sob a ótica de sua irmã, Electra, que também busca vingança. Mostra a razão e as emoções humanas, preterindo os deuses num segundo plano.



### LISÍSTRATA

Escrita por **ARISTÓFANES** em **411 a.C.**, a comédia conta a história de um grupo de mulheres que, para acabar com a guerra do Peloponeso, resolve fazer greve de sexo, obrigando seus homens a buscar a paz e encerrar o conflito.

### O MISANTRÓPO

Escrita por **MENANDRO** por volta de **318 a.C.**, a peça cômica conta a história de um homem que vive sozinho, com sua filha e tem uma personalidade intratável. As coisas só mudam quando ele obtém uma ajuda desinteressada.



### PROMETHEU ACORRENTADO

Escrita por **ÉSQUILO** em **460 a.C.**, esta é a tragédia do Titã Prometeu, que roubou o fogo dos deuses e o deu aos mortais. Por esse motivo, foi condenado a viver acorrentado a um rochedo, tendo seu fígado devorado todas as noites por uma águia.


## 21. PONTUAÇÃO - FIM DO JOGO

O PRIMEIRO JOGADOR A CHEGAR NO ESPAÇO **ZERO** NA TRILHA DE TURNOS DOS DEUSES, ENCERRARÁ AUTOMATICAMENTE O JOGO. MAS SÓ A PONTUAÇÃO FINAL DETERMINARÁ O VERDADEIRO VENCEDOR. SERÃO CONSIDERADOS PARA A PONTUAÇÃO:

### PONTOS POSITIVOS

- 25 PONTOS (por **CARTA DE ELENCO PETRIFICADA**)
- 22 PONTOS (por **CARTA CORINGA CONTRATADA**)
- 20 PONTOS (por **FICHA DE ESPETÁCULO TOTALMENTE PREENCHIDA**)
- 18 PONTOS (por **CARTA DE MÁSCARA PETRIFICADA E DE ELENCO IDEAL CONTRATADO**)
- 16 PONTOS (por **CARTA DE MÁSCARA PETRIFICADA E DE ELENCO COMUM CONTRATADO**)
- 14 PONTOS (por **CARTA DE MÁSCARA E DE ELENCO IDEAL CONTRATADO**)
- 12 PONTOS (por **CARTA DE MÁSCARA E DE ELENCO COMUM CONTRATADO**)
- 08 PONTOS (por **CARTA DE ELENCO IDEAL CONTRATADO**)
- 05 PONTOS (por **CARTA DE ELENCO COMUM CONTRATADO**)
- 03 PONTOS (por **CARTA DE MÁSCARA COMPLETA E NÃO VINCULADA A OUTRA CARTA**)  
(por **RECURSO EM FICHA DE ESPETÁCULO INCOMPLETO - MÍNIMO DE 50% DE**
- 01 PONTO **RECURSOS COLOCADOS NA FICHA**)

### PONTOS ESPECIAIS

- SOMA** =  (soma dos **PONTOS DE PRESTÍGIO EM TODAS AS CARTAS DE ELENCO CONTRATADAS**)
- 10 PONTOS (por **CONJUNTO DE CARTA DE DEUS E CARTA DE MÁSCARA IGUAIS**)
  - 15 PONTOS (por **CONJUNTO DE CARTA DE ATENA OU POSEIDON E MÁSCARAS RESPECTIVAS**)

### PONTOS NEGATIVOS

#### **PERDE 01 PONTO**

(por **RECURSO EXTRA NÃO UTILIZADO**)

#### **PERDE 05 PONTOS**

(por **RECURSO DOURADO NÃO UTILIZADO**)

#### **NÃO PONTUAM:**

- **CARTAS DE ELENCO INCOMPLETAS (ESSES RECURSOS SÃO DESCONSIDERADOS)**

\*O JOGADOR SERÁ DESCLASSIFICADO SE NÃO ATINGIR O MÍNIMO DE **01 ATOR CONTRATADO, 50% DOS RECURSOS PREENCHIDOS EM SUA FICHA DE ESPETÁCULO E 01 CARTA PETRIFICADA.**

## 22. VENCEDOR

O GRANDE PRODUTOR E VENCEDOR DESTA BATALHA ÉPICA SERÁ QUEM CONSEGUIR MAIS PONTOS NA **TRILHA DE PONTUAÇÃO**. SE HOVER EMPATE, DIVIDE-SE A VITÓRIA, PORQUE A ARTE SEMPRE VENCE, E ATÉ OS DEUSES CONCORDAM COM ESSA MÁXIMA!

## AGRADECIMENTOS

Foram três anos de muito trabalho, amor e dedicação para tornar este sonho em realidade. E só foi possível com o apoio, apontamentos, testes, ajustes, paciência e positividade de muitos amigos que contribuíram para a concretização desta empresa e deste projeto.

MEDUSA OSCHOPHORIA é o primeiro projeto da **DOIS ABSURDOS PRODUÇÕES ARTÍSTICAS**.

*Meu eterno obrigado aos queridos amigos, apoiadores:*

Andre de Oliveira, Andrei Moscheto, Beatriz Bassem Bastos, Diego de Moraes (*Dijon Jogos*), Hélio Savi Bastos, Janaína de Souza, Jefferson Kowalski, Leonardo Campos, Luciano Maccio, Luiz Roberto Kotze (*Lord ZebuLon Games*), Maia Piva, Marina Pferl, Mayara Araújo, **Neide Savi Bastos**, Renato Cordeiro, Rossana Moreal e *nossos familiares*.

#### COMPONENTES

PRODUZIDO POR: LUDENS INDÚSTRIA E COMÉRCIO DE ARTIGOS RECREATIVOS - EIBELI  
AVENIDA TIETÊ, 2491 - CAMPESTRE  
SANTO ANDRÉ - SP - 09070-310  
C.N.P.J. 07.482.735/0001-48

#### MEDUSA OSCHOPHORIA

PRIMEIRA EDIÇÃO  
2022  
BRASIL

#### DESIGN GRÁFICO

CÉLIO S. BASTOS & LUCIANO MACCIO

#### ILUSTRAÇÃO

LUCIANO MACCIO

#### criação

CÉLIO S. BASTOS

#### REVISÃO

MAIA PIVA

#### ENCOMENDADO E DISTRIBUÍDO POR:

DOIS ABSURDOS PRODUÇÕES ARTÍSTICAS, LTDA - ME  
RUA PEDRO COLLERE, 180 - 403A  
CURITIBA - PR - 80320-320  
C.N.P.J. 11.242.536/0001-30

  
absurdos

