

DESTINOS

BOSQUE DA BRUXA



 Livro de Regras 
EXPANSÃO

Introdução

Há muito tempo, um pacto foi feito com os Habitantes do Bosque. Pelas regras deste acordo, os humanos deveriam se conter em suas vilas e estradas, espalhadas pela floresta como brasas de luz. O que está além pertence a outros mestres, mais velhos — criaturas de magia ancestral que não apreciam invasores. Apesar deste pacto, almas ousadas exploram o labirinto da floresta em busca de tesouros, aventuras e segredos. Bem-vindos ao Bosque da Bruxa.

Componentes

Cartas de Itens

55



Pena Chamuscada

1



Descarte

Se você explorou nesse turno, ganhe 2.

304

45 Peças de Mapa

1

Regras

12

Cartas de Destino



Cartas de Amarrados

12



Miniaturas

14



A Campanha

A expansão Witchwood vem com 4 cenários, formando uma campanha que deve ser jogada na ordem sugerida. As ações de quem estiver jogando poderão ser levadas para os outros cenários, mudando o desenrolar. Recomendamos jogar a campanha com o mesmo grupo de pessoas, mas não é obrigatório. Embora os cenários sejam conectados e cada um revele os próximos passos de enredo mais complexo, cada cenário é uma história diferente; conhecer os cenários anteriores não dará a ninguém uma vantagem injusta.

Fluxo de Jogo

A campanha de Witchwood segue todas as regras de Destinies. Por favor, cheque as regras do jogo básico para saber como preparar e jogar suas partidas. A seguir, apresentamos novas características únicas da história de Witchwood.

Opção de Ponto de Interesse - Labirinto

Alguns pontos de interesse podem lhe levar a um labirinto de trilhas sinuosas pela floresta, onde você deverá escolher seu caminho sempre que as trilhas se dividem. Algumas trilhas podem levar a um ponto sem saída, mas em cada labirinto há diversas recompensas a serem encontradas. Tente lembrar-se do caminho que escolheu, para que na próxima vez você possa explorar áreas diferentes do labirinto... ou procurar a saída em outro lugar. Os caminhos corretos da maioria dos labirintos podem ser encontrados em algum lugar no cenário.



Viagem

Submapas

Para representar os bosques vastos separando os bolsões isolados de segurança relativa, os jogadores frequentemente precisam viajar entre mapas menores separadamente. A viagem para outros mapas só é possível através de alguns itens e Pontos de Interesse com nomes iniciados por “Caminho”. Lembre-se que, além de te dar acesso à viagem, Caminhos também contém uma variedade de outras interações, como qualquer outro Ponto de Interesse.



Opção de Ponto de Interesse - Viagem

Sempre que você interagir com um Ponto de Interesse que permite que você viaje, escolher essa opção te fará seguir seu caminho. Quem estiver jogando escolhe seu destino e embarca em uma jornada que pode ser feita pelo resto de seu turno. A princípio, a lista de destinos pode ser curta, mas, à medida que novos locais são descobertos, ela pode se expandir consideravelmente. Não se esqueça de que cada ponto de viagem está conectado a apenas alguns desses locais mais próximos, então, lembrar-se de onde vários caminhos levam pode te deixar mais perto da vitória.

Encontros

Viajar por Witchwood é perigoso. Sempre que quem estiver jogando viaja, pode esbarrar em um encontro. Alguns encontros forcem os jogadores a testar suas habilidades para evitar consequências terríveis; outros podem ser completamente benéficos.

Tipo de Encontro - Comerciante Viajante

Durante suas viagens pelos ermos, jogadores podem encontrar Comerciantes Viajantes. Nesses casos, deve-se separar uma Pilha de Comércio. As Pilhas de Comércio de comerciantes viajantes são deixadas próximas ao mapa e marcadas por um único marcador de comércio que não corresponde a nenhum outro marcador de comércio no mapa. Comerciantes viajantes podem receber uma nova visita apenas caso se encontrem novamente com quem estiver jogando durante outra viagem.

Créditos

Game Design: Michał Gołębiowski, Filip Miłunski, Karol Górniak

Desenvolvimento: Karol Górniak

Escrita: Karol Górniak

Programação: Marcin Musiał

Ilustração de Capa: David Kovačič

Ilustrações: David Kovačič, Joanna Koziół, Magdalena Leszczyńska

Esculturas: Medusa Project

Direção de Arte: Cezary Szymański

Design Gráfico: Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada, Esfir Kanievski,
Cezary Szymański, Przemysław Kasztelaniec

Produção: Vincent Vergonjeanne

Gerente de Projeto: Marta Borowska

Gerente de Financiamento Coletivo: Az Drummond

Gerente de Testes: Tomasz Napierała

Testes: Łukasz Zep

Edição: Russ Williams, Morgan Finley, Ricky Patel

Edição Mosaico Jogos

Tradução: Carine Ribeiro

Revisão: Vinicius Carlos Vieira e Carine Ribeiro

Diagramação: Victor Cast

Supervisão: Fabio Ribeiro

TERMO DE COMPONENTES

Componentes ausentes ou danificados: Embora tomemos muito cuidado para garantir que seu jogo esteja completo, os erros de fabricação ainda podem deixá-lo com um componente ausente ou danificado. Caso isso aconteça, entre em contato conosco para receber substituições rapidamente e com nossas sinceras desculpas.

Suporte ao cliente:
somosmosaico@mosaicojogos.com.br

VOTO DE REGRAS VIVAS:

Comprometemo-nos a oferecer suporte a todos os jogos bem após o seu lançamento inicial. Apesar de testes rigorosos e várias rodadas de revisão e edição internas e externas, ocasionalmente a necessidade de correções de regras ou pequenos ajustes de jogo é descoberta apenas alguns meses ou anos após o jogo ser fabricado. Prometemos produzir atualizações de regras em tempo hábil, conforme necessário, juntamente com explicações de perguntas frequentes expandidas, se necessário, disponíveis para download em nosso site em formato PDF digital.

