

DISTILLED

UM JOGO ESTRATÉGICO ESPIRITUOSO

DISTILLED
LIVRO DE REGRAS

Um jogo de estratégia temático sobre a produção de
bebidas espirituosas em uma destilaria promissora, para 1–5 jogadores

DESIGN DE JOGO por Dave Beck ARTE por Erik Evensen



DISTILLED

UM JOGO ESTRATÉGICO ESPIRITUOSO

Você herdou uma destilaria abandonada de um parente distante e agora está encarregado de trazer o negócio da família de volta à sua antiga glória.

Ao longo de sete rodadas, você irá adquirir ingredientes, itens, receitas e melhorias para criar as bebidas espirituosas mais renomadas do mundo.

Aquele que tiver mais pontos de espírito ao final do jogo recebe o título de Mestre Destilador.

GUIA DE INICIANTE: Se essa for a sua primeira vez jogando Distilled, recomendamos acompanhar esse livro com o passo a passo detalhado no livreto Primeira Prova. Ele foi planejado para 2 a 5 jogadores e te guiará pela primeira rodada ensinando as fases básicas do jogo. Ele ainda precisa deste livro para a preparação e mecânicas avançadas do jogo, então, mantenha este livro de regras ao alcance como referência.





5 Tabuleiros de Destilaria



18 Cartas de Identidade de Destilador



18 Fichas de Rótulo de Receita Tradicional



18 Cartas de Ingrediente Tradicional



20 Cartas de Objetivo de Destilaria



88 Cartas de Ingredientes/Itens do Mercado Básico



36 Cartas de Ingredientes do Mercado Premium



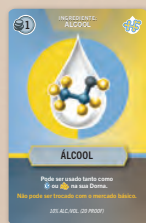
33 Cartas de Item do Mercado Premium



30 Cartas de Melhoria de Destilaria



10 Cartas de Itens Iniciais



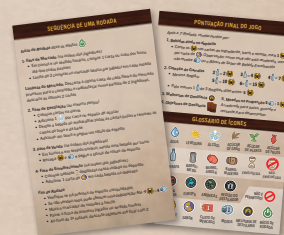
60 Cartas de Álcool



40 Cartas de Sabor



23 Fichas de Prêmio de Espírito



5 Cartas de Guia de Jogador



47 Cartas de Objetivo Individual e 1 Carta de Troca de Objetivo Individual



5 Pranchetas de Receitas com Duas Camadas e 20 Réguas de Degustação com Dois Lados



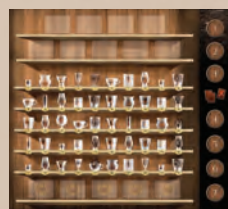
59 Fichas de Moeda (nos valores 1, 5 e 10)



1 Tabuleiro de Caminhão e 1 Tabuleiro de Mercado Básico



1 Ficha de Primeiro Jogador e 1 Barril Marcador de Rodadas



1 Tabuleiro de Prateleiras



5 Fichas de Modificador de Pontuação com Dois Lados



85 Fichas de Rótulo de Espírito



37 Cubos de Madeira em Bronze, Prata e Ouro



5 Marcadores de Pontuação de Jogadores



Evite o consumo excessivo de álcool.

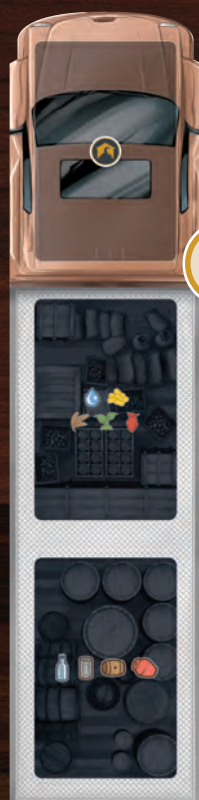
PREPARAÇÃO DO JOGO

- 1. Tabuleiro de Prateleiras:** Coloque o tabuleiro de prateleiras na mesa. Ele contém os rótulos de espírito e controla as rodadas e os pontos de espírito. Coloque um marcador de pontuação para cada jogador, na cor que eles escolherem, próximo a ele e o marcador de rodada (barril marrom) no espaço "1" da trilha de rodadas.
- 2. Mercado Básico:** Coloque o tabuleiro de mercado básico na mesa e posicione todas as cartas de ingredientes e itens básicos em 7 pilhas diferentes viradas para cima, como indicado. Isso cria o mercado básico.
- 3. Mercado Premium:** Embaralhe separadamente cada uma das três pilhas de cartas de melhorias de destilaria, ingredientes premium e itens premium separadamente, depois posicione-as uma acima da outra, como indicado. Vire as 4 primeiras cartas de cada pilha e forme uma fileira ao lado dela. Isso cria o mercado premium.
- 4. Caminhão:** Coloque o tabuleiro de caminhão ao lado do mercado premium. É aqui que as cartas descartadas do mercado premium são colocadas.
- 5. Cartas de Sabor e de Álcool:** Embaralhe as cartas de sabor e as coloque viradas para baixo ao alcance dos jogadores. Coloque as cartas de álcool viradas para cima ao lado das cartas de sabor.
- 6. Cubos de Receita:** Coloque os cubos de receita bronze, prata e ouro ao alcance dos jogadores.

3



4



7



Procure pela letra no canto superior direito.

2



7. **Régua de Degustação:** Escolha uma régua de degustação para usar nesta partida e entregue uma para cada jogador. Devolva as cartas não utilizadas para a caixa. Se essa for a sua primeira partida, recomendamos usar a Régua de Degustação A. Para partidas futuras, consulte o apêndice sobre régua de degustação nas páginas 18 e 19 para mais opções.

8. **Rótulos de Espírito:** Coloque as fichas de rótulo de espírito mostradas na régua de degustação, assim como as de Moonshine e Vodka, em pilhas separadas e viradas para cima no topo do tabuleiro de prateleiras. Inclua 2 rótulos de Moonshine e Vodka por jogador e 1 rótulo por jogador de todas os outros tipos. Devolva os rótulos não utilizados para a caixa.

Exemplo: uma partida com 3 jogadores teria 6 rótulos de Vodka e 3 rótulos de Whiskey.

9. **Prêmios de Espírito:** Selecione aleatoriamente uma quantidade de prêmios de espírito igual ao número de jogadores mais um e coloque-os virados para cima na mesa.

10. **Moedas:** Coloque as fichas de moeda ao alcance de todos para criar uma reserva geral.



PREPARAÇÃO DO JOGADOR

1. **Tabuleiro de Destilaria:** Entregue um tabuleiro de destilaria a cada jogador para ser colocado em sua área de jogo junto com um marcador de pontuação da cor correspondente.
2. **Prancheta de Receitas:** Entregue uma prancheta de receitas a cada jogador para ser colocada à direita do tabuleiro de destilaria. Coloque a régua de degustação escolhida em cada prancheta.
3. **Itens Iniciais:** Entregue a cada jogador uma carta de Barril de Metal inicial e uma carta de Garrafa de Vidro inicial para serem colocadas no armazém de seus tabuleiros de destilaria.
4. **Objetivos de Destilaria:** Embaralhe as cartas de objetivo de destilaria e distribua três para cada jogador. Elas são secretas e uma será descartada após a terceira rodada. Devolva os objetivos que sobrarem para a caixa.
5. **Primeiro Jogador:** Escolha um jogador aleatoriamente para receber a ficha de primeiro jogador ou entregue-a para quem visitou uma destilaria mais recentemente.
6. **Identidades de Destilador:** Dê a cada jogador duas identidades aleatórias entre as que harmonizam com a régua de degustação escolhida. Por exemplo, para a Régua de Degustação A, use: América, Brasil, Jamaica, Canadá, China, Coreia, Índia, Austrália, Inglaterra, França, Escócia e Irlanda (vá às páginas 18 e 19 para ver as imagens das identidades).



Depois, cada jogador deve fazer o seguinte:

7. Escolher uma das duas identidades de destilador e devolver a outra para a caixa.
 - a. Pegar os ingredientes e as moedas listadas no verso da carta de identidade de destilador. Colocar os ingredientes na despensa do seu tabuleiro de destilaria.
 - b. Pegar o rótulo da receita tradicional e o ingrediente tradicional indicados na carta de identidade de destilador; colocar o rótulo virado para cima na sua prancheta de receitas e o ingrediente fora de jogo, próximo ao seu tabuleiro de destilaria.
 - c. Colocar a carta de identidade de destilador virada para cima no espaço do escritório no seu tabuleiro de destilador.





RESUMO DO JOGO

O objetivo de Distilled é conquistar o título de Mestre Destilador ao receber o maior número de pontos de espírito (PE) ao final do jogo. PE são recebidos essencialmente ao vender bebidas espirituosas ao longo do jogo, mas também podem ser recebidos ao conquistar prêmios de espírito,

melhorar sua destilaria, alcançar seus objetivos de destilaria e colecionar garrafas especiais. As regras são explicadas em detalhe nas próximas páginas, mas aqui está um breve resumo do jogo:

O Mestre Destilador é a pessoa responsável pela produção de bebidas espirituosas. Em grandes destilarias, essa pessoa pode não comandar o alambique a todo momento, mas ela toma decisões fundamentais sobre ingredientes, periodicidade e outros detalhes. Eles são os Chefs Executivos da cozinha de destilação!

RESUMO DA RODADA

Distilled acontece ao longo de sete rodadas.

No começo de cada rodada, faça as ações de início de rodada nas suas cartas de identidade de destilador ou de melhoria de destilaria.

Cada rodada é composta por quatro fases:

1. Fase de Mercado

Adquira receitas, ingredientes, itens e melhorias de destilaria.

2. Fase de Destilação

Destile uma bebida espirituosa usando seus ingredientes, adicione um barril e pegue um rótulo de espírito.

3. Fase de Venda

Engarrafe e venda suas bebidas, receba PE, receba moedas e pegue bônus de rótulos.

4. Fase de Envelhecimento

Envelheça suas bebidas no seu depósito para adicionar sabor e prestígio.

Ao final de cada rodada, verifique se algum prêmio de espírito foi conquistado, promova degustações, avance o marcador de rodadas e passe a ficha de primeiro jogador em sentido horário.

FIM DO JOGO

O jogo termina após o final da sétima rodada. Além dos PE recebidos pela venda das bebidas, você recebe PE adicionais pelos seguintes:

- Bebidas que sobraram envelhecendo no seu depósito.
- Coleção de garrafas.
- Melhorias de destilaria.
- Objetivos de destilaria.
- Moedas (1 PE por cada 5 moedas).

Aquele que tiver mais PE vence o jogo e conquista o cobiçado título de Mestre Destilador.

A dorna (F) é o reservatório onde a levedura, os açúcares e a água fermentam antes da destilação. Esses barris gigantes podem ter mais de 6 metros de profundidade!

TABULEIROS DE DESTILARIA

Seu tabuleiro de destilaria representa a destilaria da sua família e é o local onde você guarda suas cartas e envelhece suas bebidas.

- O escritório recebe a sua carta de identidade de destilador.
- Três espaços para suas melhorias de destilaria.
- A despensa guarda seus ingredientes.
- O armazém guarda seus itens (barris e garrafas).
- O depósito acomoda até duas bebidas sendo envelhecidas.
- A dorna é usada quando você destila uma bebida. Levedura, açúcar e água são colocados aqui durante as Fases de Mercado e de Destilação.
- Quando você vende uma bebida, você pode colocar o rótulo dela em um desses sete espaços de bônus de rótulo de espírito.



OS OBJETIVOS DE DESTILARIA fornecem três objetivos secretos que você pode tentar completar para receber pontos de espírito adicionais ao final do jogo. Após três rodadas, os jogadores descartam um dos três e ficam com os outros dois. Esses objetivos são focados no que você faz em comparação com os outros jogadores, então você terá de ficar atento à competição se quiser cumpri-los. Os Objetivos de Destilaria podem não ser cumpridos, contabilizando zero pontos.



IDENTIDADES DE DESTILADOR

Sua identidade de destilador descreve o legado de destilação da sua família e o conhecimento especializado de uma receita tradicional que usa um ingrediente específico.

Cada identidade possui uma habilidade exclusiva que fornece um benefício ao longo do jogo. Cada identidade também vem de uma de três regiões geográficas; por exemplo, Joana é da região das Américas.



Algumas receitas e cartas usarão o ícone da região do destilador para demonstrar que elas contam como qualquer região de onde o seu destilador seja.



Por exemplo, se você destilar uma Vodka com Joana, ela contaria como uma bebida americana. Se Joana utilizar uma Garrafa de Caveira, ela contará como uma garrafa americana para a coleção de garrafas ao final do jogo.

Em prol da jogabilidade, nós interpretamos as bebidas espirituosas mais gerais e neutras como as mais fáceis de produzir (Vodka e Moonshine). As receitas tradicionais são mais autênticas, então escolhemos bebidas que exigem ingredientes específicos, no entanto, algumas liberdades criativas foram necessárias.

Cada identidade de destilador traz a sua própria RECEITA TRADICIONAL. Essa receita é extremamente conceituada, mas pode ser produzida apenas uma vez por jogo. Além da exigência habitual de açúcar, receitas tradicionais devem incluir também pelo menos uma porção de um ingrediente específico. Isso pode ser tanto o seu ingrediente tradicional quanto um ingrediente premium.



A Cachaça Caninha de Joana precisa de pelo menos dois açúcares de planta, sendo um ou mais de Cana-de-açúcar. Ela não pode conter açúcares de grão ou de fruta e não pode ser envelhecida. Ela é da região das Américas e recebe 11 PE e 1 moeda quando vendida.

Seu INGREDIENTE TRADICIONAL pode ser obtido apenas por um dos bônus de rótulo de espírito no seu tabuleiro de destilaria. Ele pode ser usado para destilar a sua receita tradicional ou para destilar outra receita que exija esse tipo de açúcar. Ao contrário dos ingredientes premium, ingredientes tradicionais possuem uma habilidade especial que indica que eles podem ser devolvidos à bebida se forem removidos durante a Fase de Destilação.



Embora tenhamos tentado preservar vários elementos do mundo real, nós desenvolvemos o jogo com foco na estratégia e diversão. Por exemplo, a maior parte das bebidas espirituosas que bebemos hoje em dia são feitas de grãos e uvas. Nós pensamos na fruta como uma categoria mais abrangente e a categoria planta para encapsular todo o resto (cana-de-açúcar, agave e até alguns temperos).

RECEITAS representam o conhecimento necessário para produzir bebidas. No começo do jogo, você sabe produzir apenas Moonshine, Vodka e a sua receita tradicional.

Durante a partida, você pode adquirir o conhecimento para produzir bebidas mais conceituadas como Gin e Whiskey. Cada receita está listada em um de três níveis (bronze, prata e ouro) e tem um custo específico para ser comprada. Uma vez comprada, você pode destilar essa bebida quantas vezes quiser.



Cada receita mostra o tipo exigido e a quantidade mínima de açúcar necessário para destilar essa bebida. Açúcares com um ícone de proibição não podem ser incluídos na bebida.

Ela também mostra o tipo de barril exigido e se a bebida precisa ser envelhecida no seu depósito para realçar o sabor antes de ser vendida. Por fim, a receita lista o seu valor em pontos de espírito, valor de venda (Moonshine e Vodka apenas) e sua região geográfica.



Por exemplo, o Soju está no nível bronze e é da região da Ásia & Oceania. Ele exige pelo menos dois açúcares de grão e um barril de metal. Ele não pode conter açúcares de planta ou de fruta e não pode ser envelhecido. Ele valerá 5 pontos de espírito quando vendido.



O Rum está no nível prata e é da região das Américas. Ele exige pelo menos dois açúcares de planta e um barril de madeira. Ele não pode conter açúcares de grão ou de fruta. Ele também deve ser envelhecido por pelo menos uma rodada e valerá 11 pontos de espírito quando vendido.



ÁGUA



LEVEDURA

AS CARTAS DE INGREDIENTES representam os vários ingredientes utilizados para destilar bebidas. Todas as bebidas espirituosas exigem três ingredientes básicos: levedura, açúcar e água. Juntos, pelo processo de destilação, eles produzem álcool.



AÇÚCAR DE GRÃO



AÇÚCAR DE PLANTA



AÇÚCAR DE FRUTA

O açúcar vem de vários ingredientes diferentes, como frutas ou grãos, com o tipo de açúcar determinando o tipo de bebida produzida. Whiskey, por exemplo, vem de grãos como centeio ou milho, enquanto o Brandy vem de frutas como uvas.



ÁLCOOL

Álcool é um quarto tipo de ingrediente e é produzido durante o processo de destilação.

TIPO DE CARTA

VALOR DE VENDA

PONTOS DE ESPÍRITO



ÍCONE DE TIPO DE AÇÚCAR

CUSTO DE MERCADO

AS CARTAS DE ITENS representam os barris e garrafas necessários para destilar e engarrafar suas bebidas espirituosas.



GARRAFA



BARRIL DE MADEIRA



BARRIL DE METAL



BARRIL DE ARGILA

Cada bebida deve ser destilada em um barril.

Embora você sempre tenha um barril de metal disponível como um item inicial, algumas bebidas exigem um barril de madeira ou de argila que você precisará comprar do mercado. Barris mais caros podem aumentar a qualidade e o valor de venda das suas bebidas.

Garrafas são necessárias para vender suas bebidas espirituosas. Você tem sempre uma garrafa de vidro disponível como um item inicial, mas uma garrafa mais elaborada pode aumentar o prestígio e o valor de venda das suas bebidas. Garrafas premium também podem contar para a pontuação final do jogo como parte da sua coleção de garrafas.

VALOR DE VENDA

PONTOS DE ESPÍRITO



ÍCONES DE ITEM E DE REGIÃO

EFEITO DA CARTA



ÍCONES DE ITEM E DE ENVELHECIMENTO

CUSTO DE MERCADO

Uma destilaria é, em sua essência, uma fusão entre a capacidade técnica e criativa. Melhorias de Destilaria são uma forma de dar à sua destilaria um toque especial, através de funcionários e equipamentos.

MELHORIAS DE DESTILARIA aparecem em dois tipos:

Melhorias de Especialista representam funcionários que podem trazer seu conhecimento especializado para ajudar na sua destilaria.

Melhorias de Equipamento podem aumentar a sua capacidade de destilação de bebidas ou fornecer descontos em certas cartas.

Ao comprar cartas durante a Fase de Mercado, você pode comprar melhorias e colocá-las no seu tabuleiro de destilaria. Cada uma dessas melhorias fornece uma habilidade especial.

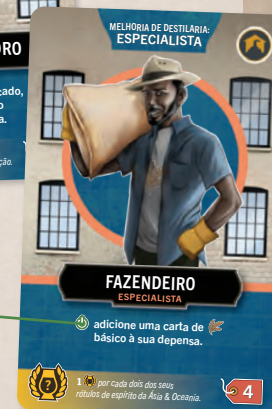
Muitas das melhorias de destilaria também fornecem PE bônus ao final do jogo.

Seu tabuleiro de destilaria tem espaço para até 3 melhorias de destilaria de cada vez, mas você pode descartar para o caminhão qualquer uma que você tenha adicionado no seu tabuleiro para dar espaço a uma nova.

Uma vez comprada, seus efeitos estão imediatamente ativos. Por exemplo, o desconto do Soprador de Vidro pode ser usado para comprar uma garrafa na mesma fase de mercado que a melhoria foi comprada, enquanto cartas com uma habilidade de início de rodada, como o Fazendeiro, irão ativar pela primeira vez apenas no começo da próxima rodada. Se vários jogadores tiverem habilidades que são ativadas ao mesmo tempo, resolva-as na ordem do turno.



ÍCONE DE INÍCIO DE RODADA



COMO JOGAR

Resolva todas as habilidades de início de rodada  de identidades de destilador ou cartas de melhoria de destilaria, usando a ordem do turno caso elas compitam entre si. Depois você pode ir ao mercado.

1. FASE DE MERCADO

Nesta fase, em turnos começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário ao redor da mesa, vocês compram qualquer um dos seguintes:

- Cubos de Receita.
- Cartas de ingrediente ou item do mercado básico.
- Cartas de ingrediente ou item do mercado premium.
- Cartas de melhoria de destilaria.

Quando for o seu turno, você pode comprar um cubo, uma carta ou passar a vez. As jogadas continuarão dessa forma até que todos passem. Você pode fazer várias compras nessa fase, mas apenas uma de cada vez.

Uma vez que você tenha passado, você não pode mais fazer nenhuma compra nessa rodada. Quando você comprar um cubo ou uma carta, pegue-o do mercado e pague o custo de mercado devolvendo essa quantidade de moedas da sua reserva pessoal para a reserva geral.

- Coloque os cubos de receita na sua prancheta de receitas.
- Coloque as cartas de ingrediente na sua despensa ou diretamente na sua dorna.
- Coloque as cartas de item no seu armazém.
- Coloque as melhorias de destilaria em um dos três espaços de melhoria.

IMPORTANTE: Você pode comprar apenas duas cartas do mercado básico por rodada. Para ter certeza de que você está seguindo esse limite, mantenha as cartas básicas viradas para cima em frente à sua destilaria até o final da fase.

Imediatamente depois de comprar uma carta virada para cima do mercado premium, reabasteça o mercado, primeiro deslizando as cartas para a direita, para preencher o espaço que você criou, depois comprando uma nova carta da pilha para preencher o espaço mais à esquerda. Se qualquer uma das pilhas do mercado esvaziar, reembalarhe todas as cartas daquele tipo do caminhão e use-as como uma nova pilha.

LIMPEZA DO MERCADO

Assim que todos os jogadores tenham passado, descarte as cartas viradas para cima mais à direita de cada fileira do mercado premium (ou as duas mais à direita em partidas para dois jogadores), colocando-as viradas para cima no caminhão. Desloque todas as cartas para a direita e vire a carta de cima de cada pilha para preencher o espaço mais à esquerda para que tenha sempre quatro cartas disponíveis em cada fileira.

O mercado básico representa uma cooperativa de destiladores. Esse é o termo para uma associação de pessoas que cooperam para seu benefício econômico mútuo. Isso pode ser um local ou uma organização onde os destiladores podem ir para comprar mercadorias com desconto.

RECEITAS: Para comprar uma receita mostrada na sua régua de degustação primeiro verifique em qual nível ela está na sua lista de receitas (bronze, prata ou ouro), depois pague o custo mostrado para pegar um cubo desse nível.



Coloque esse cubo na sua lista de receitas, ao lado da receita que você deseja aprender. Agora você sabe como destilar essa bebida e pode usar essa receita pelo resto do jogo.

Por exemplo, para desbloquear a receita de Whiskey você precisará pagar 4 moedas para comprar um cubo de receita prata. Depois, coloque esse cubo no espaço à esquerda da receita de Whiskey na sua lista de receitas.



Você começa o jogo sabendo produzir Moonshine, Vodka e a sua receita tradicional, portanto, você não precisa comprar um cubo de receita para desbloquear essas receitas.

WHISKEY ou WHISKY? Depende de onde você mora! Embora a maior parte do mundo escreva sem o 'e' (whisky), os EUA e a Irlanda tendem a escrever com o 'e'. Nós tentamos respeitar ambas as formas, como você pode ver do outro lado do rótulo de espírito do whisk(e)y!

LEVEDURA E ÁGUA BÁSICAS: Elas fornecem um bônus opcional quando você as compra do mercado básico durante a fase de mercado. Esses bônus não são recebidos quando as cartas são pegas usando habilidades ou adquiridas por trocas.

LEVEDURA: Receba imediatamente 1 moeda.

ÁGUA: Revele a carta no topo de qualquer pilha de qualquer mercado para todos os jogadores. Você pode comprar essa carta nesse turno ou devolvê-la para o fundo da pilha.



2. FASE DE DESTILAÇÃO

Nessa fase você irá colocar os ingredientes que quiser usar na sua dorna para destilar uma única bebida. Todos os jogadores podem fazer isso ao mesmo tempo.

No começo da Fase de Destilação você pode trocar exatamente uma de suas cartas de ingrediente ou item por um ingrediente básico (não um item) de igual ou menor preço de mercado do mercado básico. Descarte a carta trocada na pilha de cartas viradas para cima correspondente ou para o caminhão, caso ela seja do mercado premium. Levedura, Álcool e os itens iniciais não podem ser trocados dessa forma.

Depois, coloque quaisquer ingredientes que você não deseja usar na sua despensa para uma próxima rodada e mova quaisquer ingredientes da sua despensa que você queira usar para o espaço apropriado da sua dorna.

Para destilar uma bebida, você deve colocar pelo menos uma carta nos espaços de levedura, açúcar e água da sua dorna. Não há um limite para a quantidade de cartas que você pode colocar em cada espaço, mas cada espaço pode conter apenas aquele tipo de carta.

Cartas de Álcool (removidas de destilações anteriores) podem ser colocadas tanto nos espaços de levedura ou água da sua dorna, seja junto com esses ingredientes ou em vez deles. Assim que você tiver adicionado seus ingredientes na dorna, siga esses passos para destilar uma bebida:

- 1. Adicione uma carta de Álcool à sua dorna por cada carta no espaço central de açúcar da sua dorna.
- 2. Embaralhe todas as cartas da sua dorna para formar uma pilha de espírito virada para baixo.
- 3. Remova e revele a carta no topo e na base da pilha de espírito, devolvendo-as para a sua despensa para serem usadas em uma rodada futura.
Veja um exemplo na p. 12

Revele as cartas restantes na pilha de espírito: esse é o resultado da sua destilação. Se essas cartas, com o barril apropriado, corresponderem às exigências de uma das receitas que você souber, você destilou essa bebida com sucesso! Se corresponder às exigências de duas ou mais receitas, você deve escolher qual bebida destilar.

Exponha todas as cartas na pilha de espírito, adicione a carta de barril apropriada, e pegue um rótulo de espírito que corresponda ao que você destilou. Se dois ou mais jogadores destilarem a mesma bebida e não houver rótulos o suficiente restando, pegue-os na ordem do turno. Como todas as cartas na dorna são usadas, você pode destilar apenas uma bebida por rodada.

IMPORTANTE: Se não houver mais rótulos de uma bebida em particular disponíveis, você ainda pode produzir essa bebida. No entanto, você não poderá pegar um bônus de rótulo de espírito ao vendê-la.

Praticamente todas as bebidas espirituosas do mundo são criadas a partir de três ingredientes básicos: levedura, água e algum tipo de açúcar. A levedura consome os açúcares simples e produz etanol e dióxido de carbono.

As destilarias removem a primeira parte do líquido que sai do alambique, que são chamados de "vinhoto" ou "vinhaça". Esses álcoois mais leves são tóxicos e devem ser "removidos". A porção central e mais volumosa — o coração — é que faz a bebida espirituosa. Ao final da destilação, os sabores indesejados — a "flegmaça" — também são eliminados. Ambos os resíduos, chamados cabeça e cauda, são reutilizados em futuras destilações.



EXEMPLO DE TROCA: Na Fase de Mercado, você comprou uma carta de Batatas por 3 moedas, mas agora percebeu que precisa de mais açúcares de fruta para o Gin que deseja destilar nessa rodada. O Mix de Frutas do mercado básico custa 2 moedas, portanto, você pode descartar as suas Batatas para o caminhão e pegar o Mix de Frutas do mercado básico.



RECEITAS E DESTILAÇÃO:

As receitas indicam o tipo de açúcar (grão, fruta ou planta) exigido. A não ser que seja especificado, a sua pilha de espírito não deve conter nenhum tipo de açúcar que não esteja listado na receita. Isso é verificado depois que as cartas do topo e da base tenham sido removidas.

Qualquer pilha de espírito vai corresponder à Vodka (caso contenha algum açúcar) ou ao Moonshine (caso não contenha nenhum açúcar). Moonshine é produzido quando o único açúcar de uma pilha de espírito é removido durante a destilação.



A VODKA pode ser destilada com qualquer combinação de açúcares: grão, fruta e/ou planta e precisa de um barril de metal.



O GIN exige pelo menos dois açúcares de fruta e um barril de metal. Se estiver faltando qualquer uma dessas exigências, ou se você tiver incluído quaisquer açúcares de grão ou de planta, você não poderá produzir Gin.



O WHISKEY exige pelo menos dois açúcares de grão e um barril de madeira (pois ele terá de ser envelhecido por pelo menos uma rodada). Ele não pode incluir açúcares de planta ou de fruta, ou ser feito usando um barril de metal ou de argila.

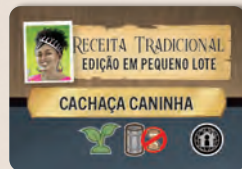


Em prol da jogabilidade, nós simplificamos o processo de produção do gin. Para fazer gin de verdade, você precisaria de uma bebida espirituosa neutra (vodka) feita de qualquer açúcar e saborizá-la com bagas de zimbro e outras plantas.

É possível que as cartas de Água, Levedura e Álcool sejam removidas na destilação. Embora pareça estranho não conter nenhum álcool, imagine que é uma bebida de baixa qualidade (com uma faixa de preço mais baixa).



OS RÓTULOS DE ESPÍRITO exibem informações importantes sobre as bebidas que eles representam. Por exemplo, o rótulo do Brandy mostra que ele foi feito usando açúcares de fruta, usa barril de madeira e deve ser envelhecido, é da região da Europa e está no nível ouro. Isso é importante para alguns prêmios e objetivos.



RECEITAS TRADICIONAIS possuem rótulos exclusivos exibindo seus ingredientes exigidos e envelhecimento. Eles contam para os prêmios e objetivos, a não ser que seja indicado o contrário. Seu rótulo está no verso de sua ficha de receita.

EXEMPLO DE FASE DE DESTILAÇÃO: VODKA

No começo da Fase de Destilação, a dorna do jogador contém uma Levedura, dois açúcares (Mix de Grãos e Mix de Frutas) e uma Água, então ele adiciona dois Álcoois (por causa dos dois açúcares).

Depois, ele embaralha essas seis cartas e remove a carta do topo e a da base — que acabam sendo uma Água e um Álcool — devolvendo-as para sua despesa.



EMBARALHE



As cartas restantes formam a pilha de espírito que determina o que foi destilado:



Ele revela sua pilha de aguardente para a mesa e verifica suas receitas. Como essa pilha tem pelo menos um açúcar (do Mix de Grãos ou Mix de Frutas), ele destilou uma Vodka. Ele adiciona seu Barril de Metal inicial para contê-la e pega um rótulo de Vodka da reserva.

Como a Vodka não pode ser envelhecida, o jogador deve vendê-la na próxima fase.

EXEMPLO DE FASE DE DESTILAÇÃO: RUM

No começo da Fase de Destilação, o jogador planeja produzir Rum. Ele comprou o cubo de receita, comprou um barril de madeira e a sua dorna contém um Álcool, dois Mix de Plantas e uma Água, então ele adiciona dois Álcoois à ela, pelos dois açúcares.

Depois, ele embaralha essas seis cartas e remove a carta do topo e a da base — que acabam sendo um Álcool e um Mix de Plantas — devolvendo-as para sua despesa. As cartas restantes formam a pilha de espírito que determina o que foi destilado:



Ele revela sua pilha de espírito para a mesa e verifica suas receitas. Infelizmente, como ele removeu um dos açúcares de planta durante a destilação, ele falhou na produção do Rum, pois ele exige pelo menos dois açúcares de planta. Felizmente, ele também sabe como produzir Cachaça, que exige apenas um açúcar de planta (caso contrário ele teria de produzir Vodka). Então, ele adiciona seu Barril de Metal inicial para produzir isso, em vez do Rum, e pega um rótulo de Cachaça da reserva.

O barril de madeira volta para o armazém, pronto para ser usado na próxima rodada, quando ele pode tentar produzir Rum novamente. Na próxima vez ele planeja adicionar mais que dois açúcares de planta para aumentar suas chances de destilar Rum com sucesso.



é usado para indicar o valor de venda ou moedas de forma geral. Quando ele simboliza ter, adquirir ou descontar moedas, ele incluirá uma legenda dizendo isso, além do ícone. Onde está sozinho, ele indica valor de venda.

3. FASE DE VENDA

Nessa fase você pode vender a bebida que acabou de destilar, assim como as que foram envelhecidas no seu depósito, para receber moedas e pontos de espírito.



Se uma receita tiver o **ícone de não envelhecimento**, você não pode envelhecê-la e DEVE vendê-la nessa rodada.



Se uma receita tiver o **ícone de envelhecimento**, você DEVE envelhecê-la por pelo menos uma rodada depois de destilá-la — você não pode vendê-la imediatamente depois de destilá-la.

A maioria das destilarias recém-abertas produz bebidas não envelhecidas para ter uma renda rápida, enquanto outras estão envelhecendo no depósito.

A venda é feita na ordem do turno, em sentido horário, e você pode vender apenas uma bebida por turno. Se você tiver várias bebidas para vender nessa rodada, deverá esperar o turno dar a volta até você antes de vender a segunda bebida. Siga esses passos para vender uma bebida: *(veja um exemplo na página 14)*

1. Disponha a pilha de espírito inteira, incluindo o barril e quaisquer cartas de sabor, e adicione uma garrafa do seu armazém a esta pilha.
2. Conte o valor de venda total nessas cartas, assim como na receita (apenas em Moonshine, Vodka e tradicionais), e pegue essa quantidade de moedas da reserva geral.
3. Conte o número total de PE nessas cartas, assim como na receita (e no bônus de sabor de bebida envelhecida no seu depósito se for uma bebida envelhecida), depois avance o seu marcador de pontuação essa quantidade de espaços na trilha de PE.
4. Coloque o rótulo dessa bebida em um espaço vazio à sua escolha na seção de bônus de rótulo de bebida do seu tabuleiro de destilaria e receba imediatamente o bônus indicado.
5. Se você usou o seu Barril de Metal ou Garrafa de Vidro inicial, devolva-os para o seu armazém.
6. Coloque quaisquer garrafas do mercado premium usadas próximas à sua destilaria, orgulhosamente em exposição. Elas serão parte da sua coleção de garrafas e podem render PE adicionais ao final do jogo.
7. Devolva quaisquer cartas do mercado básico e cartas de Álcool para suas pilhas, descarte quaisquer cartas de ingrediente ou de barril do mercado premium para a pilha de descarte correspondente no caminho, quaisquer cartas de sabor para uma pilha de descarte própria e quaisquer ingredientes tradicionais para a caixa (eles não podem ser recuperados pelo bônus de rótulo de espírito do caminho).

Você também pode vender as bebidas que deixou envelhecendo no seu depósito em rodadas anteriores seguindo os mesmos passos acima. Se você precisa envelhecer a bebida que acabou de destilar e o seu depósito estiver cheio, você deve vender uma das bebidas no seu depósito para dar espaço para a nova.

GARRAFAS: Para vender uma bebida, você precisa usar uma garrafa do seu armazém. Qualquer garrafa pode ser usada para vender qualquer bebida.

Você sempre terá a sua Garrafa de Vidro inicial disponível no seu armazém, que deve ser devolvida para lá depois de usada.

Garrafas compradas do mercado premium fornecem moedas adicionais e/ou PE, mas podem ser usadas apenas uma vez.



Envelhecer bebidas pode trazer complexidade, suavidade e sabores adicionais. No clima correto, envelhecimentos mais longos aprimoram esse processo, enquanto também aumentam o valor de mercado delas.

BÔNUS DE SABOR DE BEBIDA ENVELHECIDA: Bebidas envelhecidas recebem cartas de sabor cada vez que são envelhecidas na Fase de Envelhecimento. Quando vendidas, essas cartas de sabor adicionam os seguintes PE adicionais para a bebida envelhecida baseado na quantidade de sabores presentes. Bebidas não envelhecidas nunca recebem esses pontos, mesmo se incluírem cartas de sabor.

Quanto mais você deixar suas bebidas envelhecendo no seu depósito, mais PE elas renderão. Entretanto, você não receberá moedas ou bônus de rótulo de espírito por elas até que sejam vendidas, então, decidir quando vender uma bebida envelhecida é uma decisão importante.

Os pontos de bônus de sabor de bebida envelhecida estão indicados no depósito do seu tabuleiro de destilaria.



BÔNUS DE RÓTULO DE ESPÍRITO: No topo do seu tabuleiro de destilaria há sete espaços de bônus de rótulo de espírito, cada um oferecendo um bônus diferente e imediato quando coberto por um rótulo de uma bebida que você tenha vendido.



Esses bônus de uso único podem ser pegos em qualquer ordem. Você não pode colocar um rótulo no mesmo espaço duas vezes.

Ao pegar uma carta grátis do mercado premium, você pode escolher dentre todas as viradas para cima. Depois, reabasteça o mercado primeiramente ao deslizar as cartas para a direita para preencher o espaço criado. Compre uma nova carta da pilha para preencher o espaço mais à esquerda, como o usual. Cartas pegadas do caminho podem ser qualquer uma, não apenas as do topo.

Você pode ter mais de um rótulo de uma mesma bebida.



Báijiǔ é o licor mais vendido e consumido no mundo, ele vende mais que todos os whisky, vodka, gin, rum e tequila do mundo combinados!



EXEMPLO DE FASE DE VENDA: BÁIJIǔ

Um jogador deixou um lote de Báijiǔ envelhecendo em seu depósito por duas rodadas e escolheu vendê-la nessa rodada. Primeiro, ele pega a pilha de espírito, incluindo o Barril de Argila, e a revela.

Ele escolhe engarrafá-la em uma Garrafa de Cerâmica de seu armazém. O processo de envelhecimento adicionou duas cartas de sabor: Tabaco e Defumado.

Depois, ele recebe 10 moedas por esse Báijiǔ (5 pelos ingredientes [1 por cada centeio, água e álcoois]; 3 pelos sabores; e 2 pela garrafa de cerâmica).



O resultado final é de 21 PE, então, ele avança seu marcador de pontuação esse número de espaços pela trilha de PE.

Em seguida, ele coloca o rótulo do Báijiǔ em um espaço de bônus de rótulo de espírito à sua escolha. Ele escolhe um espaço que fornece uma carta de item grátis de um mercado, que ele imediatamente adiciona a seu armazém. Depois disso, ele devolve todas as cartas de Álcool para a pilha de álcool e os ingredientes e barril básicos para o mercado básico. Os ingredientes premium são descartados para o caminhão. Cartas de sabor são descartadas na pilha de descarte das cartas de sabor. A Garrafa de Cerâmica é exibida próxima ao seu tabuleiro de destilaria.



4. FASE DE ENVELHECIMENTO

Nessa fase você pode envelhecer suas bebidas para incrementar seu sabor. O envelhecimento é feito na ordem do turno, mas você envelhecerá todas as bebidas do seu depósito no seu turno. Siga esses passos para envelhecer uma bebida recém-distilada.

1. Coloque a pilha de espírito, sem o barril, virada para baixo em um dos espaços do depósito.
2. Coloque o barril virado para cima no topo da pilha e coloque o rótulo de espírito em cima do barril.
3. Compre a carta de cima da pilha de sabor e, sem olhar para ela, adicione-a virada para baixo na base da pilha de espírito.

IMPORTANTE: Se você destilar uma bebida envelhecida durante a rodada final do jogo, você precisa envelhecê-la e não poderá vendê-la nessa partida. No entanto, você receberá PE por tê-la no seu depósito ao final do jogo.

Para envelhecer uma bebida do seu depósito que foi destilada em uma rodada anterior: compre a carta de cima da pilha de sabor e, sem olhar para ela, adicione-a virada para baixo na base da pilha de espírito.

Enquanto uma bebida está embarrilada envelhecendo no depósito, os jogadores podem olhar o conteúdo da pilha de espírito, mas não as cartas de sabor viradas para baixo.



Especialistas mantêm um diário de degustação para lembrar dos sabores de uma bebida através de anotações, diagramas e histórias. Em prol da jogabilidade, nós fizemos com que você adicione essas notas de sabor nas suas bebidas como um elemento de surpresa e diversão ao redor da mesa.

CARTAS DE SABOR: Cartas de sabor representam o perfil de sabor único que as suas bebidas adquirem, geralmente através do processo de envelhecimento. Elas fornecem níveis variáveis de moedas (entre zero e três) assim como PE bônus quando uma bebida envelhecida é vendida.



Cartas de sabor são acrescentadas secretamente: você nunca sabe que sabor a sua bebida terá até que esteja pronto para vendê-la!

Quando uma bebida contendo uma carta de sabor é vendida, descarte as cartas de sabor para uma pilha de descarte de cartas de sabor. Se a pilha virada para baixo de cartas de sabor acabar, embaralhe a pilha de descarte e forme uma nova pilha.



Enquanto uma bebida envelhece, ela interage com o recipiente, o oxigênio e com ela mesma. Isso pode adicionar sabores extraídos do recipiente, oxigenar para liberar asperezas, criar complexidade e até mudar a intensidade, dependendo da umidade ao redor.

FIM DA RODADA

Depois que todo mundo tiver vendido ou envelhecido cada uma das suas bebidas, a rodada termina. Antes de começar uma nova rodada, faça o seguinte:

- **Verifique se algum prêmio de espírito foi conquistado.** Se você concluiu o objetivo indicado, você recebe a quantidade de PE mostrada. Avance o seu marcador de pontuação a mesma quantidade de espaços na trilha de PE. Se mais de um jogador conquistar o mesmo prêmio na rodada, divida os pontos igualmente, arredondando para cima. Uma vez que os pontos tenham sido marcados, vire a ficha de prêmio — ele não pode ser pontuado novamente.
- **Ofereça degustações.** Se você não vendeu uma bebida nessa rodada, você pode oferecer uma degustação na sua destilaria. Você pode gastar até 4 PE e receber essa mesma quantidade em moedas da reserva. Você não pode gastar PE que não tiver.

Ao final da terceira rodada, descarte um dos seus objetivos de destilaria, colocando-o na caixa, e guarde os outros dois.

Ao final da sétima rodada, após verificar se algum prêmio de espírito foi conquistado, o jogo termina e é hora da contagem final de pontos. Caso contrário, avance o marcador de rodadas um espaço e passe a ficha de primeiro jogador em sentido horário.



PRÊMIOS DE ESPÍRITO oferecem bônus aos jogadores que alcançarem certos objetivos durante o jogo. Eles estão abertos a todos os jogadores e o(s) primeiro(s) a cumpri-los no jogo receberá(ão) os PE indicados. Rótulos de espírito nos depósitos contam para os prêmios.



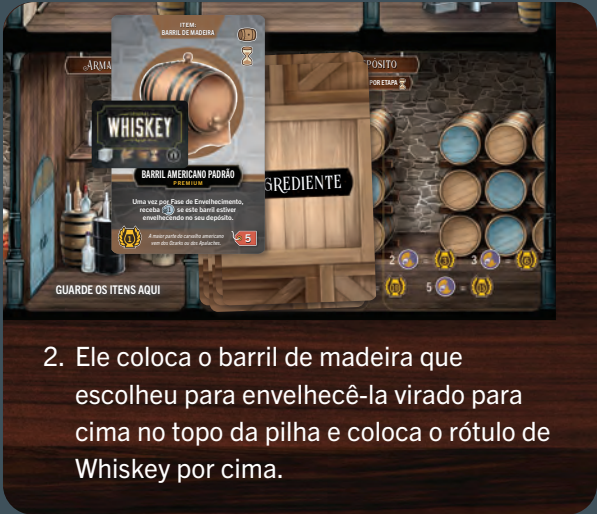
Destilarias podem gerar uma porção significativa de sua renda oferecendo passeios, degustações e promoções. Para destilarias menores, essa pode até ser a principal fonte de renda.

EXEMPLO DE FASE DE ENVELHECIMENTO

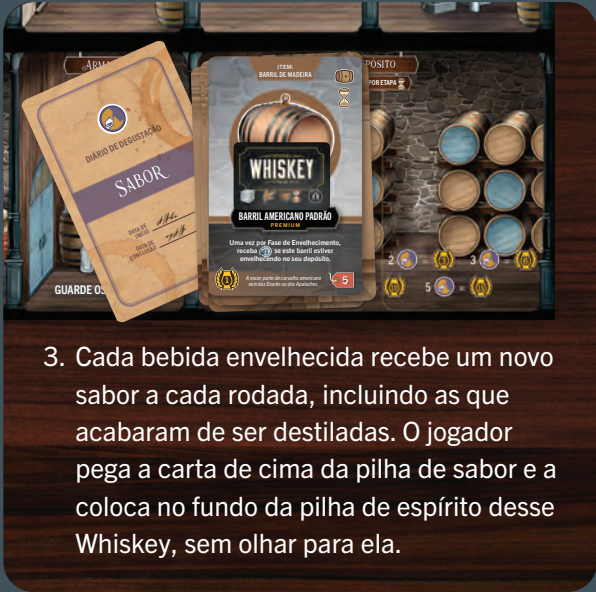
Um jogador acabou de destilar um lote de Whiskey. Como o Whiskey tem o ícone de envelhecimento, ele não pode ser vendido nessa rodada e deve ser envelhecido no depósito primeiro.



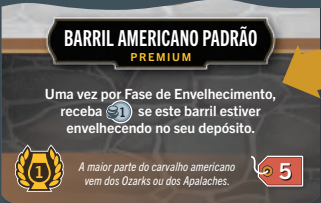
1. O jogador pega a pilha de espírito inteira e a coloca virada para baixo em um dos espaços vazios do depósito.



2. Ele coloca o barril de madeira que escolheu para envelhecê-la virado para cima no topo da pilha e coloca o rótulo de Whiskey por cima.



3. Cada bebida envelhecida recebe um novo sabor a cada rodada, incluindo as que acabaram de ser destiladas. O jogador pega a carta de cima da pilha de sabor e a coloca no fundo da pilha de espírito desse Whiskey, sem olhar para ela.



Ele ainda usa a habilidade especial do seu Barril Americano Padrão e recebe 1 moeda que vai para sua reserva.

Na próxima rodada ele pode escolher vender esse Whiskey ou continuar envelhecendo-o (o que adicionaria mais uma carta de sabor à pilha de espírito).

FIM DO JOGO

Ao final do jogo você pontua PE adicionais pelo seguinte:

- Por quaisquer bebidas restantes no seu depósito, contando os PE em todas as cartas na pilha de espírito, barril e receita.

IMPORTANTE: Como você não está vendendo a bebida, você não receberá os PE bônus de sabor de bebida envelhecida, nem pegará um bônus de rótulo, nem adicionará uma garrafa ou receberá moedas. Em vez disso, você recebe 1 PE por cada carta de sabor presente.

- Pela sua coleção de garrafas exibida próxima ao seu tabuleiro de destilaria. Observação: Garrafas sem uma região não contam para os pontos de coleção de conjunto.
- Por quaisquer melhorias de destilaria com valor de PE.
- Por cada objetivo de destilaria que você alcançou. Observação: Objetivos podem não ser alcançados, contabilizando zero pontos. Rótulos no seu depósito contam para os objetivos.
- Por moedas restantes que você tenha, recebendo um PE por cada 5 moedas e ignorando as que sobram (se você tiver 13 moedas, você pode devolver 10 delas para a reserva geral por 2 PE, sobrando 3 moedas para você).

Avance o seu marcador de pontuação pela trilha de PE para indicar a sua pontuação final. O jogador com mais PE vence o jogo e recebe o cobiçado título de Mestre Destilador! Em caso de empate, o jogador empatado que tiver mais dinheiro sobrando é o vencedor. Se ainda houver empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

Slàinte Mhath!



EXEMPLO DE DEPÓSITO NO FIM DO JOGO:
O jogador destilou e envelheceu um Whiskey na última rodada do jogo, e, portanto, não pôde vendê-lo. Durante a pontuação final, ele contou todos os PE nas cartas do depósito, assim como na receita em si. Isso inclui 3 PE impressos nas cartas e 10 PE do Whiskey. Ele também recebe 1 PE pela única carta de sabor, totalizando 14 PE. A bebida permanecerá no depósito, significando que o jogador não pode pegar um bônus de rótulo, apesar do rótulo ainda contar para os objetivos de destilaria.

Garrafas da mesma região	PE recebidos
2	
3	
4	
5	
6+	
Se você tiver pelo menos uma garrafa de três regiões diferentes, receba 5 PE.	



A frase 'Sláinte mhath' (slan-dju-vá) na ficha de primeiro jogador significa "À sua saúde" em gaélico escocês e é um brinde tradicional, especialmente ao desfrutar de uma dose de whisky. Escolhemos incluir o gaélico escocês pois Distilled teve sua inspiração durante uma viagem à Escócia. Saúde!



EXEMPLO DE COLEÇÃO DE GARRAFAS:
O jogador da Europa tem cinco garrafas em exibição na sua coleção: três da Europa (pontuando 4 PE) e pelo menos uma de três regiões diferentes (pontuando 5 PE), para um total de 9 PE.

OBSERVAÇÃO: o ícone de região do destilador conta como Europa porque sua identidade de destilador é da Europa.



CRÉDITOS

DESIGN: Dave Beck
DESENVOLVIMENTO: Richard Woods
ARTE E DESIGN GRÁFICO: Erik Evensen
EDIÇÃO DAS REGRAS: Cody Reimer
DESIGN DO MODO INDIVIDUAL: David Digby
CONSULTORES DE BEBIDAS: Blake Tucker *vulgo* Dr Inkwell
PROGRAMAÇÃO DO TABLETOP SIMULATOR: Seth Berrier
DESIGN NO TABLETOPIA: Dave Hutchings
GERENTE DE COMUNIDADE: Neo Teng Whay
CONSULTOR CULTURAL: James Mendez Hodes

GALÁPAGOS

TRADUÇÃO: Eduardo Bicalho
REVISÃO: Camila Loricchio
DIAGRAMAÇÃO BR: Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

Dave gostaria de estender um agradecimento do fundo do coração à Emily, Eleanor e Bennett por seu amor e apoio, à comunidade de design de jogos pelos comentários e encorajamento, a Jamey Stegmaier por me inspirar a seguir meu sonho através de seu próprio trabalho e palavras, à UW-Stout pelo sabático que permitiu que isso acontecesse, ao Palácio de Dalkeith na Escócia, onde tudo isso começou, e ao Laphroaig por ser a melhor dose de whisky turfado.

Erik gostaria de agradecer à Erika Svanoe por sua paciência inesgotável, Dave por ensiná-lo sobre o mundo do whisky e outras bebidas espirituosas, e à UW-Stout pelo sabático que o permitiu produzir todo esse trabalho — sem dúvidas, esse projeto seria impossível sem isso.

Richard gostaria de agradecer à Amanda, Matthew e Lillian pelo amor e apoio, e a todos os nossos playtesters por nos ajudar a fazer desse jogo o melhor que ele pode ser.

Cody gostaria de agradecer à Amanda, Oriana, Anders e Oberon pelo amor e paciência, seus estudantes de escrita técnica por pensar como manuais de regras e a equipe de Distilled por sua paixão e genialidade.

Agradecimentos especiais aos nossos Mestres Destiladores do Kickstarter: Jarred Coleman, Pip Gengenbach, Martin Heintzelman, Randal Lloyd, Marika Mataitis, Christina McDowell, Aaron Pope, Heather Sachs, Cedric Sicourmat e Thomas Wilson.

...e finalmente, a cada um dos nossos 8.060 apoiadores no Kickstarter por nos ajudar a fazer dessa dose — digo, desse desejo — uma realidade!



© 2022 Paverson Games LLC.
Distilled é uma marca registrada de Paverson Games LLC.
Todos os direitos reservados.



FICANDO SEM CARTAS: As cartas de ingrediente e item básicos e as cartas de Álcool são planejadas para serem ilimitadas. Se uma carta de ingrediente ou item básico estiver indisponível para compra, use outra carta como substituta, prestando atenção para qual carta foi usada para representar a que faltou.



Se não houver cartas de Álcool disponíveis, remova-as de bebidas sendo envelhecidas em todos os depósitos e coloque uma moeda no topo de todas as pilhas de espírito por cada Álcool removido dessa forma. Os jogadores receberão essas moedas quando venderem a bebida envelhecida.

REGRAS FREQUENTEMENTE ESQUECIDAS:

Administrar uma destilaria é trabalho duro! É fácil esquecer algumas regras de vez em quando. Aqui vão alguns lembretes dos seus colegas donos de destilaria:

- **Você pode comprar apenas duas cartas** do mercado básico durante cada Fase de Mercado.
- No começo da Fase de Destilação **você pode trocar** uma das suas cartas de ingrediente ou item por um ingrediente do mercado básico de preço de mercado igual ou menor que a carta trocada.
- Lembre-se de **adicionar um Álcool por carta** no espaço central de açúcar da sua dorna ao destilar.
- Pode parecer estranho, mas **você não precisa ter uma carta de Álcool** sobrando na sua pilha de espírito quando destilar. Suas receitas exigem apenas certos açúcares e tipos de barris.
- Quando uma receita tem tipos de açúcar listados com um , significa que esses açúcares **não podem** estar na pilha de espírito final.
- Se uma bebida tiver um ícone de envelhecimento, **ela deve ser envelhecida** por pelo menos uma rodada antes de ser vendida. 
- Se uma bebida tiver o ícone de não envelhecimento, ela deve ser engarrafada e vendida **na mesma rodada** em que foi destilada. 
- **Você vende apenas uma bebida de cada vez**, mas você pode vender outra quando o turno voltar até você. 
- Lembre-se de **pegar suas moedas e pontos de espírito** quando estiver vendendo.
- Se você destilar uma bebida envelhecida durante a rodada final do jogo, você precisaria envelhecê-la, então não poderá vendê-la nessa partida. Você poderá, no entanto, receber PE por tê-la no seu depósito ao final do jogo, incluindo 1 PE por cada carta de sabor presente.

RÉGUAS DE DEGUSTAÇÃO

Elas fornecem personalização e diversidade para manter o jogo animado. Cada uma das oito réguas incluem sete aguardentes com diferentes níveis de prestígio.

As réguas são harmonizadas com as identidades de destilador abaixo: elas fornecem uma margem de segurança padrão para as receitas tradicionais dessas identidades. Durante a preparação, escolha a régua de degustação e depois distribua aleatoriamente para cada jogador duas identidades de destilador entre as que harmonizam com essa régua.

As primeiras três réguas (A, B e C) são as mais balanceadas e são recomendadas para uso na maioria dos jogos. Jogadores experientes podem dar uma apimentada no jogo com as outras cinco réguas, que focam em uma região específica ou tipo de bebida, ou então usar identidades que não harmonizam com as réguas.

RÉGUA DE DEGUSTAÇÃO A: Jogo Balanceado



HARMONIZA COM: Canadá, EUA, Escócia, Irlanda, Índia, Austrália, Brasil, Jamaica, Inglaterra, França, Coréia e China

RÉGUA DE DEGUSTAÇÃO C: Jogo Balanceado



HARMONIZA COM: Canadá, EUA, Escócia, Irlanda, Índia, Japão, Peru, Jamaica, Suécia, França e Coréia

RÉGUA DE DEGUSTAÇÃO E: Bebidas Americanas



HARMONIZA COM: Canadá, EUA, Peru, Escócia, Irlanda, Índia, Brasil, Jamaica, México, Inglaterra, Austrália e China

RÉGUA DE DEGUSTAÇÃO G: Bebidas Não Envelhecidas



HARMONIZA COM: Canadá, EUA, Escócia, Irlanda, Índia, Austrália, Brasil, Peru, Suécia, Inglaterra, Coréia e Filipinas



Graças aos nossos apoiadores no Kickstarter, nós encomendamos seis trilhas de áudio criadas exclusivamente para Distilled. Elas foram inspiradas pelas diferentes regiões e processos que se pode encontrar pelo mundo das bebidas espirituosas. Visite tabletopaudio.com e procure por "distilled" para encontrá-las e ouça-as enquanto você aproveita o jogo!

RÉGUA DE DEGUSTAÇÃO B: Jogo Balanceado



HARMONIZA COM: Canadá, EUA, Escócia, Irlanda, Índia, Japão, Peru, México, Suécia, Itália, Filipinas

RÉGUA DE DEGUSTAÇÃO D: Bebidas Europeias



HARMONIZA COM: Canadá, EUA, Escócia, Irlanda, Índia, Austrália, México, Suécia, França, Inglaterra, Itália e Filipinas

RÉGUA DE DEGUSTAÇÃO F: Bebidas da Ásia e Oceania



HARMONIZA COM: Canadá, EUA, Escócia, Índia, Japão, China, Brasil, Itália, Irlanda, Coreia e Filipinas

RÉGUA DE DEGUSTAÇÃO H: Bebidas Envelhecidas



HARMONIZA COM: Canadá, EUA, Escócia, Irlanda, Índia, Japão, Jamaica, México, França, Itália e China

BEBIDAS DE DISTILLED



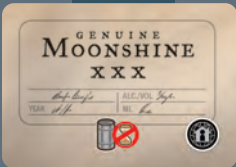
O termo **Denominação de Origem Protegida (DOP)** é usado por muitos países para proteger os costumes locais e regras para bebidas (e muitos outros produtos regionais), assegurando que eles sejam feitos com a qualidade, proveniência e consistência que os consumidores esperam. Um DOP é, portanto, único e não pode ser produzido em outro lugar ou com outros materiais e processos.



Nós sabíamos que queríamos que nosso destilador jamaicano fizesse **RUM**, e só fazia mais sentido que ele fosse um pirata! Rum tem uma longa história com o Caribe, a América do Norte colonial e a Marinha Britânica, e é muitas vezes associado com a "Era de Ouro da Pirataria", que ocorreu por volta de 1650–1730. Assim, **Ajani, O Implacável** nasceu.



TODAS AS REGIÕES



MOONSHINE (MUN-chain)

País: Global

Tecnicamente, moonshine é qualquer bebida espirituosa feita ilegalmente. Ele pode ser feito de qualquer coisa, já que não é regulamentado. Esse termo britânico do século XVIII foi popularizado durante a proibição nos EUA, mas muitos países possuem seu próprio termo para bebidas ilegais.



VODKA (VÓD-ka)

País: Global

Vodka ("aguinha") tem raízes na Rússia e na Polônia e pode ser feita de qualquer coisa. Através de múltiplas destilações, ela perde suas notas de sabor e se aproxima do etanol puro. Essa bebida clara e não envelhecida é misturada com água antes de ser engarrafada.



WHISK(E)Y (UIS-ki)

País: Global

Whisky deriva da palavra uisce (ou uisge) em gaélico escocês que significa "água" e é uma aguardente feita a partir de grãos que foi envelhecida em barris de carvalho. Ela é escrita com um "e" nos EUA e na Irlanda. Entre os tipos de whiskeys com DOP temos o scotch, o bourbon e o rye.



AMÉRICAS



CACHAÇA (ka-CHA-ssa)

País: Brasil

A cachaça deve ser feita no Brasil do caldo de cana-de-açúcar e portanto é um tipo de rum com DOP. Observe que ela não é feita de outros subprodutos da cana-de-açúcar, como o melaço. Ela *pode* ser envelhecida em barril, mas não nesse jogo.



PISCO (PIS-ko)

País: Peru

O Pisco precisa ser feito de uvas no Peru ou no Chile, portanto, é um tipo de conhaque com DOP. O pisco chileno é menos exportado; as leis do país exigem que as destilarias plantem suas próprias uvas. Diferentemente da grappa, o pisco é feito de suco de uva fresco.



RUM (RUM)

País: Global

Rum é feito com cana-de-açúcar e seus subprodutos, incluindo o caldo de cana e melaço. Não há um padrão internacional de produção. Entre os tipos de rum com DOP temos a cachaça (Brasil) e o rum agrícola (França). O rum jamaicano é conhecido pelo seu sabor terroso e excêntrico.



TEQUILA (te-KI-la)

País: México

A tequila é uma bebida com DOP que precisa ser produzida no México com agave-azul (Agave Tequilana). Coloquialmente, uma bebida feita de qualquer agave é um mezcal. O que era mais comum na cidade de Tequila ficou popular e, então, a bebida recebeu esse nome.



Para a destiladora filipina, nós escolhemos destacar as Rainhas do Carnaval de Manila, precursoras das misses dos concursos de beleza contemporâneos. Muitas dessas rainhas se tornaram ativistas, senadoras, advogadas, escritoras e outras atividades de alto desempenho na sociedade. Algumas serviram também como embaixadoras de produtos nacionais, como o **LAMBANÓG**.



O **GIN** é comumente associado à Inglaterra e teve a sua origem na medicina. Suas propriedades adictivas e o baixo custo varreram a Inglaterra, afetando uma quantidade desproporcional de mulheres, causando pânico moral e cunhando o termo "perdição da mãe". Esse apontamento histórico motivou a criação da abadessa **Madre Mary Genever**.



ÁSIA & OCEANIA



BÁIJIŨ (BAI-djiô)

País: China

Báijiũ é produzido na China com grãos e usando qũ, uma mistura de mofo, levedura e bactérias, para formar o álcool. Os perfis de sabor variam consideravelmente entre as regiões. Há quatro grandes estilos: aroma leve, aroma forte, aroma de arroz e aroma de tempero.



LAMBANÓG (LAM-ba-nôg)

País: Filipinas

Lambanóg é uma bebida com DOP produzida nas Filipinas com coco ou seiva de palma. Às vezes é chamada de vodka de coco, por conta do seu alto teor alcóolico.



SHŌCHŪ (CHOO-tchuu)

País: Japão

O shōchū é produzido no Japão com uma variedade de ingredientes, mas os mais comuns são arroz, cevada ou batata-doce. Geralmente possui baixo teor alcóolico (menos de 35%) e usa koji na fermentação, em vez de levedura. Ele não é muito exportado, mas possui vários estilos com DOP.



SOJU (Sô-dju)

País: Coreia

Soju é uma bebida tradicional coreana feita de uma variedade de amidos, geralmente de arroz, trigo ou cevada. Tipicamente possui baixo teor alcóolico (menos de 35%) e é uma das bebidas mais vendidas no mundo. As saborizações são populares e existem vários estilos com DOP.



EUROPA



AQUAVIT (A-qua-vit)

País: Global

Aquavit é originalmente uma bebida escandinava, mas pode ser feita em qualquer lugar hoje em dia. Ela é feita com uma aguardente neutra infundida com cominho e/ou endro e outros sabores. Ela *pode* ser envelhecida em barril, mas não nesse jogo.



BRANDY (BRAN-di)

País: Global

Brandy é produzido a partir de frutas e pode ser chamado também de conhaque. O brandy muitas vezes remete à bebida espirituosa de uva que também foi envelhecida. Brandys franceses com DOP incluem o marc, o cognac e armagnac, que também incluem exigências geográficas restritas, mas o brandy em si pode ser feito em qualquer lugar.



GIN (JIN)

País: Global

Gin é uma bebida neutra infundida com zimbro e outros sabores. A base pode ser feita de qualquer coisa e a infusão pode ser feita por uma variedade de métodos. O gin não precisa ser feito na Inglaterra, apesar de ter se originado lá e mais obliquamente da Holanda (como genever).



GRAPPA (GRA-pa)

País: Europa

Grappa é um tipo de conhaque com DOP produzido na Europa (sobretudo na Itália, mas também na Suíça e San Marino) com bagaço: as uvas e talos gastos que sobram da produção de vinho. Quando feito na França é chamado de marc.

MODO INDIVIDUAL

Como toda boa herança, a destilaria deixada para você pelo seu excêntrico parente vem com vários desafios e restrições que você precisa cumprir para se apropriar da propriedade. Especificamente, você deverá completar um "caminho" de cartas de objetivo, trabalhando da base do barril até o topo, completando pelo menos uma carta de cada fileira. Cada objetivo irá mudar a pontuação que você precisa alcançar ou fornecer bônus de PE ou moedas.

PREPARAÇÃO DO MODO INDIVIDUAL

Siga as instruções de preparação do jogo normal, mas com algumas exceções:

- 1. Separe os objetivos individuais por tipo: A, B e C. Embaralhe cada tipo separadamente e depois, sem olhar para eles, organize-os de acordo com a figura A.



- 2. Deixe a carta de troca de objetivo individual próxima aos objetivos em formato de barril como na figura A.
- 3. Embaralhe as cartas de objetivo B que sobraram e coloque-as viradas para baixo ao lado do mercado premium. Devolva as cartas de objetivo A e C para a caixa.
- 4. Vire as cartas nas fileiras 1, 3 e 5 para cima. Deixe um dos marcadores de pontuação extras ao lado desse "barril", como na figura B.
- 5. Escolha a sua identidade de destilador entre todas as que harmonizam com a régua de degustação escolhida.
- 6. Termine a preparação como o usual, mas inclua todos os rótulos de Moonshine, Vodka e das sete receitas na régua de degustação. Ignore os objetivos de destilaria e prêmios de espírito.



COMO JOGAR NO MODO INDIVIDUAL

O jogo no modo individual acontece em 7 rodadas, como o normal, mas com uma modificação na fase de mercado. Ao final de cada fase de mercado, em vez de fazer a limpeza do mercado, descarte a carta no topo da pilha de objetivos B que sobraram para revelar a parte de trás da próxima carta. A tabela no verso da carta revelada mostra quais ingredientes, itens e melhorias de destilaria devem ser descartados para o caminhão, simulando as compras de outro jogador. Isso substitui a limpeza do mercado habitual.

EXEMPLO DE DESCARTE DO MERCADO PREMIUM

No verso de cada carta de objetivo B há um quadro representando as 3 fileiras de cartas viradas para cima do mercado premium.

Se esse objetivo B fosse revelado, você teria de descartar para o caminhão a 1ª e a 4ª melhoria de destilaria, o 3º e o 4º ingrediente e o 2º e o 4º item. Depois, reabastecer como o habitual.

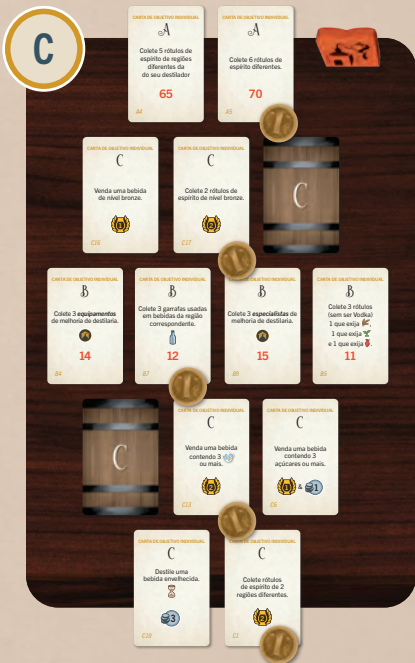


Para vencer o modo individual, você deve completar pelo menos um objetivo de cada uma das 5 fileiras e alcançar ou ultrapassar a meta de pontuação combinada indicada nos objetivos A e B que você tiver cumprido.

Por exemplo, se você cumprir um objetivo A com uma meta de pontuação de 70 e um objetivo B com uma meta de pontuação de 12, você precisa pontuar 82 PE ou mais para vencer, como indicado na figura C.

Comece com um marcador de pontuação extra ao lado da fileira 1. Esse marcador indica a sua fileira ativa. Você pode cumprir qualquer carta de objetivo na sua fileira ativa contanto que ela esteja ao lado ou acima de uma carta de objetivo cumprida. No começo, você pode cumprir qualquer um dos objetivos na fileira 1.

Você pode cumprir qualquer objetivo da próxima fileira acima da sua fileira ativa contanto que esse objetivo esteja acima de um objetivo cumprido. Quando você o cumprir, mova o marcador de pontuação extra acima, para esta fileira. Você não pode cumprir os objetivos abaixo da sua fileira ativa.

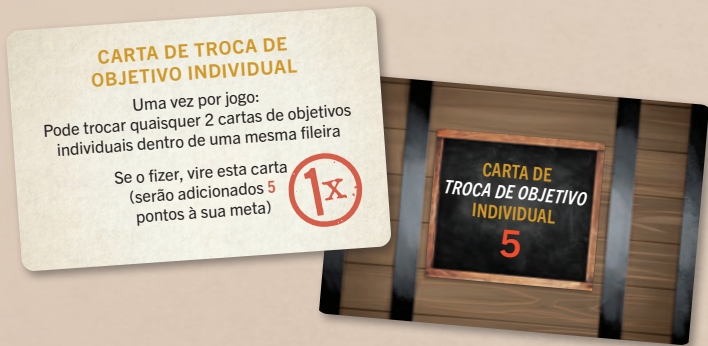


Para cumprir um objetivo, você deve alcançar a meta indicada nele. Quando você cumprir um objetivo, coloque uma moeda nele para marcar o seu sucesso, pegue todas as moedas ou PE bônus fornecidos por esse objetivo e depois vire os dois objetivos acima dele, se eles já não estiverem virados.

Cumprir objetivos é opcional, portanto, se alcançar uma meta, você não precisa reivindicar o objetivo se não quiser.

Uma vez por jogo, você pode trocar quaisquer 2 cartas de objetivo individual dentro de uma mesma fileira. Se você fizer isso, vire a carta de troca de objetivo individual, o que aumenta a meta de pontuação em 5.

A troca pode incluir objetivos virados para baixo, que serão virados imediatamente se movidos para cima de um objetivo cumprido. Se um objetivo trocado já estiver cumprido, depois de reposicionado, vire os objetivos acima dele para cima.



Objetivos Individuais vêm em quatro categorias diferentes:

- **OBJETIVOS DE DESTILAÇÃO** pedem que você destile um tipo específico de bebida. Objetivos de destilação podem ser cumpridos apenas imediatamente depois de uma bebida ser destilada e cada bebida destilada pode ser usada para cumprir apenas um único objetivo de destilação.
- **OBJETIVOS DE VENDA** pedem que você venda um tipo específico de bebida. Objetivos de venda podem ser cumpridos apenas imediatamente após a bebida ser vendida e cada bebida vendida pode ser usada para cumprir apenas um único objetivo de venda. Usar uma bebida para um objetivo de venda significa que você não pode usá-la para satisfazer outro.
- **OBJETIVOS DE COLEÇÃO** pedem que você obtenha algumas coisas. Por exemplo, ter certas melhorias de destilaria, garrafas ou rótulos de espírito (tanto nos espaços de bônus ou em cima de uma pilha de espírito no seu depósito). Esses objetivos podem ser cumpridos a qualquer momento, contanto que você satisfaça as exigências.
- **OBJETIVOS DE RECEBIMENTO** pedem que você consiga um feito específico dentro de uma única rodada (por exemplo, receber uma certa quantidade de moedas em uma rodada). Esses objetivos são cumpridos ao final de qualquer rodada em que você satisfaça as exigências. Moedas e PE recebidos de outros objetivos individuais cumpridos na mesma rodada contam para os objetivos de recebimento.

A imagem mostra um exemplo de objetivo de venda. No topo, há três tigelas de madeira contendo grãos de açúcar. Abaixo, há um ícone de Soju (um círculo verde com o texto "SOJU" e "소주" em coreano). À esquerda, há uma carta de objetivo individual com o texto: "CARTA DE OBJETIVO INDIVIDUAL", "C", "Venda uma bebida contendo 2 ou mais açúcares de um mesmo tipo.", e ícones de uma moeda com o número 1 e uma moeda com o número 2. À direita, há outra carta de objetivo individual com o texto: "CARTA DE OBJETIVO INDIVIDUAL", "C", "Venda uma bebida valendo 8 ou mais.", e ícones de uma moeda com o número 8 e uma moeda com o número 2. Ambas as cartas têm o código "C18" no canto inferior esquerdo.

AUMENTANDO A DIFICULDADE

Se você quiser aumentar a dificuldade do modo individual, use os objetivos B na fileira 4 em vez dos objetivos C. Para um desafio ainda maior, use os objetivos B nas fileiras 2 e 4 em vez dos objetivos C. Além de usar objetivos mais difíceis nessas fileiras, essas mudanças aumentarão a meta de pontuação, pois todos os objetivos B cumpridos se somam a ela.



SEQUÊNCIA DE UMA RODADA

Início de Rodada ative os efeitos

1. Fase de Mercado (na ordem dos jogadores)

- Em turnos e no sentido horário, compre 1 carta ou cubo por turno até que todos passem.
- Limite de 2 compras no mercado básico por jogador em cada rodada.

Limpeza do Mercado: Descarte a última carta de cada fileira do mercado premium para o caminhão e reabasteça; numa partida de 2 jogadores, descarte as últimas 2 cartas.

2. Fase de Destilação (ao mesmo tempo)

- Coloque as cartas na dorna.
- Adicione 1 por carta no espaço de açúcar.
- Destile a bebida ao embaralhar todas as cartas juntas e remova as cartas do topo e da base.
- Adicione um barril e pegue um rótulo de espírito.

3. Fase de Venda (na ordem dos jogadores)

- Em turnos e em sentido horário, venda uma bebida por turno.
- Receba e pegue o bônus de rótulo de espírito.

4. Fase de Envelhecimento (na ordem dos jogadores)

- Coloque as bebidas destiladas nessa rodada no depósito.
- Adicione 1 carta de em cada bebida no depósito.

Fim de Rodada

- Verifique se há prêmios de espírito conquistados.
- Se não vendeu nada, você pode oferecer uma degustação: Até -4 = 4.
- Mova o marcador de rodadas à frente.
- Passe a ficha de primeiro jogador no sentido horário.
- Ao final da 3ª rodada, descarte objetivos até ficar com 2.

PONTUAÇÃO FINAL DO JOGO

Após a 7ª Rodada, receba pontos por:

1. Bebidas ainda no depósito

- Conte os nas cartas de ingrediente, barril e receita, mais 1 por carta de . Observação: como você não está vendendo, você não recebe ou o Bônus de Sabor de Bebida Envelhecida.

2. Coleção de Garrafas

- Mesma Região: 5 = 10 6+ = 15
- Pelo menos 1 de 3 Regiões diferentes: 5

3. Melhorias de Destilaria

4. Objetivos de Destilaria

5. Moedas na proporção 5 : 1

Arredonde para baixo, guarde o restante para desempatar.

GLOSSÁRIO DE ÍCONES

INGREDIENTES	ÁGUA	LEVEDURA	ÁLCOOL	AÇÚCAR DE GRÃO	AÇÚCAR DE PLANTA	AÇÚCAR DE FRUTA
ITENS	GARRAFA	BARRIL: METAL	BARRIL: ARGILA	BARRIL: MADEIRA	ENVELHECIDA	NÃO ENVELHECIDA
REGIÕES	ÁSIA & OCEANIA	EUROPA	AMÉRICAS	REGIÃO DO DESTILADOR	NÃO É PERMITIDO!	
COMO JOGAR	PONTOS DE ESPÍRITO	SABOR	CUSTO DE MERCADO	MOEDAS	MELHORIA DE DESTILARIA	INÍCIO DE RODADA

ÍNDICE

Bônus de Rótulo de Espírito	13	Fase de Venda	13	Pilha de Espírito	11
Bônus de sabor de bebida envelhecida	13	Fim do jogo	16	Prêmios de Espírito	15
Cartas de Sabor	14	Fim de Rodada	15	Preparação do Jogador	6
Coleção de garrafas	16	Garrafas	13	Preparação do Jogo	4
Componentes	3	Habilidades da Levedura e da Água	10	Receitas	8, 11
Cubos de Receita	10	Identidades de Destilador	8	Receitas Tradicionais	8
Degustações	15	Início de Rodada	10	Regras frequentemente esquecidas	17
Etapa de Troca	11	Itens e Ingredientes	9	Réguas de Degustação	18
Fase de Destilação	11	Limpeza do Mercado	10	Resumo do Jogo	7
Fase de Envelhecimento	14	Melhorias de Destilaria	9	Rótulos de Espírito	12
Fase de Mercado	10	Modo Individual	22	Tabuleiro de Destilaria	7