



# FARAWAY

JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT • MAXIME MORIN

## LIVRO DE REGRAS



*Além do Mar de Névoas encontra-se Alula, um continente misterioso – um refúgio tranquilo onde reina uma natureza harmônica. O equilíbrio molda constantemente as paisagens em constante evolução. O terreno muda com regularidade, se revira e se remodela, fazendo com que qualquer tentativa de mapeamento da região se torne obsoleta. A única maneira de se entender Alula é caminhando por ela, repetidas vezes, até você criar seus próprios mapas. Viaje por este mundo em constante mudança e descubra suas maravilhas. Conheça seus habitantes, revele seus segredos e ganhe mais fama que seus competidores.*

ACROSS  
THE BOARD



CATCH UP  
GAMES



# OBSERVAÇÕES SOBRE ALULA

## O Continente

*Alula é um continente onde o equilíbrio reina de forma suprema – vida selvagem, flora e até rochas.*

*Nestas terras estranhas, três espécies singulares e preciosas surgiram, todas as três fazendo a natureza florescer em volta. São elas: okiko, uddu e mawé. Raro é o povo que consegue se estabelecer de vez no coração destas terras selvagens.*



## Os Habitantes de Alula



*Os habitantes do continente têm diferentes origens. Alguns nasceram em Alula, enquanto outros eram viajantes que se estabeleceram nas suas costas abundantes. Este grupo diversificado respeita a terra em que pisa, racionalizando o uso dos seus recursos e garantindo sua longevidade.*

*Logo, para manter o balanço da ilha intacto, os habitantes se mantêm sedentários, com cada habitante zelando por um pedaço específico de terra. Eles recebem exploradores calorosamente, veem seus visitantes como uma maneira de se manterem atualizados com o resto do continente e gostam de conversar sobre as últimas descobertas de okiko, uddu e mawé.*

## Estações e biomas

*Cada um dos quatro biomas que podem ser encontrados em Alula tem um ritmo sazonal diferente. Regiões inteiras mudam aos caprichos do vento ou por meio de*

*um deslizamento de terra. Para começar o ciclo, rios sem fim irrigam as terras, abrindo botões de flores - Margaridas são comuns em Alula. As cidades subterrâneas protegem os habitantes dos verões quentes, enquanto as florestas de cogumelos e seu ar mofado outonal emergem quando a terra sabe que precisa descansar um pouco. Finalmente, o inverno dos desertos rochosos coloca um fim ao ciclo meteorológico.*





## Uddu

A Rocha dos Auspiciosos – Reino Mineral

Estes vigias silenciosos flutuam estáticos, alheios à gravidade e à pressão do ar, e podem ser encontrados em vários formatos. Resistentes e imutáveis, eles aparecem como que por um capricho, permanecem no lugar por um tempo e depois vão para outra região na ilha. A mais comum das três espécies maravilhosas, essas rochas são perfuradas e, de sua abertura, um brilho quente pode ser visto – aproximar-se dele supostamente o protegerá do mau-olhado e lhe trará boa sorte.

## Okiko

A Imponente Quimera – Reino Animal

Besta sublime e providencial, esta criatura celestial é única, mas tem o dom soberano da Ubiquidade. Pode estar em muitos lugares selvagens de Alula, abençoando a todas as formas de vida que se aproximam. A okiko gosta particularmente de florestas e rios. Os habitantes dizem que seu hálito é abençoado; o ar que ela exala está supostamente cheio de partículas capazes de fazer a flora prosperar.



## Mawé

O Cardo Calmante – Reino Vegetal

Este cardo dourado é uma espécie frágil e delicada, nativa do continente. Esta espécie é a mais rara e pode ser encontrada principalmente nas florestas de cogumelo. Sua peculiar corola recolhe o orvalho e o carrega com qualidades regenerativas. A água sagrada pode atuar como um filtro de cura, e aqueles que bebem o orvalho ou massageiam suas feridas com ele evitam doenças ou até mesmo a morte.

# COMPONENTES

68 Cartas  
de Região



45 Cartas  
de Santuário



1 Bloco de  
Pontuação



## VISÃO GERAL & OBJETIVO DO JOGO

Em um jogo de *Faraway*,  **você joga 8 cartas à sua frente, da esquerda para a direita**. Elas representam como você explora o continente. Cada carta é uma região e, em cada uma delas, você descobrirá as maravilhas que a ilha pode oferecer, como seus habitantes. Eles pedirão que você explore a ilha, já que eles estão procurando por recursos específicos.

Cada região precisa de um determinado período de tempo para ser explorada. Se você for rápido, terá uma escolha mais ampla sobre qual será seu próximo passo. No entanto, aproveitar melhor uma região pode fazer com que você encontre Santuários – refúgios que oferecem fama extra e bônus para ajudá-lo em explorações futuras.

No fim do jogo, você viaja de volta,  **ganhando fama por cada habitante cujo pedido você satisfazer. Este cálculo é feito da direita para a esquerda, ao contrário da forma como você colocou as cartas**. O jogador com mais fama vence.



# PREPARAÇÃO



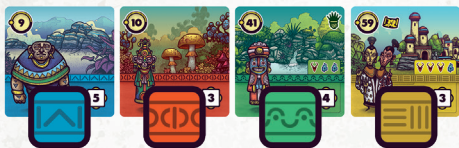
- 1** Embaralhe as cartas de Região e distribua 3 para cada jogador, viradas para baixo. Cada jogador olha para suas cartas sem revelá-las. Coloque o baralho de Região no centro da mesa.
- 2** Revele tantas cartas do baralho quanto o número de jogadores, mais um. Por exemplo, se você jogar com 5 jogadores, revele seis cartas.
- 3** Embaralhe as cartas de Santuário e forme um baralho virado para baixo. Coloque-o ao lado do Baralho de Região.

## VARIANTE AVANÇADA

Distribua 5 cartas de Região para cada jogador (em vez das 3 normais). Cada jogador seleciona três cartas antes do jogo começar e descarta as outras duas sem mostrá-las aos demais jogadores. Embaralhe as cartas descartadas no Baralho de Região e revele cartas seguindo a mesma regra do jogo básico. Recomendamos que os jogadores tenham jogado pelo menos uma partida de Faraway antes de usar esta variante.

# ÁREAS

Cada carta de Região representa um bioma, que pode ser identificado por uma cor e um padrão. A cada turno, você joga uma dessas cartas.



## A duração da exploração

indica quantas horas são necessárias para explorar a Região. Cada carta mostra um número único que varia de 1 a 68.

A exploração pode ocorrer de dia ☀ ou à noite 🌙. Isto pode ser relevante para determinados objetivos.



Algumas cartas podem lhe dar Pistas, que serão úteis para acessar Santuários melhores.



Cada habitante em uma carta te dá um objetivo que pode fornecer fama no fim do jogo.





Regiões podem conter maravilhas do reino mineral (*rochas uddu*), do reino animal (*quimera okiko*) ou do reino vegetal (*cardo mawé*). Esses recursos são úteis para completar objetivos e são uma visão valiosa para exploradores. Um recurso pode ser usado para satisfazer múltiplos objetivos e pré-requisitos. As rochas são mais comuns que quimeras, e quimeras são mais comuns do que cardos.



Alguns objetivos podem ter um pré-requisito que você precisa atender para que ele lhe dê fama. A validação de um pré-requisito é feita no fim do jogo, ao marcar pontos. Você precisa ter reunido os recursos necessários na sua frente, seja nas cartas de Região e/ou de Santuário.

O objetivo está sempre na parte inferior da carta. Os diferentes tipos de objetivos estão listados na carta de Ajuda do jogador.

# SANTUÁRIOS

Os Santuários podem ser achados durante a partida e devem ser adicionados à sua área de jogo à medida que você os encontra.

Na parte superior, você pode ter bônus que têm um impacto durante o jogo (*Pistas*) ou no fim do jogo (*Recursos, explorações noturnas*).



Na parte inferior de alguns Santuários, você encontrará mais objetivos que lhe darão fama extra.



Alguns Santuários estão ligados a um tipo de Região e sua cor. Eles contam como uma Região da cor em questão ao se calcular a fama recebida por certos objetivos.

# ANDAMENTO DO JOGO

Um jogo dura 8 rodadas.

Cada rodada é composta por três fases:



**1**  
**EXPLORAR**  
**REGIÃO**



**2**  
**ENCONTRAR**  
**SANTUÁRIOS**



**3**  
**FIM DA**  
**EXPLORAÇÃO**

O jogo termina no fim da 8ª rodada. O jogador com mais fama vence (ver *Fim de Jogo*).



**EXPLORAR REGIÃO**

**Simultaneamente, todos os jogadores escolhem uma carta da mão e colocam à sua frente, sem revelá-la.**

Então, todos os jogadores revelam a carta que escolheram e a adicionam à sua área de jogo, **sempre à direita da carta que jogaram no turno anterior.**



## OBSERVAÇÃO

Nós aconselhamos você a jogar suas cartas formando uma linha reta, mas fique livre para escolher outros arranjos de acordo com o tamanho da sua área de jogo. A ideia principal é você poder distinguir a ordem na qual jogou suas cartas.

## 2 ENCONTRAR SANTUÁRIOS

Todos os jogadores que jogaram uma carta com uma duração de Exploração superior à carta de Região que eles jogaram na rodada anterior encontram um Santuário.



Distribua a cada jogador que encontrou um Santuário, **um número de cartas de Santuário igual ao número de pistas  que possui mais um**. Todas as pistas na área de jogo de um jogador são levadas em conta, seja nas cartas de Região ou nas cartas de Santuário.



*Diego acabou de jogar a carta 49. Como este número é maior do que a duração de exploração da carta que ele jogou no turno anterior (15), ele recebe cartas de Santuário. Ele compra quatro cartas por ter 3 pistas em todas as suas cartas (Regiões + Santuário).*



### OBSERVAÇÃO

De todas as cartas de Santuário que um jogador recebe em um turno, ele deve escolher apenas uma para adicionar à sua área de jogo.

### OBSERVAÇÃO

Como na primeira rodada os jogadores não têm uma carta de Região em sua área de jogo, ninguém pode receber um Santuário.

### 3 FIM DA EXPLORAÇÃO

Durante esta fase, os jogadores agem um após o outro, começando com aquele que jogou a menor duração de exploração na fase 1 desta rodada, e assim por diante. O jogador que jogou o menor valor começa, seguido por aquele com o segundo menor valor, e assim por diante, até que todos tenham jogado.

**NO SEU TURNO, você deve escolher uma carta de Região dentre as disponíveis no centro da mesa. Adicione-a à sua mão para voltar a ter 3 cartas. Se você recebeu uma ou mais cartas de Santuário na fase anterior, escolha uma (e apenas uma).** Adicione o Santuário escolhido à sua área de jogo. A partir de agora você irá se beneficiar de suas habilidades. Finalmente, se você ainda tiver cartas de Santuário na mão, coloque-as no fundo do baralho do Santuário, viradas para baixo.



#### OBSERVAÇÃO

Cartas de região no centro da mesa escolhidas pelos jogadores não são substituídas – aqueles que jogarem por último terão menos opções de compra.

**Na 8ª (e última) rodada do jogo,** não pegue uma nova carta, pois você não irá jogar mais Regiões. No entanto, você ainda pode jogar uma carta de Santuário nesta rodada se tiver ganho uma ou mais cartas de Santuário na fase anterior.

No fim da 8ª rodada, prossiga para a pontuação de fim de jogo. Caso contrário, depois que todos tiverem jogado, **as cartas de Região restantes no centro da mesa são descartadas. Em seguida, revele um número de cartas de Região igual ao número de jogadores mais um.** Uma nova rodada começa.



# FIM DE JOGO

O jogo termina após a 8ª rodada, quando todos tiverem 8 cartas de Região à sua frente. Some a fama de cada jogador.

*Para facilitar a contagem de pontos, primeiro deixe todas as suas cartas de Região viradas para baixo. Os Santuários continuam virados para cima.*

**Revele suas cartas de Região uma por uma, começando pela última carta que você jogou, no espaço mais à direita da sua área de jogo. Prossiga, carta por carta, em direção à carta de Região mais à esquerda da sua área de jogo.**



**Para cada carta de Região, calcule a fama recebida, levando em conta todas as suas cartas de Região viradas para cima (incluindo ela mesma) e todos os seus Santuários.** Anote a fama conquistada no bloco de pontuação.



*As Regiões que você pontuou permanecem reveladas e devem ser levadas em consideração à medida que você revela outras cartas.*

## Santuários

Depois que pontuar todas as cartas de Região, **some a fama recebida pelas suas cartas de Santuário.**

Anote a fama conquistada com seus Santuários no bloco de pontuação.



Some toda a fama obtida por cada jogador. Aquele que tiver alcançado a maior fama é o vencedor. Em caso de empate, o jogador empatado que tiver o menor número de duração de exploração na sua área de jogo é o vencedor.

## CRÉDITOS

Designers: **JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT**

Arte: **MAXIME MORIN** ; Direção de arte e layout: **BENJAMIN**

**TREILHOU** ; Gerente de projeto: **CLÉMENT MILKER** ; Gerente

de produção: **BENOÎT STELLA (SYNERGY GAMES)** ; Tradução:

**MATHIEU RIVERO** ; Publicado por: **CATCHUP GAMES** ;

Distribuído por: **BLACKROCK GAMES**

Edição Brasileira:

Tradução: **MARCOS FRANCO** ; Revisão: **DIEGO OLIVEIRA**

& **MARCOS FRANCO** ; Design Gráfico: **MARCELO GROO**



ACROSS  
THE  
BOARD



CATCH UP  
GAMES



Todos os direitos reservados - 2023