

TEMPO 40'

JOGADORES



2 ÷ 6

IDADE



10 +

RENATO KEITERIS

TUTAN

TUMBA

Um Jogo de Estratégia
E Infortúnios Faraônicos

MANUAL DA MODALIDADE
DE JOGO AVANÇADA

A IRA DO FARAÓ

Passagem
Secreta

3

Entrada
da Tumba

2

Tutan
Tumba

Linha 10

Câmaras
Cheias

Câmara
Mortuária

Linha 02

PREPARAÇÃO AVANÇADA

Legal! Agora você já jogou algumas partidas de *Tutan Tumba* e quer dar um passo além rumo à eternidade. Vamos começar por uma montagem diferente do Tabuleiro:

1 O primeiro jogador pega todas as peças modulares e as distribui para todos os jogadores, começando pelo jogador à sua esquerda. Todas as peças devem ser distribuídas, mesmo que não seja possível distribuí-las igualmente.

2 Começando pelo primeiro jogador, cada jogador, em sentido horário, deve posicionar suas *Câmaras Mortuárias* nas laterais de fora da tumba principal, uma a uma. As câmaras devem ser colocadas em alinhamento com os números de 1 a 12 nas laterais da tumba e devem ser colocadas aleatoriamente. As câmaras devem *formar linhas* a partir do tabuleiro que devem ter no *mínimo 1* e no *máximo 3 câmaras mortuárias*.

Não há distinção de câmaras entre os jogadores, ao colocá-las, elas não pertencem a nenhum jogador em particular.

Atenção: *A última câmara colocada deve ficar obrigatoriamente em uma das linhas entre os números 7 e 12.*

3 Assim que a última câmara mortuária é posicionada, o jogador que a colocou deve retirar todas câmaras na linha escolhida, incluindo a recém-colocada, e substituir todas pela peça da **Passagem Secreta** (vamos usar apenas 1 **Passagem Secreta** nesta modalidade do jogo), que deve ficar ligada diretamente ao tabuleiro principal e deve ocupar sozinha a sua linha. As peças retiradas, se houverem, devem ser redistribuídas em outras linhas e reposicionadas, seguindo a mesma premissa de no *mínimo 1* e no *máximo 3 câmaras mortuárias por linha*.

Emoção à vista! Em *Tutan Tumba* o jogo já começou na preparação! Além de todas as jogadas que você aprendeu, que tal usar algumas **Jogadas Opcionais Avançadas** para deixar ainda mais interessante suas partidas?

JOGADAS AVANÇADAS DE TURNO

JOGADA REGULAR AVANÇADA DE TURNO



Na **Modalidade de Jogo Avançada | A Ira do Faraó**, todas as jogadas de turno normal, concederão a possibilidade de cada um dos sacerdotes, escolher um dos dados para fazer sua rerolagem. Basta jogar os três dados normalmente, depois indicar o dado a ser rerolado, fazer o novo lançamento e posicionar normalmente suas múmias nas respectivas câmaras mortuárias conforme os resultados obtidos.

Após a realização desta rerolagem, o jogador poderá praticar o ataque contra seus adversários normalmente. Os sacerdotes têm direito a fazer apenas uma rerolagem de dado por turno.

TRAPAÇA DE SETH

É uma movimentação especial que possibilita realocar peças de câmaras mortuárias. Antes mesmo do jogador lançar seus dados, ele escolherá a **Trapaça de Seth** e sacrificará seu lançamento – nesta rodada – para mover uma peça da *entrada*, ou da *saída* da *Tutan Tumba*, com ou sem múmias, para qualquer lugar do tabuleiro, de *maneira oposta* à sua posição original. O jogador deve sempre respeitar a mesma regra de manter no *mínimo 1* e no *máximo 3 câmaras mortuárias por linha* em cada número do tabuleiro principal.

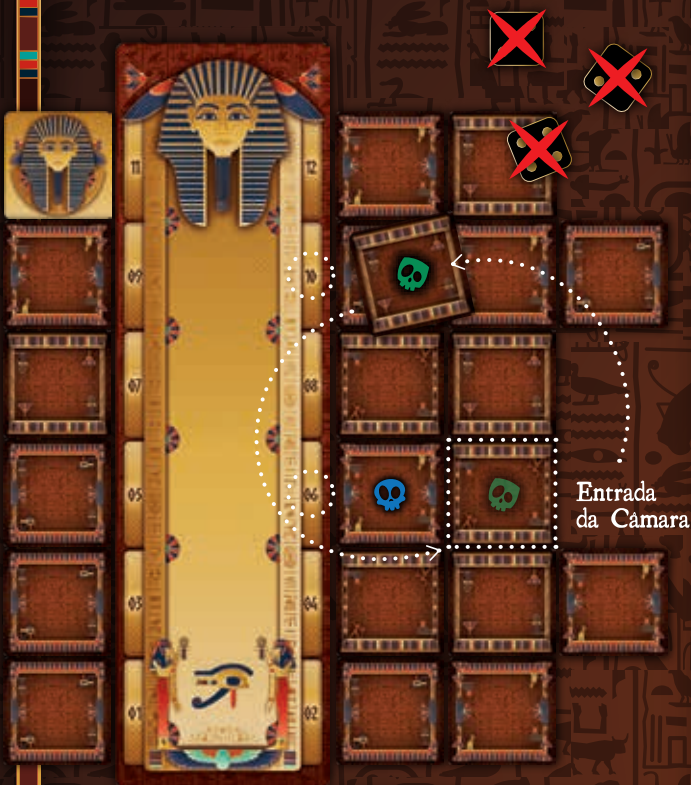
Caso aconteça das câmaras mortuárias que ali restarem, ficarem distantes do tabuleiro principal, obrigatoriamente, deverão ser reposicionadas próximas a ele, assim como todas as demais.



Casa dos
Mortos

Exemplo: o *Sacerdote Verde*, antes de lançar seus dados, escolhe a **Trapaça de Seth**. Não rola os dados como penalidade, pagando assim, sua oferenda ao *Deus Seth* por sua jogada de nível avançado. Ele escolhe mover a peça da entrada da tumba na linha 6, levando para a saída da linha 10 (sempre de maneira oposta como diz a regra), com uma de suas múmias dentro desta câmara.

Após a realização da **Trapaça de Seth**, o jogador poderá praticar o ataque contra seus adversários normalmente.



RECEBENDO A VIDA ETERNA

Receber a vida eterna era possível aos antigos egípcios, mas não era fácil. Era preciso cruzar

21 Pilares, passar por **15 Entradas** e cruzar **7 Salas** para chegar à **Sala das Duas Verdades** onde seu coração **Ib** seria pesado. Supervisionado por **Anúbis** e outros deuses o coração era colocado em uma balança e pesado contra uma pena de avestruz, símbolo da **Deusa Maat**.

Se o egípcio tivesse levado uma vida obedecendo os princípios de ordem universal, justiça e harmonia designados pela **Deusa Maat**, o coração se equilibraria com a pena. Se o coração pesasse mais, ele seria devorado pelo **Monstro Ammit**, acabando assim com a possibilidade de ressurreição e o morto então, era expulso da criação.

INVERSÃO DE TOTH

Se ao rolar os dados o jogador conseguir fazer uma sequência de números *baixos* (resultado dos dados em sequência simultânea: **1, 2 e 3** / **2, 3 e 4**, ou **3, 4 e 5**), em uma mesma jogada, ele poderá se beneficiar da **Inversão de Toth**. Ele detém o poder da inversão da incineração de múmias! Como *Deus Escriba*, ele pode inverter as regras concedendo o poder ao jogador de incinerar as múmias adversárias em sentido oposto (para *trás*) àquele que o jogo permite.

Exemplo: o *Sacerdote Azul*, ao rolar seus dados, tem como resultado a sequência numérica **3, 4 e 5**. Ele deverá posicionar suas múmias normalmente e só poderá usar a **Inversão de Toth** se tiver êxito neste posicionamento.

Logo em seguida, praticará o ataque contra seus adversários, só que desta vez poderá fazê-lo em sentido oposto ao da *Tutan Tumba*, ou seja, para trás.

Múmias que foram incineradas devem retornar à *Casa dos Mortos* do jogador daquela cor para elas começarem toda a jornada novamente.



A IRA DE TUTAN

Se ao rolar os dados o jogador obtiver uma sequência dos números mais *altos* (resultado dos dados em sequência simultânea: **4, 5 e 6**), em sua jogada atual, ele poderá se beneficiar da **Ira de Tutan**! Esta manobra especial, detém o poder da movimentação do *Tabuleiro Principal*, no sentido vertical (**Cima X Baixo**), possibilitando mudar a configuração do jogo atual. O jogador só poderá usar a **Ira de Tutan** se tiver êxito no posicionamento antecipado de suas múmias conforme o resultado obtido nos dados (**4, 5 e 6**).

Exemplo: assim que o *Sacerdote Amarelo* conseguir como resultado da rolagem dos dados a sequência mais alta (**4, 5 e 6**), terá a possibilidade de movimentar o *Tabuleiro Principal*, em qualquer direção (**Cima X Baixo**), apenas uma linha para cima, ou apenas uma linha para baixo.

Em primeiro lugar, posicionará suas múmias nas câmaras **4, 5 e 6**, em seguida moverá o *Tabuleiro Principal* na direção desejada. As câmaras mortuárias que ficaram *solitas* após a movimentação do tabuleiro, deverão ser realocadas por este jogador, obrigatoriamente nas posições de *entrada* das linhas do tabuleiro principal que ficaram sem câmaras mortuárias (ou acima, ou abaixo). Isso deve ocorrer com ou sem múmias – suas ou de seus adversários – em cima das câmaras.

Este posicionamento deve sempre respeitar a regra de manter no mínimo 1 e no máximo 3 câmaras mortuárias por linha em cada número do tabuleiro principal. Após a realização da **Ira de Tutan**, o jogador ainda poderá praticar o ataque contra seus adversários.



VENCENDO O JOGO: A IRA DO FARAÓ

O primeiro jogador que posicionar **8 Múmias** dentro da *Tutan Tumba*, vence o jogo fazendo o *Faráó Tutankhamon* descansar para todo o sempre!

Como alternativa ainda mais complexa de jogo, os jogadores – em comum acordo – poderão escolher posicionar **10 Múmias** (ao invés de **8**), dentro da *Tutan Tumba* para a condição final de vitória. Desta maneira, pode acontecer de um ou mais jogadores, ficarem sem múmias para jogar antes do término da partida. Caso isso ocorra, o jogador sem múmias *pula* seu turno atual até que receba de volta múmias incineradas pelos adversários (em turnos seguintes). Assim que receber ao menos 1 múmia, poderá continuar sua partida normalmente em seus próximos turnos, fazendo o *melhor posicionamento possível* com a quantidade atual de múmias em sua *Casa dos Mortos*.