Regras para SYMBOLOGY

Symbology it’s a board game for 1 to 6 players with cooperative perspective which objective is to anteciapte and survive to TIME, guided by the Mayan Calendar codes.

**Preparation** – inicial positions in the squares C, D and H - Position for the first round – Magnetic Tone

Colocam-se os marcadores nas posiçoes iniciais, nas cores correspondents. O marcados branco sinaliza o turno na roda central dos tons (A) e os marcadores pretos vão para a linha do tempo (F) e a barra do estado do tempo (H)

**Encontra o teu signo Galático.** O jogo pode ser iniciado no primeiro Sêlo Dragão, mas para uma experiencia mais temática recomendamos que cada jogador inicie com o Sêloo do seu Signo Galático de nascimento (KIN). Para saber o seu signo, consulte as tabelas e instruções no verso. Caso desejar, poderá ainda jogar com o seu signo do ano actual mas para isso deverá usar uma calculadora existente na internet.

A – Roda dos Tons

B – Selos e acções

C – Nivel de energia

D – Nivel Simbolico

E – Simbolos

F – Linha do tempo

G – Efeitos do Tempo

H – Velocidade do Tempo

**Elementos e Conceitos do Jogo**

**A** A roda dos tons determina o turno de jogo, é rpincipalmente usada para escolher os Selos e Respectivas ações. Gira sempre nos sentido dos ponteiros do relogio, despendendo energia.

B os selos e suas ações respectivas são escolhidas á vez, girando a roda dos tons. Cada selo dá acesso a 2 ações, as interiors são directamente acessiveis, as exteriores são mais ponderosas mas só acessiveis quando o turno corresponde ao tom certo, como indicado adjacente á caixa do selo ( a maioria tem 2 tons de correspondencia mas alguns têm 4)

**C** O nivel de energia varia constantementedurante o jogo. Perde-se energia sempre que se gira o disco dos tons e ganha-se ou perde-se consoante as ações dos jogadores ou efeitos do tempo. Para passar para além de um espaço de desafio (6,13,20) este tem de ser resolvido com sucesso, caso contrario, permanence-se nesse espaço ( ver desafions). O espaço 27 dá acesso directo a um dos simbolos (E) azul ou verde á escolha. Se a energia chegar a Zero (espaço preto), perdemos o jogo.

**D** O Nivel Simbolico reflete o estado geral dos jogadores e possibilita, após a resoluçao de um desafio, aceder ao poder dos simbolos (E). **As penultimas casas resultam em penalizaç\oes nas outras cores. Se um dos níveis chegar a preto, perdemos o jogo.**

**E** Os simbolos dão acesso a acções especiais após a resoluçao dos desafios correspondents, no nivel simbolico (D). Coloca-se entao o marcador do nivel simbolico num dos espaços de ação (à escolha) do simbolo da mesma cor. Esse marcador nao precisa ser activado imediatamente e poderá permanecer no local até ser activado (mas fica exposto, podendo voltar para trás (c) se for penalizado). Depois de ativado, volta à sua posiçao inicial do nível simbolico (C).

**F** A linha do tempo é o caminho que representa o percurso do tempo, cada espaço onde para o tempo resulta na acção descrita. Além disso, ainda surgem efeitos aleatorios a cada passo.

**G** os efeitos do tempo resolvem-se sempre no alinhamento da localização do tempo. É lançado um dado e acionado o efeito do resultado (ver exemplos adiante)

**H** O estado do Tempo é uma barra onde se assinala todos os turnos um bonus relative ao seu movimento. Esse bonus pode acelerar ou desacelerar o tempo, ou ainda retirar energia aos jogadores.

**Turno de Jogo**

**O tempo indica o seu percuso.** O marcador desloca-se pela linha do tempo (F) dois espaços +1 por cada jogadores acima de 2. Se existir um modificador na barra do estado de tempo (H), o bonus aplica-se conforme assinalado, todos os turnos.

São acionados os efeitos do tempo. O espaço onde calhou o tempo na sua linha (F) impica 2 efeitos:um, assinalado pelo proprio espaço, é imediato (exemplos da simbologia no verso), o outro é determinado pelo lançamento de um dado e varia consoante o resultado (G). Quanto mais alto for o resultado, mais benéfico é o efeito. Os jogadores deverão adptar as suas decisões em funçao do percuso e efeitos do tempo.

Nota: se o tempo fizer recuar um marcador de um nivel simbolico (D) actualmente situado numa ação do seu simbolo (E), então esse recua, voltando para a caixa do nivel simbolico (D), tendo de repetir o desafio para poder voltar de novo ao simbolo.

De 1 a 3 o tempo avança +2 na sua linha (F)

De 4 a 6 os jogadores ganham +3 de energia (C)

De 1 a 2 +1 no estado do tempo (H), ganhando o bonus respective

De 2 a 3 os jogadores ganham +3 de energia (C)

De 4 a 5 o nivel simbolico avança +1 nas respectivas cores (D)

1 o turno recua 1 tom na roda dos tons (A)

6 os niveis simbolicos voltam as posiçoes iniciais (D)

1 a 3 o nivel simbolico recua -1 nas respectivas cores (D)

de 4 a 6 o estado do tempo volta a sua posiçao inicial (H)

De um modo geral, tanto para o tempo como para os jogadores, os espaçoes pretos referem-se a efeitos de avanço ou recuo do proprio tempo ou estado do tempo(G,F) enquanto que os espaços coloridos referem-se a efeitos na energia ou espaço simbolico dos jogadores (C,D).

Os espaços incolores referem-se á roda dos tons (turnos).

**Turno dos jogadores.** Cada jogador joga à vez, no sentido dos ponteiros do relógio, girndo a roda dos tons e ativando o selo corrspondente. O disco só roda no sentido para direita e é gasto 1 de energia (C) por cada espaço (Selo (B)) que avança.

Só se pode ativar um selo depois de girar o disco.

No caso de haver varios jogadores com o mesmo kin galatico, assume-se como se fossem um só jogador.

Se os jogadores decidirem jogar sem saber a sua assinatura galatica, entao começam no 1º selo Dragao/IMIX e proseguem à vez normalmente.

**Senão:**

**Só no 1º turno.** Os jogadores iniciam a sua jogada rodando o disco de turno (A) de forma a acivar o selo (B) correspondente ao seu signo galatico, com a vantage de nao perderem energia (C). Quando todos tiverem acionado acionado o seu selo, o jogo prossegue normalmente apartir da ultima posição.

**Nota**: Só podem ativar os portais os jogadores que tiverem o tom do seu signo galatico igual ao numero do turno (que no caso do 1ºturno, é IMIX).

**Turnos restantes .** Em vez de girar a roda dos tons, um jogador pode escolher passer ou ainda ativar um simbolo, se este tiver um marcador numa das suas ações (isso acontece depois de passer o desafio no final de um nivel simbolico).

Depois de todos terem jogado, o marcador de turno avança um espaço na roda dos tons e é novamente a vez do tempo se movimentar. Esta sequancia repete-se até ao final do jogo, que acaba no turno 13. **No final do turno 13, o tempo ainda avança uma vez.**

Se a qualquer momento os jogadores ficarem sem energia (C) ou nivel simbolico (D) chegar a 0 (casas pretas), o jpogo está perdido. Só a ação do simbolo peixe azul é que permite anular essa derrota (ver poder dos simbolos no verso)

**Condiçoes de Vitória.** Os jogadores ganham se, no final do turno 13, o tempo nao tiver chegado ao fim da sua linha. Os jogadores perdem se em qualquer altura ficarem sem energia ou nivel simbolico, callhando numa casa preta (C,D), ou o tempo chegar ao fim da sua linha.

Jogo avançado. Um modo mais avançado de jogar consiste na obrigatoriedade de ativar o portal (o selo do circulo exterior) do seu signo galatico somente quando chegar o turno com o tom do seu proprio signo, gastando a energia necessária para lá chegar.

Desafios

Os desafios representam a component cooperatica do jogo, pelo que sao inexistentes quando se joga em solitário.

Os espaços com desafio representam obstaculos que os jogadores terão de ultrapassar para beneficiar da ação desse espaço ou simplesmente poder prosseguir, no caso da enenrgia, dos espaços simbolicos ou ainda, passer peço selo terrivel da tempestade na roda dos selos.

Para cada ponto colorido no canto superior esquerdo de uma caixa, corresponde um tipo diferente de desafio. São conco no total.

Outros desafios poderão ser mais adequados a diferente grupos de jogadores, recomendamos por isso que criem e adaptem os mesmo como acharem mais adequando ao grupo.

Quam sou eu – é escolhida uma entidade e o jogador tem de conseguir adivinhar-la em 1 a 2 mins, com perguntas respondidas unicamente por um sim ou um não

Sabedoria – o jogador enuncia algo que considera sabio , se todos concordarem passa

Ritmo – criar um ritmo com as mãos que todos têm de acompanhar sem falhas 1 a 2 mins

Humor – o jogador conta uma piada, é bem sucedido se os jogadores se rirem

Mimetica – o jogador escreve no papel uma ção que terá de comunicar através de gestos 1 a 2 mins. Para uma dificuldade acrescida, um verbo poderá se escolhido aleatoriamente, de um dicionário por exemplo.

**NOTA: Esxiste um desafio amarelo no selo azul de tempestade que se ativa sempre que a roda de um turno der uma volta complete e passer pore le. Se esse desafio nao for ultrapassado, não é permitido prosseguir caminho, e a ronda permanence na tempestade, aplicando-se o efeito correspondente (o do portal, se o turno corresponder). Na jogada seguinte, o desafio ja nao se aplica.**

**Tabela de tons**

* proposito
* rectidão
* service
* definiçao
* ação
* equilibrio
* canalização
* congruencia
* intençao
* perfeiçao
* liberaçao
* cooperaçao
* transcendencia

**Como saber o seu kin (selo inicial)**

Somam-se os resultado das tabelas correspondente ao ANO + MEs de Nascimento. A esse resultado é somado o nr do dia do mes de nascimento.

Obtemos assim o nr do kin. Se esse resultado for superior a 260 entao temos de subtrair 260ao resultado. Resta agora encontrar qual a casa correspondente no calendario TZOLKIN (Tabela à esquerda) com o respective tom e Selo (consultar também o significado do tom na tabela dos tons).

Para calcular o seu signo do ano actual é necessário uma tabela referente ao ano Actual, recomendamos que consulte uma das inumeras calculadoras existentes na internet.

**Exemplificação da Simbologia**

Os jogadores ganham +3 de energia (C)

Os niveis simbolicos avançam +1 nas cores respectivas (D), se passer o desafio azul. (só acessivel nos turnos 4 e 8)

Ganhar 6 de energia (C), e avançar para a frente 1 turno (tom) (A), se passer o desafio amarelo (só acessivel nso turnos 11 e 12)

Recuar -1 na linha do tempo (F) se passer o desafio vermelho

Recurar -1 na velocidade ou estado do tempo (H), se passer o desafio amarelo (o tempo passa a ter esse bonus / penalização)

\_\_

Lançar um dado e ganhar energia igual ao resultado x2 (C) (Só acessivel nos turnos 7 e 13)

Laçar um dado e ganhar essa quantidade de energia (C)

Ganhar 8 de energia (C) e recuar -2 na linha do tempo (F) se passer o desafio amarelo (dó acessivel nos turnos 6 e 10)

Garante um resultado de 6 sem necessidade de lancer o dado na determinaçao da acção do tempo (G)

Lançar um dado e recuar o tempo os espaços desse resultado (F) se passar o desafio amarelo (so acessivel nos turnos 6 e 10)

**Os poderes dos simbolos**

* o estado do tempo (H) volta à sua posição inicial (0 bonus)
* ganhar 10 de energia (C)
* encolher entre -2 no estado do tempo (H) ou escolher livremente qualquer selo/açao sem gastar energia (A7B)
* escolher entre as 3 opções, o espaço a direita faz voltar todos os niveis simbolicos as posiçoes iniciais (D)
* escolher entre anular perder o jogo por calhar num espaço preto (volta-se para a posição inicial com o marcador) ou avançar para a frente 1 turno (tom) (A).
* Dragão
* Vento
* Noite
* Semente
* Serpent
* Mediador
* Mao
* Estrela
* Lua
* Cão
* Macaco
* Humano
* Caminhante do ceu
* Mago
* Aguia
* Guerreiro
* Terra
* Espelho
* Tempestade
* Sol

**Tradução em ingles**

**Rules for Symbology**

Symbology it's a board game for 1 to 6 players with cooperative perspective Which objective is to survive to TIME, guided by the Mayan Calendar codes.

Preparation - initial positions in the squares C, D and H - Position for the first round - Magnetic Tone

Place the marker on the starting grid, the colors correspondents. The white flags marked shift in central wheel tones (A) and black markers go to the timeline (F) and the status bar time (H)

**Find your Galactic sign.** The game can be started in the first Dragon Sign, but for a more thematic experience we recommend that each player starts with each Zodiac Galactic birth (KIN). To know your sign, see the tables and instructions on the back. If desired, you can still play with your sign of the current year but for that you must use an existing calculator on the internet.

A - Wheel of Tones

B - Stamps and actions

C - Level of energy

D - Simbolic Level

E - Symbols

F - Timeline

G - Effects of Time

H - Speed ​​of Time

Elements and Game Concepts

**A** A wheel tones determines the inning, mainly is used to choose the Seals and Their Actions. Always rotates in the clockwise direction, expending energy.

**B** seals and their actions are chosen will turn spinning the wheel tones. Each stamp gives access to 2 actions, the interiors are directly accessible, the exteriors are more weighty but only accessible when the shift corresponds to the right tone, as indicated adjacent to box seal (most have 2 shades of correspondence but some have 4)

**C** O energy level varies constantly during the game. Energy is lost when you turn the hard tones and you win or lose depending on players' actions or effects of time. To move beyond an area of ​​challenge (6,13,20) this has to be successfully resolved, otherwise, it remains in this space (see challenges). The space 27 provides direct access to one of the symbols (E) will choose blue or green. If power reaches zero (black space), we lost the game.

**D** Symbolic level reflects the overall condition of the players and permits the resolution of a challenge, access to the power of symbols (E). The penultimate homes result in penalization \ other colors. If one of the levels get to black, lost the game.

**E** And The symbols give access to special actions after resolution of challenges correspondents, the symbolic level (D). Arises then the symbolic level the score in the spaces of action (choice) the symbol of the same color. This marker does not need to be activated immediately and can remain in place until activated (but is exposed and may go back (c) if penalized). Once activated, back to the initial position of the symbolic level (C).

**F** A timeline is the path that represents the passing of time, each space which results in time for the action described. In addition, although each step appear random effects.

**L** the effects of time-resolve the location where the alignment time. It's a really launched and triggered the effect of income (see examples below)

**H** The state is a Time bar which describe all shifts one bonus relative to their movement. This bonus can accelerate or decelerate the time or energy to pull players.

**Turn of the Game**

The time indicates your path. The marker moves through the timeline (F) +1 for every two spaces above 2 players. If a modifier in the state of time (H) bar, the bonus applies as noted, all shifts.

**TIME effects are triggered.** The space where we happened time at your line (F) produce two effects: one, marked by the own space, is immediate (examples of symbolism in verse), the other is determined by the throw of a die and varies depending on the outcome (G). The higher the result, the effect is more beneficial. Players must adapt their decisions as a function of the path and time effects.

**Note:** if time does rewind a marker of a symbolic level (D) currently located in a share of its symbol (E), then that recoils, turning to the box symbolic level (D), having to repeat the challenge to get back the new symbol.

From 1-3 time progresses +2 on your line (F)

4 to 6 players earn +3 energy (C)

1 to 2 +1 in time (H), winning the respective bonus

2 to 3 players earn +3 energy (C)

From 4-5 moves the symbolic level +1 in the respective colors (D)

1's turn backs on wheel 1 tone Tones (The)

6 the symbolic levels return the starting grid (D)

1-3 the symbolic level recedes -1 in the respective colors (D)

4-6 the time returns to its initial position (H)

In general, the time both for players and for the black whitespace relate to forward or reverse the effects of time itself or weather (G, F), while the colored areas relate to effects on energy or symbolic space of players (C, D).

The colorless spaces will wheel tones (shifts) refers.

**Turn players.** Each player plays in turn, in the direction of clockwise, the wheel grid tones and activating each postage. The disc rotates in the direction to the right and 1 energy is spent (C) for each space (Seal (B)) that progresses.

You can only activate a seal after turning the disc.

In case there are several players with the same Galactic kin, is assumed as if they were one player.

If the players decide to play without knowing your Galactic Signature, then start on the 1st stamp Dragon / IMIX and proceed to the time normally.

**otherwise:**

Only in the 1st round. Players begin their play rotating the shift (A) to activate the seal (B) corresponding to your sign Galactic, with the vantage of not losing energy (C). When everyone energized energized his seal, the game continues normally starting from the last position.

Note: You can only activate the portals players who have the tone of your sign Galactic equal to the number of turn (in the case of the 1st round, is IMIX).

Remaining shifts. Instead of turning the wheel of shades, a player can choose to activate a passer or symbol, if it has a label on one of its shares (happens after the passer challenge at the end of a symbolic level).

After all have played, the turn marker advances one space on the wheel of tones and is once again time to move. Sequence This is repeated until the end of the game, which ends on turn 13. At the end of turn 13, it still moves once.

If at any time the players run out of energy (C) or symbolic level (D) reaches 0 (black squares), the game is lost. Only the action of the blue fish symbol that is used to cancel this defeat (see power of symbols on back)

**Victory conditions.** Players win if at the end of turn 13, it has not reached the end of its line. Players lose it at any time remain without power or symbolic level, reaching a black square (C, D), or the time you reach the end of their line.

Advanced game. A more advanced way of playing is the requirement to activate the portal (the seal of the outer circle) of your galactic sign only when you reach the part with the tone of your own sign, expending the energy required to get there.

**Challenges**

The challenges represent the cooperative component of the game, so are non-existent when playing solo.

The challenge with spaces represent obstacles that players must overcome to benefit from the action of this space or simply be allowed to proceed in the case of energy, the symbolic spaces or even ask passes terrible storm seal in the wheel seals.

For each colored dot in the upper left corner of a box corresponds to a different type of challenge. Are five total.

Other challenges may be more appropriate for different groups of players, so we recommend you create and adapt it as they see suiting the group.

Who’s me - an entity is chosen and the player has to guess get it in 1-2 days, with questions answered only by yes or no

Wisdom - something that sets the player considers wise, if everyone agrees passes

Rhythm - create a rhythm with hands that everyone has to follow flawless 1-2 mins

Humor - the player tells a joke, is successful if players laugh

Mimetic - the player writes the paper one action that must communicate through gestures 1-2 mins. For added difficulty, a verb may be selected at random from a dictionary for example.

NOTE: There is a yellow challenge in storm blue seal that is activated whenever the wheel turns around. If this challenge is not exceeded, it is not permitted to go way, and the round remains in the storm, applying the corresponding effect (the portal, the shift corresponds). On the next play, the challenge no longer applies.

Table Tone

- purpose

- righteousness

- service

- Definition

- Action

- balance

- plumbing

- congruence

- intention

- perfection

- Release

- Cooperation

- transcendence

-

How to tell your kin (original seal)

Added the results of the corresponding Mounth + YEAR of Birth tables. The result of this is added the nr day of the month of birth.

So we get the nr of kin. If this result is greater than 260 then we must subtract 260ao result. It now remains to find out what the appropriate box in the calendar TZOLKIN (Table left) with the respective tone and Seal (see also meaning of tones in the tone table).

To calculate your sign of the current year is needed a table for the year Current, we recommend that you consult one of the numerous calculators available on the web.

**Exemplification of Symbology**

Players earn +3 energy (C)

The symbolic levels advance in their respective colors +1 (D), if passes blue challenge. (only accessible in turns 4 and 8)

6 earning power (C), and move forward 1 shift (key) (A), if passes Yellow Challenge (only accessible in turns 11 and 12)

Backward -1 in the timeline (F) if passes red challenge

Recurar -1 in speed or weather (H), if passes Yellow Challenge (time passes have this bonus / penalty)

\_\_

Throw a dice and gain energy equal to x2 result (C) (Only accessible in turns 7 and 13)

Lacing a dice and win that amount of energy (C)

Earn 8 power (C) -2 and backwards on the timeline (F) if passes Yellow Challenge (accessible from the shifts 6:10)

Ensures a result of 6 lancer without requiring the data in determining timing (G)

Cast a given time and shrink the spaces this result (F) to pass the yellow challenge (only accessible in shifts 6:10)

The powers of the symbols

- time conditions (H) back to its initial position (0 bonus)

- Gain 10 energy (C)

- Shrink between -2 in time (H) or choose any stamp / share freely without spending energy (A/B)

- Choose between 3 options, the space is right back all symbolic levels the initial positions (D)

- Annul choose between losing the game lands on a black space (back to the starting position with the marker) or moving forward 1 shift (key) (A).

- Dragon

- Vento

- Night

- Seed

- Serpent

- Mediator

- Mao

- Star

- Moon

- Dog

- Monkey

- Human

- Skywalker

- Mage

- Eagle

- Warrior

- Earth

- Mirror

- Storm

- Sun