

Everdell

Farshore

LIVRO DE REGRAS

Sumário

Introdução	2
Componentes	3
Regras Gerais	3
Preparação	4
Como Jogar	6
Fim da Partida	11
Créditos	11
Regras Rápidas (Comparação entre <i>Farshore</i> e <i>Everdell</i>)	12

Introdução

O Mar Perene está chamando...

O litoral rochoso ao norte do Vale Perene de Ever é um local onde aventura e mistério transbordam. Marinheiros corajosos procuram ilhas abastadas e tesouros valiosos. Monges atenciosos habitam monastérios e scriptoria, trabalhando meticulosamente em traduções e iluminuras. O povo trabalhador reúne recursos e constrói suas vilas em uníssono com as marés em constante transformação do poderoso oceano.

Este é o país de Farshore, a Costa Longa.

Através de cada estação, você irá liderar uma equipe de criaturas trabalhadoras para construir uma vila próspera e explorar os encantos do oceano distante. Você deve planejar suas ações cuidadosamente para construir e velejar, pois somente adaptando-se aos ventos da mudança que você será bem-sucedido.

O vento está forte. O sol rompe o horizonte. É hora de levantar velas e partir para a aventura!

Legenda

Receba: pegue as fichas de recurso ou de pontuação indicadas do estoque geral.

Pague: retire as fichas de recurso indicadas do seu estoque e coloque-as no estoque geral.

Compre: pegue a carta do topo do baralho (a menos se especificado de outra forma) e coloque-a na sua mão. Um ícone de carta sem nenhum outro texto significa que ela deve ser comprada do baralho.

Revele: revele cartas do baralho para que todos os jogadores as vejam.

Descarte: pegue uma carta da sua mão (a menos se especificado de outra forma) e coloque-a virada para baixo na pilha de descarte.



Ficha de Pontuação



Pontos de Fim da Partida



Carta



Barco



Madeira Flutuante



Alga



Pedra do Mar



Cogumelo



Qualquer Recurso



Rosa dos Ventos



Mapa



Tesouro

Tesouro não é um recurso. A qualquer momento que for exigido que você pague uma ficha de recurso de qualquer tipo, você poderá pagar com uma ficha de Tesouro em vez disso. No entanto, se um efeito permitir que você receba um de "qualquer recurso", você deverá nesse momento escolher pegar uma Madeira Flutuante, Alga, Pedra do Mar ou Cogumelo. Você não pode pegar um Tesouro. Se você receber múltiplos de "qualquer recurso", cada um deles poderá ser diferente ou igual.



Componentes



1 Tabuleiro



125 Cartas do Baralho Principal



1 Farol



Fichas de Ponto de Concha



Fichas de Tesouro



12 Fichas de Âncora



Madeira Flutuante



Pedras do Mar



Algas



Cogumelos



4 Barcos



24 Peças de Mapa



8 Peças de Rosa dos Ventos (4 'A' e 4 'B')



1 Carta de Vitória



6 Fradinhos



6 Castores



6 Patos



10 Peças de Ilha

Regras Gerais

Em Farshore, você aloca trabalhadores nos vários locais do tabuleiro para coletar recursos. Você usa esses recursos para jogar cartas viradas para cima à sua frente, formando a sua própria vila à beira-mar.

Em cada turno, você realiza uma das três ações possíveis:

- Alocar um Trabalhador
- Jogar uma Carta
- Preparar-se para a Estação

Você pode **alocar um de seus trabalhadores** em qualquer local do Litoral, Ilha, Cais, Mirante, Dunas ou Carta Vermelha de Destino na sua vila, contanto que ele não esteja bloqueado por outro trabalhador. Imediatamente, pegue os recursos indicados ou realize a ação.

Para **jogar uma carta**, você deve pagar o custo de recursos indicado, ou, se for uma Criatura, você poderá jogá-la gratuitamente usando uma de suas três fichas de Âncora. Você pode jogar cartas da sua mão ou da Baía, a área do tabuleiro em que ficam as cartas viradas para cima.

Se todos os seus trabalhadores estiverem alocados, você poderá **se preparar para a próxima estação** recuperando todos os seus trabalhadores, recebendo um novo trabalhador e realizando a ação descrita para a próxima estação. O último jogador a Preparar-se para a Estação também iniciará os Ventos de Mudança, que revelarão novos requisitos para mover o seu Barco ao redor do tabuleiro.

Um jogador termina a participação na partida quando joga a última estação (outono) e não é mais capaz de realizar ações. Depois que todos terminam, o jogador com mais pontos será o vencedor.

Preparação

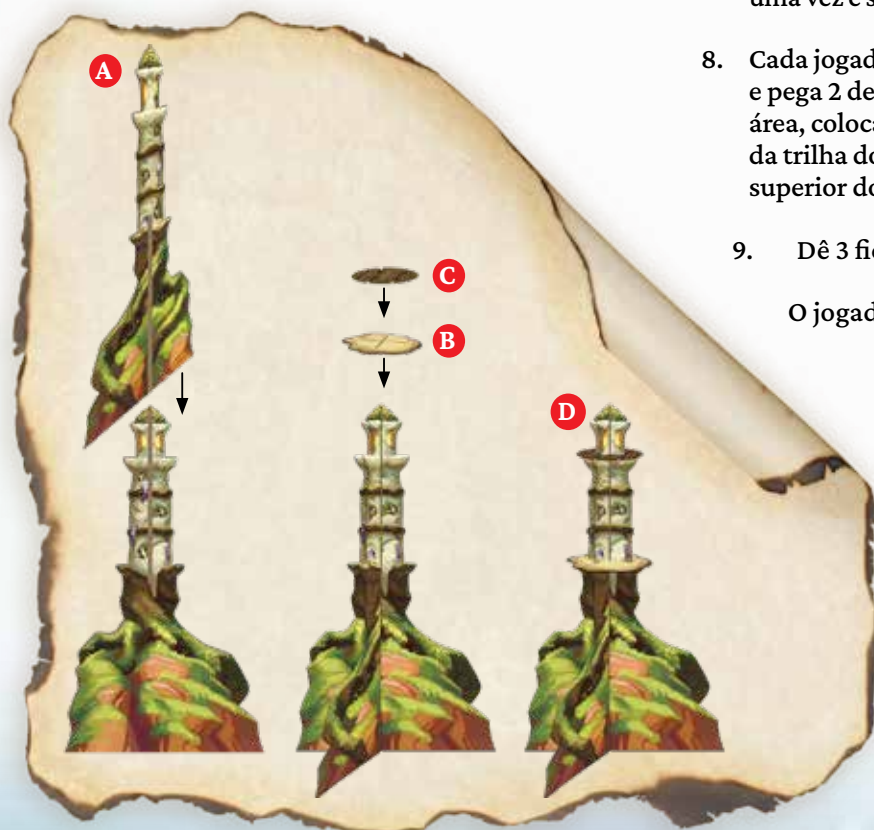


1. Coloque o tabuleiro e o Farol no centro da mesa. Coloque as fichas de Recurso nos espaços indicados no Litoral. Coloque as fichas de Pontuação e de Tesouro em pilhas separadas ao lado do tabuleiro.
2. Separe as peças de Mapa por tipo e em seguida forme uma pilha para cada tipo em ordem ascendente, com o Mapa de 2 pontos no topo. Coloque-as em 6 pilhas nos espaços indicados no tabuleiro. Em uma partida para 2 jogadores, use apenas um Mapa de 2 pontos e um de 1 ponto para cada tipo. Em 3 jogadores, use um Mapa de 2 pontos, um de 1 ponto e um de 0 ponto. Em 4 jogadores, use todos os 4 Mapas.
3. Embaralhe as peças de Ilha viradas para baixo e selecione aleatoriamente 1 por jogador. Coloque as peças selecionadas viradas para cima nos espaços de Ilha no tabuleiro. Coloque o restante de volta na caixa.
4. Separe as peças de Rosa dos Ventos em pilhas de A e de B. Embaralhe cada pilha virada para baixo e coloque-as em seus espaços no tabuleiro. Em seguida, revele a peça no topo de cada pilha.

Não há limite para a quantidade de fichas de Recurso, de Tesouro ou de Pontuação que um jogador pode ter durante a partida. Se alguma dessas fichas se esgotar no estoque geral, use um substituto apropriado.

5. Embaralhe o baralho principal e coloque 8 cartas viradas para cima na Baía. Se houver quaisquer cartas duplicadas na Baía, empilhe-as por nome e reabasteça os espaços vazios usando o baralho. Coloque o baralho virado para baixo à esquerda do Farol.
6. A pilha de descarte será formada à direita do Farol e também deve ficar virada para baixo.
7. O primeiro jogador compra 5 cartas do baralho, o segundo jogador compra 6 cartas, o terceiro compra 7 cartas e o quarto compra 8 cartas. Mantenham as mãos em segredo. Se você não gostar das cartas na sua mão inicial, você poderá descartá-la completamente e comprar uma nova mão. Você pode fazer isso apenas uma vez e somente durante a preparação.
8. Cada jogador escolhe um tipo de Trabalhador e pega 2 desses trabalhadores para a própria área, coloca 1 em um Barco no local inicial da trilha do Barco e coloca 3 perto da parte superior do tabuleiro ou no Farol.
9. Dê 3 fichas de Âncora para cada jogador.

O jogador mais aventureiro começa.



Como Jogar

No seu turno, você deve realizar uma das seguintes ações:

- Alocar um Trabalhador
- Jogar uma Carta
- Preparar-se para a Estação

Alocar um Trabalhador

Aloque um de seus trabalhadores em qualquer espaço no tabuleiro com um símbolo de pata palmada que ainda não esteja bloqueado; ou aloque-o em uma de suas próprias cartas de jogadas anteriormente que não esteja bloqueada. Realize a ação nesse espaço imediatamente.

Locais de Litoral



Há quatro locais principais ao longo do litoral que lhe fornecerão os recursos indicados no tabuleiro quando você os visitar. Esses locais podem ter apenas 1 trabalhador neles por vez.

Locais de Ilha



Ilhas normalmente são locais mais vantajosos que podem ser visitados por apenas 1 trabalhador por vez. Eles podem ser visitados apenas enquanto a peça de Ilha estiver virada para cima. (Veja Maré Alta, página 10).

Cais



O Cais pode ter qualquer quantidade de trabalhadores nele, até de um mesmo jogador. Este local permite que você descarte até 3 cartas da sua mão e, em seguida, receba 1 de qualquer recurso para cada carta descartada. Você pode escolher um recurso diferente para cada carta.

Mirante



O Mirante pode ter qualquer quantidade de trabalhadores nele, até de um mesmo jogador. Este local permite que você descarte qualquer quantidade de cartas da sua mão e, em seguida, compre do baralho ou da Baía até o limite da sua mão. Você pode comprar em qualquer combinação dos dois locais. Reabasteça as cartas na Baía após terminar de comprar todas as cartas.

Cartas de Destino



Você pode visitar quaisquer cartas de destino que você já tenha jogado na sua vila para ativar a habilidade delas. Você só pode ter até 1 trabalhador em uma Carta de Destino por vez. Você não pode visitar Cartas de Destino na vila de algum oponente.

Dunas



Você pode alocar um trabalhador nas Dunas para reivindicar uma peça de Mapa se já tiver os tipos de cartas indicados em jogo na sua vila. Para fazer isso, pegue o Mapa no topo da pilha nas Dunas e coloque-o ao lado da sua vila.

Você pode ter apenas uma peça de cada tipo de Mapa. Por exemplo, depois de reivindicar a peça de Mapa “SSSSS”, você não poderá reivindicar outra peça de Mapa “SSSSS”.



Para reivindicar este Mapa, você deve ter pelo menos 4 cartas Verdes na sua vila.



Para reivindicar este Mapa, você deve ter pelo menos uma carta de cada cor na sua vila.

Mapas valem pontos no final da partida. Cada um deles vale 2, 1 ou 0 pontos multiplicados pela quantidade total de peças de Mapa que você tem, incluindo a própria peça de Mapa.

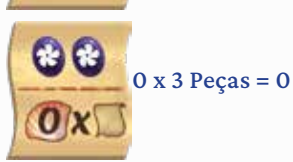
Exemplo 1



Exemplo 3



Exemplo 2



Total = 9 Pontos

Total = 6 Pontos

Jogar uma Carta

Como a sua ação, você pode jogar **uma** carta. Para jogar uma carta, você deve pagar os recursos indicados na carta (à esquerda do nome). Em seguida, coloque a carta virada para cima à sua frente. Essas cartas formarão a sua vila.

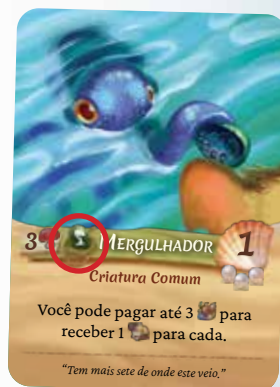
Cartas podem ser jogadas da sua mão ou das 8 cartas viradas para cima na Baía. Se você jogar uma carta da Baía, reabasteça a Baía usando o baralho no final do seu turno.



Âncoras

Cartas de Criatura podem ser jogadas pagando o custo indicado em Cogumelos, ou gratuitamente usando uma de suas fichas de Âncora. Para fazer isso, coloque uma Âncora em qualquer Construção disponível na sua vila que seja da mesma cor que a Criatura que você está jogando. Você pode colocar apenas uma Âncora em cada Construção.

Se você descartar uma carta da sua vila com uma Âncora nela, você não receberá a Âncora de volta. Cada jogador tem apenas 3 Âncoras para usar durante toda a partida, portanto use-as com sabedoria!



Exemplo: você poderia jogar um Mergulhador gratuitamente colocando uma Âncora em um Depósito na sua vila.

Sequência

Quando uma carta for jogada, siga esta sequência de ações, quando aplicável:

1. Use uma **única** "habilidade de carta" (múltiplas habilidades não podem ser combinadas).
2. Pague os Recursos e/ou fichas de Tesouro ou use uma ficha de Âncora.
3. Coloque a carta recém-jogada na sua vila.
4. Resolva o efeito da carta recém-jogada, se aplicável.
5. Resolva os efeitos ativados por outras cartas.
6. Mova o seu Barco, se aplicável, de acordo com as peças de Rosa dos Ventos, recolhendo Tesouros, se aplicável.
7. Se a carta veio da Baía, reabasteça a Baía usando o baralho.

Regras Adicionais de Cartas

- Você tem 15 espaços na sua vila que podem ser preenchidos por 1 carta cada. Quando a sua vila estiver cheia, você não poderá jogar mais nenhuma carta, a menos que a carta diga que ela não ocupa um espaço na sua vila (Navio Abandonado e Náufrago).
- Sempre que você comprar uma carta, compre-a do baralho, a menos que a habilidade diga que você pode comprar da Baía.
- Há um limite rígido de 8 cartas na sua mão. Você nunca pode ter mais de 8 cartas na sua mão. Se algum efeito fizer com que você compre mais cartas do que há de espaço na sua mão, compre apenas até o seu limite de mão. Quaisquer cartas adicionais não são compradas.
- Ao dar uma carta para outro jogador, você deve escolher um jogador que tenha espaço na mão. Se não houver jogadores elegíveis, descarte a carta em vez disso (você ainda recebe o benefício por ter dado a carta).
- Sempre que você descartar uma carta, descarte-a da sua mão, a menos que a habilidade diga outra coisa.
- Se houver cartas duplicadas na Baía, empilhe-as no mesmo espaço e reabasteça o espaço vazio usando o baralho. Se você jogar uma carta de uma dessas pilhas, as cartas restantes permanecem na Baía.
- Se a qualquer momento você precisar comprar uma carta do baralho ou substituir uma carta na Baía e não houver mais cartas no baralho, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho. *Por exemplo, se houver 1 carta restante no baralho e você estiver comprando 3 cartas, compre primeiro a única carta restante, em seguida embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho e depois compre mais 2 cartas.*
- Se uma carta disser “pode”, sua habilidade é opcional, caso o contrário, ela é obrigatória (mas vantajosa).

Tipos de Carta e Palavras-chave

Cada carta terá duas palavras-chave, uma de cada par:

- **Comum/Singular:** você pode ter várias cópias de qualquer carta “Comum”, mas só pode ter uma cópia de uma carta “Singular” na sua vila.
- **Criatura/Construções:** “Criaturas” quase sempre custam Cogumelos para jogar, ou podem ser jogadas gratuitamente usando uma ficha de Âncora (veja a página 7, Âncoras). “Construções” nunca exigem Cogumelos para jogar (embora Cogumelos possam ser usados para pagar recursos de “qualquer” tipo).

Cada um dos cinco tipos de carta funciona de maneira ligeiramente diferente, como descrito a seguir:



Produção: ative uma vez, imediatamente quando for jogada, e uma vez durante as ações de Preparar-se para a Estação na primavera e no outono.



Regulamentação: ative conforme descrito na carta, fornecendo bônus quando você joga cartas ou realiza certas ações. Cartas azuis não ativam a si mesmas quando jogadas.



Viajante: ative uma vez, imediatamente quando for jogada.

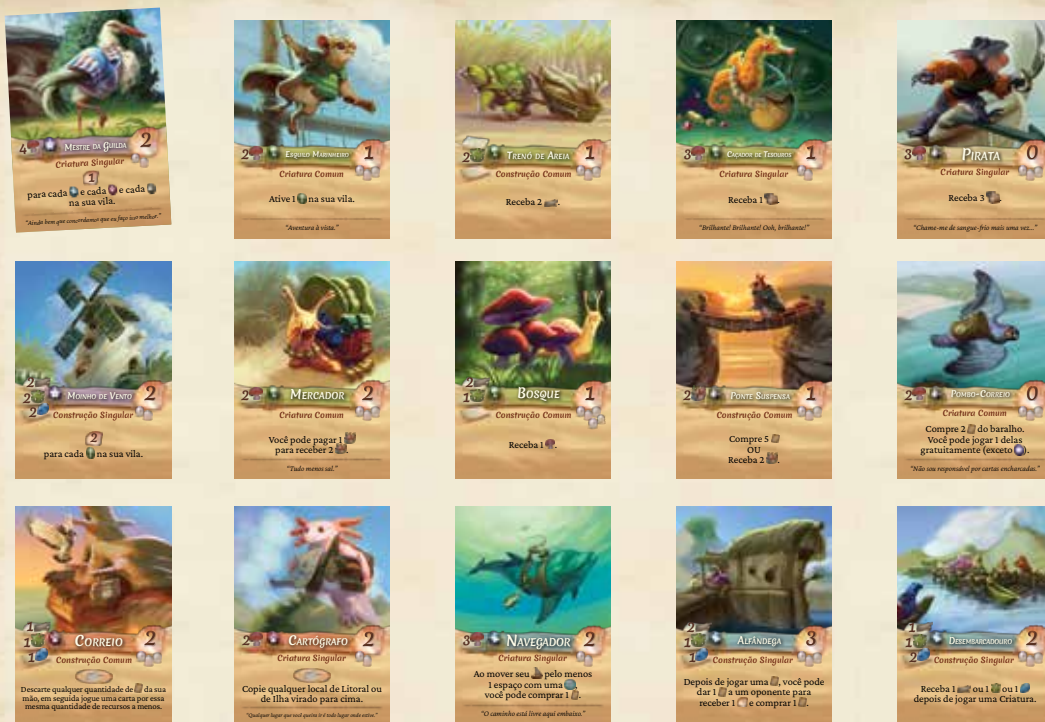


Destino: você pode alocar um trabalhador nessas cartas na sua vila para ativá-las. Elas não são ativadas quando jogadas.



Prosperidade: no final da partida, valem os pontos indicados nelas e pontos bônus de acordo com diferentes aspectos da sua vila, Barco, Mapas ou Tesouros.

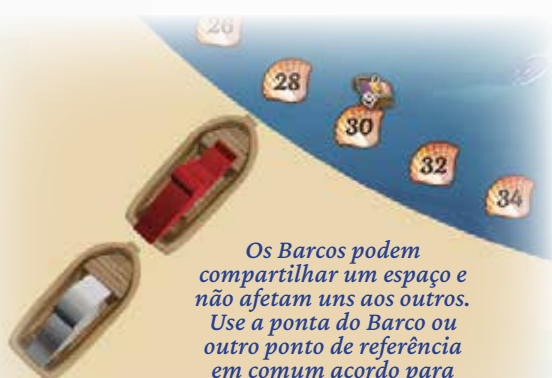




Neste exemplo, o Mestre da Guilda fornecerá 2 pontos pelo valor de base da carta, mais 8 pontos bônus (3 Azuis, 2 Vermelhas e 3 Bronze).

Movendo o seu Barco

Sempre que você jogar uma carta que corresponda a uma das peças de Rosa dos Ventos, mova o seu Barco para o próximo espaço ao longo do caminho externo. Se a carta jogada corresponder a ambas as peças de Rosa dos Ventos, mova o seu Barco 2 espaços.



Os Barcos podem compartilhar um espaço e não afetam uns aos outros. Use a ponta do Barco ou outro ponto de referência em comum acordo para acompanhar vários Barcos lado a lado.

Outros efeitos também podem mover o seu Barco, mas as habilidades que são ativadas pelo movimento da Rosa dos Ventos não são ativadas por esses outros tipos de movimento. Por exemplo, o Navegador não é ativado ao mover o seu Barco pela habilidade da Chalupa.

A qualquer momento que você parar em ou passar por um espaço indicando um Baú de Tesouro, independentemente de qual habilidade causou o movimento, pegue 1 ficha de Tesouro do estoque geral.

Tesouros sempre podem ser gastos como 1 recurso qualquer. Ou, se escolher não os gastar, eles valem 2 pontos cada no final da partida.

O Galeão também fornece pontos bônus por Tesouros não gastos no final da partida.

O espaço final em que o seu Barco parar determina quantos pontos ele valerá no final da partida. Você não recebe fichas de pontuação por mover o seu Barco.

Se o seu Barco alcançar o espaço de 60 pontos, você não poderá mais movê-lo para frente.



Preparar-se para a Estação

Se você já tiver alocado todos os seus trabalhadores e não puder — ou não quiser — jogar uma carta, você deverá realizar uma ação de Preparar-se para a Estação. Para fazer isso, pegue de volta todos os seus trabalhadores alocados e depois receba 1 novo trabalhador da área da próxima Estação. Receba os bônus dessa nova estação. Depois disso, seu turno acaba, e a partida continua com o próximo jogador na sequência.

A partida começa com você no inverno, portanto a primeira estação para a qual você irá se preparar é a primavera. O outono é a última estação para a qual você irá se preparar.

Importante: os jogadores não precisam realizar as ações de Preparar-se para a Estação ao mesmo tempo. Apenas você se Prepara para a Estação se escolher esta ação. Os outros jogadores continuarão com os turnos deles normalmente.

Primavera: receba 1 novo trabalhador e ative todas as cartas Verdes de Produção na sua Vila, na ordem que quiser.



Ventos de Mudança



Se você for o último jogador a se preparar para a primavera, pegue as peças de Rosa dos Ventos no topo das duas pilhas e coloque-as na parte de baixo das pilhas. Em seguida revele uma nova peça em cada pilha.

Verão: receba 1 novo trabalhador e compre 2 cartas da Baía, se possível. Reabasteça os espaços vazios após comprar as duas cartas.



Maré Alta

Se você for o último jogador a se preparar para o verão, ative o efeito Maré Alta virando 2 peças de Ilha à sua escolha. As Ilhas viradas não podem mais ser visitadas durante a partida. Deixe quaisquer trabalhadores alocados nas peças viradas (os jogadores podem recuperá-los normalmente ao se prepararem para a estação).

Se você for o último jogador a se preparar para o verão, ative também os efeitos de Ventos de Mudança explicados anteriormente.

Outono: receba 1 novo trabalhador, compre 2 cartas do baralho e/ou da Baía e ative todas as cartas Verdes de Produção na sua vila. Você pode fazer isso na ordem que quiser. Reabasteça os espaços vazios após comprar todas as cartas.



Se você for o último jogador a se preparar para o outono, ative também os efeitos de Ventos de Mudança explicados anteriormente.



Fim da Partida

Quando você chegar ao fim do outono e não puder — ou não quiser — realizar mais nenhuma ação, você deverá terminar sua partida e passar a vez. Depois que passa a vez, o jogador não pode receber mais nenhuma carta ou recurso. Os trabalhadores dele permanecem no tabuleiro e continuam bloqueando locais, se aplicável. Se for preciso dar cartas ou recursos a um jogador e todos os outros jogadores já tiverem passado a vez, descarte-os em vez disso. Uma vez que um jogador tenha passado, ele não poderá mais voltar à partida.

Os outros jogadores continuam jogando até que todos os jogadores tenham passado a vez. Assim que todos os jogadores tiverem passado, contabilize a pontuação final. Lembre-se de incluir o valor indicado em todas as cartas na sua vila, pontos bônus de cartas Roxas de Prosperidade, fichas de pontuação, fichas de Tesouro, Mapas e o espaço final do seu Barco. O jogador com mais pontos é o vencedor.

Se houver um empate, o jogador que moveu o Barco dele para mais longe será o vencedor. Se ainda assim houver um empate, verifique os seguintes critérios de desempate em ordem: mais Mapas, mais Tesouros, mais recursos restantes. Se permanecer o empate, os jogadores empatados compartilharão essa incrível vitória!



Dica de pontuação: Para uma fácil contabilização dos pontos nos Mapas, conte todos os símbolos de ficha de pontuação em todos os seus Mapas, depois multiplique esse número pela quantidade de Mapas que você tem. Por exemplo, se você tiver seis peças com os valores 2, 2, 1, 1, 1, 0: $7 \times 6 = 42$ pontos. Se você não tivesse pegado a última peça de valor "0", você teria apenas $7 \times 5 = 35$ pontos.

Créditos

Design do Jogo: James e Clarissa A. Wilson

Desenvolvimento: Ian McCormack, Chrissy Peske, Tom Peske e Tim Schuetz

Editor das Regras: Tim Schuetz

Edição e Revisão: Chrissy Peske

Ilustrações: Jacqui Davis

Design Gráfico: Enggar Adirasa e Tristan Collins

Direção de Arte: Tim Schuetz, James Wilson, Clarissa Wilson e Dan Yarrington

Produção: Dawson Ellis

Produtor: Tim Schuetz

Produtor Executivo e Editor: Dan Yarrington

Agradecemos a todos os nossos incríveis playtesters: Christina Bishop, Joëlle Cathala, Dawson Ellis, Joe Lattner, Chris Mitchell, Jacob Parker, Alex Peske, Amy Peske, Bec Pouliot, Sean Johnson e Andrea Thomas

Galápagos

Gestão do Projeto: Matheus Passeri

Tradução: Eduardo Bicalho

Revisão: Felipe Ramos e Luis Perdomo

Diagramação: Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br v1.0

Regras Rápidas

(Comparação entre *Farshore* e *Everdell*)

Farshore foi construído com as mesmas mecânicas estruturais de Everdell, mas há muitas diferenças importantes e interessantes para descobrir e explorar, incluindo:

- Preparação: apenas 1 trabalhador por jogador no outono. 1 trabalhador por jogador vai para um Barco no início da trilha do Barco.
- Cartas duplicadas na Baía são empilhadas no mesmo espaço para que haja sempre 8 cartas diferentes à mostra.
- O baralho principal foi reformulado com várias habilidades novas e mudanças em habilidades que já existiam.
- Seu Barco avança ao jogar cartas que correspondam às peças de Rosa dos Ventos e por meio de habilidades de cartas. Isso é uma fonte importante de pontos no final da partida.
- Fichas de Tesouro podem ser usadas como substitutas para qualquer recurso, mas também podem ser uma fonte substancial de pontos.
- Eventos são substituídos por peças de Mapa. Elas podem ser multiplicadas para chegar a valores altos, então não devem ser ignoradas. (Um único jogador, se ninguém prestar atenção, pode teoricamente receber 72 pontos apenas por Mapas).
- Fichas de Ocupado são substituídas por fichas de Âncora. Uma ficha de Âncora pode ser colocada em qualquer Construção não ancorada para jogar uma Criatura da mesma cor gratuitamente. Cada jogador pode usar apenas 3 fichas de Âncora durante a partida.
- Não há mais locais Vermelhos “abertos”. Você só pode visitar locais como esses na sua própria vila.
- Em geral, os recursos estão um pouco mais difíceis de conseguir, enquanto as cartas estão mais fáceis de conseguir, e são mais usadas para outros propósitos além de serem jogadas na sua vila.
- O último jogador a se preparar para cada estação deve realizar etapas adicionais para ajustar o jogo (peças de Rosa dos Ventos a cada estação e peças de Ilha no verão).

