



Flamecraft

LIVRO DE REGRAS

Boas-vindas à Cidade!

Dragões Artesãos são produtores criativos cujas chamas especializadas lhes permitem criar uma variedade de produtos deliciosos e úteis. Essas criaturas são muito cobiçadas por lojistas que desejam atrair e agradar a clientela com seu Ofício Ígneo.


Você joga no papel de um Guardachama, um indivíduo com habilidade na arte de falar com dragões, alocá-los em lares adequados e lançar encantamentos para incentivá-los a produzir obras maravilhosas.

A reputação dos jogadores aumenta à medida que eles ajudam os dragões e os lojistas, e o Guardachama com a melhor reputação é nomeado Mestre do Ofício Ígneo!

Conteúdo

- | | |
|---------------------------------|----------------------------|
| 3 Componentes | 13 Fim do Jogo |
| 4 Preparação | 13 Dragões de Elite |
| 6 Visão Geral | 14 Habilidades |
| 7 Coletar de uma Loja | 17 Companheiros |
| 10 Encantar uma Loja | 18 Modo Solo |
| 12 Finalizar o seu Turno | |

Componentes



6 MARCADORES DE JOGADOR



6 MARCADORES DE REPUTAÇÃO

1 TABULEIRO DA CIDADE



8 REFERÊNCIAS DE JOGADOR



36 CARTAS DE DRAGÃO ARTESÃO

+6 DRAGÕES INICIAIS



36 CARTAS DE DRAGÃO DE ELITE



28 CARTAS DE LOJA

+6 LOJAS INICIAIS



36 CARTAS DE ENCANTAMENTO (EM 2 BARALHOS)



7 CARTAS DE COMPANHEIRO



210 FICHAS DE PRODUTO (+ RESERVA)



24 FICHAS DE MOEDA

Preparação

1



2



LIMITES DA CIDADE

Estes espaços extras permitem até 14 lojas em partidas de 3-5 jogadores.

1 CIDADE E LOJAS INICIAIS

- ◇ Estenda o **Tabuleiro da Cidade** no centro da mesa.
- ◇ Coloque as **6 Lojas Iniciais** viradas para cima em quaisquer 6 espaços de Loja na Cidade (conforme ilustrado).
- ◇ Coloque cada **Dragão Artesão Inicial** virado para cima na Loja de **ícone correspondente** no canto superior esquerdo, de forma que o Dragão cubra o primeiro **espaço** na parte inferior da Loja (com o ícone).

2 PRODUTOS E MOEDAS

- ◇ Coloque as **fichas de Produto** em pilhas separadas na lateral da área do jogo, de forma que todos os jogadores possam alcançá-las. (Pode ser preciso criar 2 pilhas de cada ficha em extremidades diferentes da Cidade).

- ◇ Coloque as **fichas de Moeda** em uma pilha sobre a **Fonte**.

3 BARALHO DE LOJAS

- ◇ Separe as cartas de Loja em pilhas com base nos **ícones** exibidos no canto superior esquerdo das cartas. Crie 1 pilha para cada um dos **6 ícones de Produto** (/ / / / /), bem como uma 7ª pilha para **todos os outros ícones**.
- ◇ Vire as 7 pilhas **para baixo** e embaralhe-as separadamente. Pegue **1 carta de cada** uma das pilhas de **Loja de Produtos** e **4 cartas da 7ª pilha** para formar uma pilha virada para baixo de **10 Lojas**.



- ◇ Este é o **baralho de Lojas**. Embaralhe o baralho de Lojas e coloque-o ao lado do Tabuleiro da Cidade.

Depois que se familiarizar com o jogo, fique à vontade para variar a composição do baralho de Lojas da forma que desejar.

4 DRAGÕES ARTESÃOS

- ◇ Se estiver jogando com **2 ou 3 jogadores**, remova as seguintes cartas de **Dragão Artesão** do baralho:

Remova **12 Dragões** (2 de cada tipo de Produto).

Remova **6 Dragões** (1 de cada tipo de Produto).

- ◇ Embaralhe os Dragões Artesãos restantes para criar o baralho de Artesãos e coloque-o no espaço marcado ao lado da **Fonte**.
- ◇ Revele as **5 cartas do topo** e coloque-as viradas para cima no **Parque** ao lado do baralho.



COMPANHEIROS e MODO SOLO

Para adicionar *Companheiros* à sua partida no *Modo Solo*, veja pg. 17.

5 DRAGÕES DE ELITE

- Embaralhe as cartas de **Dragão de Elite** juntas para criar o baralho de Elite e coloque-o no espaço marcado ao lado da **Fonte**.

6 ENCANTAMENTOS

- Escolha o baralho de Encantamentos **Roxo** ou **Dourado** (recomenda-se usar o baralho Roxo na sua primeira partida).
- Embaralhe o baralho escolhido e coloque-o no espaço marcado dentro da trilha de Reputação.
- Revele as **5 cartas do topo** e coloque-as em uma fileira virada para cima ao lado do baralho.


7 PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

- Cada jogador escolhe um **marcador de jogador** (dragão) e pega o **marcador de Reputação** (coração) e a carta de **referência de jogador** de cor correspondente. Devolva todos os componentes de jogador não utilizados para a caixa.
- Junte os **marcadores de Reputação** e revele um marcador aleatório para determinar o **primeiro jogador**. Então, coloque todos os marcadores de Reputação perto do início da **trilha de Reputação**.
- Distribua uma mão de **3 Dragões Artesãos** para cada jogador.
- Distribua **2 Dragões de Elite** para cada jogador. Cada jogador escolhe **1 Dragão de Elite** para manter e devolve o que **não** escolheu para o fundo do baralho de Elite.
- Se estiver jogando com **4+ jogadores**, o 4º e o 5º jogador escolhem e pegam uma **ficha de Produto** cada para começar.



Você pode manter seus *Dragões Artesãos* e *Dragões de Elite* em sigilo até jogá-los. No entanto, a quantidade que você tem de cada um é de conhecimento de todos.

Visão Geral

Seu objetivo é se tornar o Guardachama mais conhecido e bem-sucedido da cidade! Aumente a sua **Reputação**  visitando as **Lojas** para alocar **Dragões Artesãos**, lance **Encantamentos** e cumpra os objetivos dos seus **Dragões de Elite** secretos.

Os jogadores jogam seus turnos no sentido horário, começando pelo **primeiro jogador** determinado na preparação. No turno de cada jogador, ele deve se mover para uma nova **Loja**, decidindo se vai coletar **Produtos** ou lançar um **Encantamento** nela. O jogo continua até o **baralho de Artesãos** ou de **Encantamentos** ser esgotado (ver “Fim do Jogo” pg. 18).

No fim do jogo, vence o jogador que mais tiver avançado na **trilha de Reputação!**

Dragões Artesãos



ÍCONE DE DRAGÃO

O que acontece quando você ativa (🔥) este Dragão

Encantamentos



ÍCONE DE ENCANTAMENTO

Custo para lançar este Encantamento

Recompensa por lançar este Encantamento

Lojas



ÍCONE DA LOJA

ESPAÇOS DE DRAGÃO

HABILIDADE DA LOJA

Tipos de Dragão que podem ser alocados neste espaço

Recompensa por alocar um Dragão neste espaço

Para mais detalhes sobre cartas de Dragão de Elite, veja pg. 13.

Jogar um Turno

No seu turno, você deve **visitar uma nova Loja**, escolhendo **coletar** Produtos ou lançar um **Encantamento** nela.

No fim do seu turno, você deve verificar se a sua **Cidade** será **expandida**, **descartar** Dragões e Produtos até ficar com o seu limite desses componentes e **reabastecer** os Encantamentos e Dragões Artesãos virados para cima.

As seções seguintes detalham cada passo de um turno.

Visitar uma Loja

No início do seu turno, escolha uma Loja em qualquer lugar da Cidade e mova o seu marcador de jogador para a carta da Loja. Você deve escolher uma Loja **diferente** da que visitou no seu último turno.


Para se mover para uma Loja que está sendo visitada por **outros jogadores**, você deve presentear **cada** um deles com **1 Produto** à sua escolha (ou 1 Moeda) do seu estoque pessoal. Se não tiver Produtos (ou Moedas) suficientes para dar 1 a cada jogador, você terá que escolher outra Loja para visitar.



EXEMPLO Mateus quer muito visitar o Ateliê Escamas da Moda, mas 2 outros jogadores já estão no local. Ele decide dar 1 para Vitória e 1 para Tiago.

Coletar de uma Loja

Se escolher **coletar** da Loja que você visitar, siga estes passos **na ordem indicada**:

- 1 **COLETE PRODUTOS:** Ganhe Produtos, Moedas e Dragões da Loja e de cada Dragão Artesão e Encantamento presentes no local.
- 2 **(OPCIONAL) ALOQUE UM DRAGÃO:** Você pode alocar 1 Dragão Artesão da sua mão em um espaço de Dragão com um ícone correspondente, e então ganhar as recompensas indicadas naquele espaço.
- 3 **(OPCIONAL) ATIVE UM DRAGÃO:** Você pode usar a habilidade de  de qualquer Dragão Artesão na Loja.
- 4 **(OPCIONAL) USE A HABILIDADE DA LOJA:** Você pode usar a habilidade da Loja se ela tiver alguma.



1 Coletar Produtos

Ao coletar de uma Loja, você ganha **1 Produto, Moeda** ou **Dragão Artesão** disponível na Loja, além de **1 Produto** de cada **Dragão Artesão** e **Encantamento** presentes na Loja.

O ícone no **canto superior esquerdo** de cada carta indica **o que ela concede**:



Ganhe um **Produto** correspondente a este ícone.



Ganhe um **Produto** à sua escolha.



Ganhe uma **Moeda**.






Compre um **Dragão Artesão** à sua escolha do Parque ou do topo do baralho.

Pegue quaisquer **Produtos** e/ou **Moedas** que ganhar das pilhas correspondentes e coloque-os no seu **estoque pessoal** à sua frente. Se a pilha geral se esgotar, você pode utilizar um substituto adequado. Adicione quaisquer Dragões Artesãos que ganhar à sua **mão**.



Moedas **não** são Produtos, de forma que, ao ganhar Produtos à sua escolha, você não pode optar por ganhar Moedas.

EXEMPLO Vitória coleta da Loja Belisquete de Dragonete. Ela ganha 2  (da Loja e do seu Encantamento), bem como 1  e 1  (dos Dragões).



2 Alocar um Dragão

Após coletar Produtos, você **pode** alocar **1 Dragão Artesão** da sua mão em qualquer **espaço de Dragão vazio** na Loja.

Para colocar um Dragão na Loja, o **ícone** do Dragão (no canto superior esquerdo) deve **corresponder** a um dos ícones no **espaço vazio** onde você deseja alocá-lo. Os espaços da Loja podem ser preenchidos **em qualquer ordem** (eles **não** precisam ser preenchidos da esquerda para a direita).

Após alocar o seu Dragão, ganhe as **recompensas** indicadas no espaço que você preencheu (ver "Ganhar Recompensas" abaixo).



Se um espaço de Dragão tiver **vários** ícones, você pode alocar um Dragão correspondente a qualquer um deles. Se um espaço tiver um ícone de ✨, você pode alocar um Dragão com **qualquer** ícone.



EXEMPLO

Vitória coloca um Dragão da mão dela no espaço vazio do meio. Como recompensa, ela pode comprar um novo Dragão de Elite .

Ganhar Recompensas

Os jogadores alocam Dragões Artesãos, encantam Lojas e cumprem objetivos de Dragões de Elite para ganhar diversas **recompensas** ao longo do jogo.



GANHE REPUTAÇÃO: Avance seu marcador na trilha de Reputação para mostrar que você ganhou a quantidade de Reputação indicada.



COMPRE UM DRAGÃO DE ELITE: Compre um novo Dragão de Elite do baralho (ver "Dragões de Elite" pg. 13).



COMPRE UM DRAGÃO ARTESÃO: Compre um Dragão Artesão virado para cima do Parque ou do topo do baralho.



GANHE MOEDAS: Ganhe esta quantidade de Moedas. Moedas podem ser gastas ou presenteadas no lugar de **qualquer Produto** ao pagar o custo de uma ação (elas são **coringas**).



Moedas não gastas valem 1 cada no fim do jogo.

Preencher uma Loja

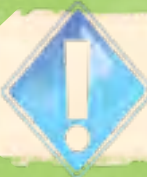
Se, a qualquer momento durante o seu turno, você alocar um Dragão Artesão no **último espaço vazio** de uma Loja, você deve comprar uma **nova Loja** do baralho **sem olhar a carta**, colocando-a **virada para baixo** em qualquer espaço vazio na Cidade (não importa qual). **No fim do seu turno**, você **revelará** cada nova Loja que comprou para **expandir a Cidade**.

Certas habilidades permitem que você preencha uma Loja diferente da que você está no momento (ou até mesmo múltiplas Lojas em um turno).



EXEMPLO

Como Vitória preencheu o último espaço da Loja Belisquete de Dragonete, ela compra uma nova Loja e a coloca virada para baixo.



Há um número limitado de locais na cidade (12 em uma partida de 1-2 jogadores, com até 14 Lojas possíveis em uma partida com 3-5 jogadores, usando os espaços demarcados no parque). Se a cidade estiver cheia, ignore o "Preencher uma Loja" acima.

3 Ativar um Dragão

Cada Dragão Artesão tem uma habilidade de **ativação** 🔥. Todos os Dragões com **ícones** iguais têm a mesma habilidade. (Essas habilidades são detalhadas em “Habilidades” pg. 14.)

Ao coletar de uma Loja, você pode usar a habilidade de 🔥 de **qualquer 1** Dragão Artesão na Loja. Esse Dragão pode ser um que você tiver alocado ou um que já estava lá quando você foi visitar a Loja.



EXEMPLO

Vitória decide ativar o Chamas Geladas para ganhar 3 Produtos diferentes à escolha dela.



Dar Presentes

Algumas habilidades permitem que você dê Produtos, Moedas ou cartas **de presente** para **outros jogadores** em troca de Reputação ou outras recompensas.

Sempre que der presentes, pegue os itens indicados do **seu estoque pessoal** e distribua-os entre outros jogadores da forma que desejar (a menos que haja critérios especificados). Você pode dar **Moedas** de presente no lugar de Produtos.

Se a recompensa concedida por uma habilidade por dar um presente não for Reputação, ela deve ser coletada do estoque geral, e não do estoque do jogador que recebeu o presente.



EXEMPLO Tiago usa a habilidade da Loja Planta que Encanta para dar 3 Produtos do mesmo tipo de presente e ganhar 2 ♥ ou 1 🍀 para cada um deles. Ele decide dar 1 🍵 para Vitória e 2 🍵 para Tiago, escolhendo 4 ♥ e 1 🍀 para receber de recompensa.

4 Usar a Habilidade da Loja

Algumas Lojas têm **habilidades de Loja** indicadas em suas cartas. No **último** passo da coleta de uma Loja, você **pode** usar a habilidade especial da Loja.

*Você só pode usar a habilidade de uma Loja ao coletar dela, e **não** ao encantá-la.*



EXEMPLO

Vitória usa a habilidade da Loja Belisquete de Dragonete, gastando 2 🍀 que ela havia coletado anteriormente no seu turno para pegar 2 Dragões Artesãos do Parque.



Encantar uma Loja

Se escolher **encantar** a Loja que você visitar, siga estes passos **na ordem indicada**:

1 LANCE UM ENCANTAMENTO: Escolha uma carta de Encantamento da fileira virada para cima correspondente ao ícone da Loja. Pague o custo em Produtos para inseri-la atrás da Loja e ganhar as recompensas nela indicadas.

2 (OPCIONAL) ATIVE TODOS OS DRAGÕES: Você pode usar as habilidades de de qualquer quantidade de Dragões Artesãos na Loja.

Para encantar a Loja que visitar, você deve poder **lançar um Encantamento** no local (deve haver um **Encantamento virado para cima** correspondente ao ícone da Loja, cujo **custo** você deve pagar; ver "Lançar um Encantamento").



Ícone de Encantamento

Quando um símbolo de aparece na habilidade, ele indica uma carta de Encantamento ou o lançamento de um Encantamento. "Reserve um " significa que você deve reservar um Encantamento, e "Após " indica o momento após você lançar um Encantamento.

1 Lançar um Encantamento

Para **encantar** uma Loja, escolha **1 carta de Encantamento** da **fileira virada para cima** que seja **correspondente** ao **ícone** da Loja (ou seja, o Encantamento tem o mesmo ícone que aquele exibido no **canto superior esquerdo** da Loja). Então, pague os **Produtos** indicados no Encantamento para **lançá-lo**, devolvendo-os para suas pilhas correspondentes.

Você pode pagar **Moedas** no lugar de qualquer Produto (a menos que o Encantamento tenha um ícone de). Se gastar várias Moedas, você pode optar por gastar cada uma delas como um **Produto diferente**.

Após pagar o custo, ganhe as **recompensas** indicadas na base da carta (ver "Ganhar Recompensas" pg. 8) e **insira** o Encantamento atrás da Loja (de forma que os jogadores possam ver que a Loja agora produz **1 Produto adicional**).



Encantamentos tirados da fileira virada para cima só são repostos no fim do seu turno (ver "Finalizar o seu Turno" pg. 12).




EXEMPLO Mateus visita a Folhas Pimpolhas e decide encantá-la. Ele paga 1 , 1 e 3 para pegar um Encantamento da fileira e inseri-lo atrás da Loja. Isso lhe rende 4 e um novo Dragão Artesão, o qual ele decide pegar do Parque.





+4

2 Ativar TODOS os Dragões

Após encantar uma Loja, você **pode** usar a habilidade de  de **cada** Dragão Artesão na Loja na ordem que desejar.

Se ativar um Dragão Artesão permitir que você aloque **um novo Dragão** na Loja, você **também** pode ativar esse Dragão.





EXEMPLO Após encantar a Folhas Pimpolhas, Mateus ativa o Graveto para dar 1  de presente para Tiago e ganhar 2 , ativando o Migalha em seguida para comprar um novo Dragão Artesão, que ele decide pegar do baralho.

Notas sobre Encantamentos



LOJAS DE DRAGÕES E MOEDAS


Lojas com um ícone de  ou  **não podem** ser encantadas, pois não há Encantamentos com esses ícones no jogo.

LIMITE DE ENCANTAMENTOS

Uma Loja pode ter **somente 3 Encantamentos**. (Existem apenas **3 Encantamentos** com **cada ícone** no baralho, então a maioria das Lojas não pode exceder esse limite.)




LOJAS CORINGAS




Se uma Loja tiver o ícone , **qualquer** Encantamento pode ser lançado nela. Lojas Coringas também podem ter apenas **3 Encantamentos**, independentemente do ícone.

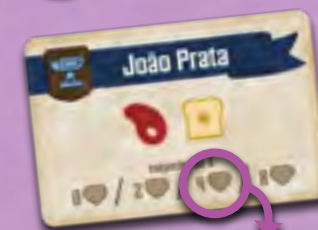



NADA DE MOEDAS

Um símbolo de  indica que você **não** pode gastar **nenhuma** Moeda para pagar o custo do Encantamento em questão.


RECOMPENSAS VARIÁVEIS

Alguns Encantamentos mostram um **conjunto de Produtos** que podem ser pagos **várias vezes** para aumentar a sua recompensa. Por exemplo, se você pagar 3  e 3  para lançar o Encantamento à direita, você ganha 4 .



+4 



Você pode lançar um Encantamento variável pelo preço de **1 único conjunto** dos Produtos necessários, mas você receberá **0** .

Reservar Encantamentos

Algumas habilidades permitem que você **reserve** um Encantamento. Quando fizer isso, pegue um Encantamento à sua escolha na fileira e coloque-o virado para cima à sua frente. (Lembre-se de só reabastecer a fileira no fim do seu turno.)

Ao encantar uma Loja, você pode lançar seu Encantamento reservado em vez de um Encantamento da fileira virada para cima. Os outros jogadores **não** podem lançar o seu Encantamento reservado. Você só pode ter **1 Encantamento reservado** de cada vez. Se tiver um Encantamento reservado, você **não pode** reservar outro ao mesmo tempo.

Finalizar o seu Turno

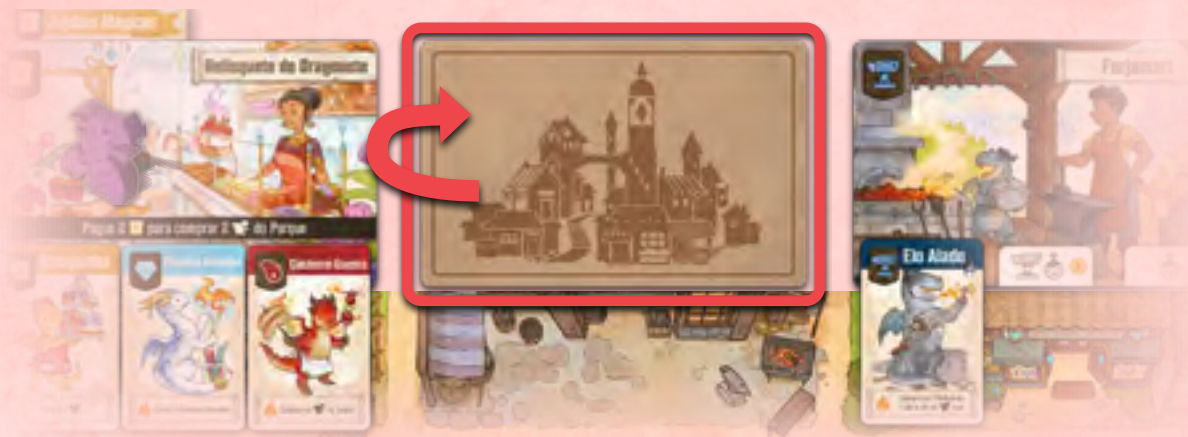
Após coletar ou encantar, siga os passos indicados a seguir para preparar o turno do próximo jogador:

- 1 EXPANDA A CIDADE:** Vire quaisquer novas Lojas compradas durante o seu turno para cima.
- 2 LIMITE DE DRAGÕES E PRODUTOS:** Devolva Dragões e Produtos até ficar com um máximo de 6 Dragões Artesãos e 7 Produtos de cada tipo.
- 3 REABASTEÇA O PARQUE E OS ENCANTAMENTOS:** Compre novos Dragões Artesãos e Encantamentos virados para cima até que haja 5 de cada.



1 Expandir a Cidade

Se tiver preenchido Lojas no seu turno e comprado novas Lojas para substituí-las, vire essas Lojas **para cima**. Elas ficam disponíveis para os jogadores visitarem.



2 Limite de Dragões e Produtos

Ao fim do seu turno, você pode ter no máximo **6 Dragões Artesãos** na sua mão. Se exceder essa quantidade, você deve devolver Dragões à sua escolha para o fundo do baralho de Artesãos até ficar com 6.

Além disso, você não pode mais de **7 fichas** de cada **tipo de Produto**. Se tiver mais de 7 fichas de qualquer tipo, você deve devolver fichas para as pilhas correspondentes até ficar com 7.



3 Reabastecer o Parque e os Encantamentos

Se houver **menos de 5** Dragões Artesãos ou Encantamentos virados para cima, revele novas cartas dos baralhos correspondentes até haver 5 de cada.

Se o baralho de Artesãos ou de Encantamentos ficar sem cartas, o **fim do jogo** é ativado (ver "Fim do Jogo" na página seguinte).




! Não existe um limite de Moedas e Dragões de Elite que cada jogador pode ter. Esses componentes não precisam ser contados no fim do seu turno.

! Dragões Artesãos e Encantamentos obtidos durante o seu turno só são repostos no fim do seu turno.

Fim do Jogo

Quando a **última carta do baralho de Artesãos** ou de **Encantamentos** for comprada ou revelada, o fim do jogo é ativado. Cada jogador ganha **1 último turno**, incluindo o jogador que ativou o fim do jogo.

Quando todos os jogadores tiverem jogado seu último turno, eles ganham **Reputação final** da seguinte forma:

- 1 **MOEDAS SOBRESSALENTES:** Cada jogador devolve todas as Moedas do seu estoque para a Fonte e ganha 1  por Moeda devolvida.
- 2 **DRAGÕES DE ELITE:** Cada jogador revela cada Dragão de Elite com um ícone de  cujos objetivos ele tiver cumprido e ganha a quantidade de  indicada.

Vence quem tiver a Reputação mais alta!



*Você deve entregar todas as suas Moedas **antes** de pontuar seus Dragões de Elite. Isso significa que você **não pode** usar Moedas para cumprir os objetivos dos seus Dragões de Elite.*

Resolução de Empates

Em caso de empate, vence o jogador empatado com mais **Dragões Artesãos** restantes em sua **mão**. Se o empate persistir, vence o jogador empatado com mais **Produtos** restantes em seu estoque. Se ainda houver um empate, os jogadores empatados compartilham sua merecida vitória!



Dragões de Elite


Estes Dragões únicos são atraídos pelas atividades de Guardachamas e usam suas habilidades para acrescentar charme e estilo às vidas das pessoas que os rodeiam. Alguns podem ser vistos celebrando durante o dia, ao passo que outros esperam a noite chegar para festejar.

Cada jogador começa o jogo com 1 Dragão de Elite, podendo obter mais deles na forma de **recompensas** ou por meio do uso de **habilidades**. **Não existe limite** de Dragões de Elite por jogador.



Cada Dragão de Elite tem um **objetivo específico**. Se você cumprir o **objetivo** de um Dragão de Elite, ele lhe dará **Reputação** e outras recompensas.



DRAGÕES SOLARES


Estes Dragões de Elite só podem ser pontuados **durante o jogo**. Se tiver cumprido o objetivo de um Dragão , você pode revelá-lo **a qualquer momento durante o seu turno** para ganhar suas recompensas. Se o objetivo exigir que você gaste **Produtos**, devolva-os às pilhas correspondentes.




Você só pode pontuar cada um dos seus Dragões  uma vez por jogo. Deixe os Dragões  pontuados virados para cima à sua frente.



DRAGÕES LUNARES

Estes Dragões de Elite só são pontuados **no fim do jogo**. Quando o jogo acabar, revele todos os seus Dragões  e ganhe recompensas de cada Dragão cujo objetivo você tiver cumprido.



Se uma habilidade permitir que você pontue um Dragão  durante o jogo, você não poderá pontuá-lo outra vez no fim do jogo.


Habilidades

As seções seguintes fornecem esclarecimentos sobre Dragões Artesãos, Lojas e Dragões de Elite.

RESOLVER HABILIDADES

Se optar por usar uma habilidade, você deve resolvê-la ao máximo possível (a menos que parte da habilidade indique que "você pode" fazer algo).

ALOCAR DRAGÕES

Sempre que usar uma habilidade de **alocar** um Dragão Artesão  em uma Loja, você deve seguir todas as regras para alocar um Dragão em pg. 8 (a menos que o contrário seja indicado no texto da habilidade). Isso significa que o Dragão que você alocar deve **corresponder** ao ícone do espaço selecionado e que, após alocá-lo, você ganha a **recompensa** indicada (assim como se você o tivesse alocado durante o passo 2 da coleta).




Dragões Artesãos



Guardachamas têm um laço especial com os 6 Dragões Artesãos, inspirando suas habilidades únicas de .

Habilidade


Esclarecimentos



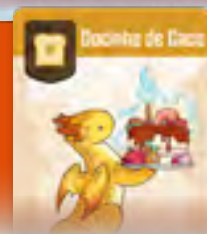
Ganhe 2 de 1 Produto desta Loja ou um Dragão Artesão  nela presente.

- Os 2 Produtos obtidos devem ser iguais. Você pode usar esta habilidade para ganhar 2  deste Dragão. Se a Loja tiver um  você pode pegar 2 de qualquer 1 Produto. Você não pode usar isso para ganhar Moedas ou comprar Dragões.
- Se uma habilidade permitir que você ative isso em um local que não seja a Loja (ex: o Parque ou a sua mão), você pode ganhar Produtos de qualquer Dragão que estiver nesse local.



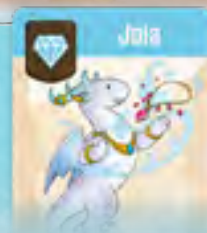
Aloque um Dragão Artesão  na Cidade.

- Você pode alocar seu Dragão em qualquer espaço vazio da Cidade que tiver o ícone correspondente (incluindo a Loja que você está visitando).
- Você ganha a recompensa indicada no espaço (ver pg. 8).



Compre 1 Dragão Artesão .



- Você pode pegar qualquer Dragão virado para cima do Parque ou comprar a carta do topo do baralho de Artesãos.



Ganhe quaisquer 3 Produtos diferentes.


- Você pode escolher quaisquer 3 Produtos diferentes. Eles podem ser iguais a Produtos que você já tem no seu estoque.




Troque esta carta de lugar com outro Dragão Artesão  na Cidade e ative  o novo Dragão.

- Ignore os ícones indicados nos espaços da Loja envolvidos.
- Isso não conta como alocar um Dragão e não concede a recompensa desses espaços.












Presenteie outro jogador com um Produto para ganhar 2 .

- Presenteie outro jogador com qualquer 1 Produto do seu estoque pessoal à sua escolha e ganhe 2  (ver "Dar Presentes" pg. 9).





Lojas

As Lojas são o ponto central da cidade, e aquelas que fazem uso do Ofício Ígneo são muito valorizadas.

LOJA ESCLARECIMENTOS

A Batida Selvagem	<ul style="list-style-type: none"> Os Produtos que você coletar devem ser pegos do estoque geral (e não da carta de Dragão, se ela contiver Produtos).
Apiário Lendário	<ul style="list-style-type: none"> Se pagar uma Moeda, você pode optar por ativar apenas alguns Dragões presentes neste lugar (assim como é feito ao encantar).
Ardência dos Correios	<ul style="list-style-type: none"> Você deve dar de presente um dos Dragões de Elite que comprar.
Ateliê Escamas da Moda	<ul style="list-style-type: none"> O Dragão Artesão que você comprou ao coletar desta Loja é o tipo de Dragão que você pontuará.
Banco Tesouro do Dragão	<ul style="list-style-type: none"> Você deve ter pelo menos 3  para usar a primeira parte desta habilidade.
Bazar Bizarro	<ul style="list-style-type: none"> Você deve cumprir o objetivo do Dragão que revelar para pontuá-lo. Você pode revelar um Dragão  ou  com esta habilidade. Se revelar um Dragão , pontue-o normalmente. Se revelar um Dragão , pontue-o como se o jogo tivesse acabado de terminar. (Você não o pontua outra vez no fim do jogo.)
Beco do Dragão	<ul style="list-style-type: none"> Dragões Artesãos não podem ser alocados nesta Loja. Se decidir deixar Moedas aqui, coloque 2 Moedas do seu estoque pessoal em um espaço vazio de duas moedas e obtenha as duas recompensas indicadas nele. Então, jogue outro turno completo (começando com o movimento para outra Loja). Se pegar todas as Moedas, pegue-as de todos os espaços preenchidos. Os jogadores poderão reabastecê-los em turnos posteriores.
Belisquete de Dragonete	<ul style="list-style-type: none"> Se houver menos de 2 Dragões restantes no Parque, você pode pagar 2  para pegar todos os que restarem (até se for nenhum).
Bistrô Dragonne	<ul style="list-style-type: none"> O Dragão que você alocar deve corresponder ao ícone indicado no espaço que você escolher. Ganhe 1 Moeda por  impresso no espaço em vez de ganhar . Se houver outras recompensas no espaço, ganhe-as normalmente. Ao alocar um Dragão nesta Loja por meio de qualquer outra mecânica que não seja esta habilidade, ganhe a  impressa normalmente.

LOJA ESCLARECIMENTOS




Buffet Sopro Quente	<ul style="list-style-type: none"> Pagar uma Moeda para obter um segundo conjunto de Produtos é opcional.
Cerâmica Aerodinâmica	<ul style="list-style-type: none"> Você só ganha este bônus se preencher uma Loja usando esta habilidade (preencher uma Loja em qualquer outro momento do seu turno não conta).
Chama Eterna	<ul style="list-style-type: none"> Quando esta Loja for revelada, compre 2 Dragões Artesãos do baralho e aloque-os no 1º e 3º espaços dela. Deixe o 2º espaço vazio. Se alocar Dragões neste local esgotar o baralho, o jogador que comprou esta Loja joga o último turno.
Dragões e Garrafões	<ul style="list-style-type: none"> Os outros jogadores não têm que pagar Produtos para se juntar a você neste local.
Escamaria	<ul style="list-style-type: none"> Você pode trocar até 6 Produtos únicos (1 de cada tipo). Você pode gastar Moedas nesta habilidade, mas isso não aumenta a sua pontuação (visto que elas valem 1  no fim do jogo).
Fogo de Carvão	<ul style="list-style-type: none"> Você pode alocar seu Dragão em qualquer espaço vazio na Cidade. Ele não precisa ter o mesmo ícone que os ícones do espaço. Você ganha a recompensa indicada normalmente, além das 2 Moedas.
Garras e Bocarras	<ul style="list-style-type: none"> Você pode jogar a Moeda outra vez, independentemente de ter obtido cara ou coroa na primeira vez. Você não pode jogar a Moeda mais de duas vezes. Você pode ficar com todos os Dragões que comprar (jogar a Moeda outra vez não substitui o Dragão anterior).
Leroy Gnomim	<ul style="list-style-type: none"> Como você só precisa descartar Produtos até ficar com 7 no fim do seu turno, você pode gastar os Produtos que ganhar durante o seu turno para usar esta habilidade (ou Moedas).
Pizzaria da Bruxaria	<ul style="list-style-type: none"> Dragões Artesãos podem conter qualquer quantidade de Produtos. Quando um jogador pega um Dragão, ele ganha os Produtos nele colocados. Se tiver pegado um Dragão Artesão durante o seu turno, não será possível encontrar correspondências para todos os 5 e ganhar a Moeda.
Planta que Encanta	<ul style="list-style-type: none"> Para cada Produto que presentear, você pode escolher entre ganhar 2  ou 1  em cada caso individual.
Poço dos Desejos	<ul style="list-style-type: none"> Ao coletar aqui, ganhe 3 Moedas. Você pode optar por não jogar moedas ou parar após qualquer tentativa. Toda vez que você obtiver um resultado de cara, pontue 2 . Toda vez que você obtiver um resultado de coroa, perca a moeda jogada.

Continua na próxima página...

Continuação da página anterior...

LOJA ESCLARECIMENTOS


- Poções e Infusões**
- Você pode ignorar os ícones indicados no espaço ao escolher um Dragão para substituir.
 - Isso não conta como alocar um novo Dragão e você não ganha a recompensa do espaço.


- Poleiro Cauda Rastejante**
- Se ativar um Dragão , pegue qualquer Dragão da Cidade e aloque-o no Parque, ativando-o e adicionando-o à sua mão.
 - Todos os Dragões desta Loja devem ser colocados virados para baixo (xiii... eles estão dormindo). Os jogadores podem olhar as cartas de Dragão viradas para baixo sempre que quiserem, mas elas não produzem Produtos nem fornecem habilidades de  durante as visitas, além de não contarem na pontuação de Dragões de Elite no fim do jogo.
 - Se mover ou mudar um Dragão para esta Loja, vire-o para baixo. Se mover ou mudar um Dragão desta Loja para outra, vire-o para cima; a habilidade de  dele fica disponível imediatamente.

- Prosa de Abobrinha**
- Ao usar a segunda parte desta habilidade, você ganha +2 Produtos de cada Dragão, além dos Produtos que coletou anteriormente no seu turno.

- Sabedoria da Herbologia**
- Todos os Produtos que você ganhar devem ser inclusos no custo de 1 Encantamento da fileira ou 1 Encantamento que você tiver reservado.
 - Você só pode reservar o Encantamento do qual você pegar Produtos.
 - Se já tiver um Encantamento reservado, você não pode reservar outro, mas ainda pode ganhar 3 Produtos de um Encantamento da fileira ou daquele que você reservou.

- Termas do Feitiço**
- Se não tiver ativado um Dragão neste turno, esta habilidade não tem efeito.

- Tesouros Secretos**
- Dar uma Moeda de presente para ganhar 4  é opcional.

- Toque de Vidro**
- Se ativar um Dragão , coloque qualquer Dragão da Cidade na sua mão e ative-o. Então, você pode dar o novo Dragão de presente.



- Tônica Dracônica**
- Não lance o Encantamento em uma Loja. Se já tiver um Encantamento reservado, você não pode usar esta habilidade.

Dragões de Elite



ESCLARECIMENTOS

- Alfaiate**
- Inclua o Dragão que você colocou na sua pontuação.

- Cadabra**
- Você pode revelar esta carta ao coletar ou encantar. Para cada Dragão que puder ativar, você pode escolher entre ganhar 2  ou usar a habilidade dele normalmente.
 - Se uma Loja não tiver Dragões nela, isso concede 0 .

- Centelha**
- Conte os Encantamentos nesta e em outras Lojas.
 - Você deve encantar para pontuar esta carta, impedindo que você a pontue com o Bazar Bizarro.

- Dourado**
- Não conte os espaços do Beco do Dragão como espaços de recompensa de Moeda.
 - Conte cada espaço de recompensa de Moeda uma única vez, mesmo que haja mais de uma Moeda nele.


- Farrapo**
- Estas Lojas não precisam ser adjacentes.

- Lampejo**
- Você deve encantar para pontuar esta carta, impedindo que você a pontue com o Bazar Bizarro.

- Vetor Estelar**
- O Encantamento fica na fileira após você pagar o custo dele.



ESCLARECIMENTOS

- Ajax, Carnie, Elix, Floresta, Tostado, Zircônia**
- Se estiver empatado na contabilização de quem tem a maior quantidade deste Produto, você ainda ganha o bônus.
 - Você deve ter pelo menos 3 Produtos deste tipo para pontuar +3  por ter a maior quantidade.

- Docinho, Gema, Savana, Sombra, Tremelique, Umami**
- Se o tipo de Dragão indicado ficar empatado na contabilização do tipo com maior quantidade de Dragões, você ainda ganha o bônus.

- Steven**
- Considere os tipos de Produto dos quais você não tem nenhum como se o total fosse um número par.

- Talismã**
- Você não pode pontuar Dragões de Elite que devolveu.
 - Você não pode devolver Dragões de Elite que já pontuou.
 - Como você deve revelar o Talismã para resolvê-lo, você não pode devolver a própria carta do Talismã.
 - Dragões de Elite devolvidos não contam na pontuação do Compincha.

REGRAS OPCIONAIS

Companheiros

Dragões Companheiros são uma adição opcional ao jogo que fornecem uma habilidade especial de uso único para cada jogador. Alguns companheiros também fornecem um bônus no início do jogo.



Preparação

Para jogar com Companheiros, distribua 1 Companheiro aleatório para cada jogador durante a preparação. Cada jogador coloca seu Companheiro à sua frente com o lado da **habilidade** virado para cima. Se o Companheiro de um jogador vier com o texto "INÍCIO", o jogador começa o jogo com o bônus indicado.

Habilidades dos Companheiros

O jogador pode usar a habilidade do seu Companheiro **uma vez por jogo** em qualquer momento do turno dele (a menos que um momento específico seja indicado). Após usar a habilidade de um Companheiro, **vire-o para o outro lado** para indicar que ele não pode ser usado novamente.



- Ao reservar um Encantamento no início do jogo, revele um novo Encantamento imediatamente para substituí-lo.



- Você pode optar por ativar apenas alguns Dragões no Parque (assim como é feito ao encantar).



- Os 2 Produtos que você ganhar para cada Moeda podem ser diferentes um do outro.



- Se a habilidade da Loja tiver um custo, você deve pagá-lo toda vez que usar a habilidade.



- Você pode optar por ativar apenas alguns Dragões na Loja onde você está alocando o novo Dragão (assim como é feito ao encantar).
- Se alocar o novo Dragão na Loja ocupada pelo seu Dragão inicial, você pode ativar seu Dragão inicial outra vez para alocar um 2º novo Dragão.
- Se esta habilidade permitir que você aloque um 2º novo Dragão, você não pode repetir o uso desta habilidade na Loja onde você o alocar.



- Esta habilidade só pode ser ativada quando uma nova Loja for virada no fim do seu turno (e não quando ela for inicialmente comprada).



- Ao escolher um Dragão de Elite no início do jogo, compre 5 para servirem de escolha em vez de 2. Devolva todos os Dragões que não escolher para o fundo do baralho.
- Você pode usar esta habilidade para pontuar um Dragão de Elite que você já pontuou.
- Você só pode usar esta habilidade para pontuar um Dragão de Elite durante o jogo, e não durante a pontuação no fim do jogo.

Modo Solo



Preparação

Siga as instruções de preparação de uma partida normal com **3 jogadores**, mas considere as seguintes exceções:

- 1 BARALHO DE LOJAS:** Após colocar as Lojas iniciais, crie o baralho de Lojas com as 10 Lojas indicadas a seguir. (Esta lista pode ser modificada com o desbloqueio de conquistas; ver "Desbloqueio de Conquistas" na página seguinte.)

- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| Belisquete de Dragonete | Escamaria |
| Fogo de Carvão | Garras e Bocarras |
| Poções e Infusões | Poço dos Desejos |
| Teste de Resistência | Apiário Lendário |
| Prosa de Abobrinha | Poleiro da Cauda Rastejante |

- 2 BARALHO DE ELITE:** Crie o baralho de Elite com os 12 Dragões indicados a seguir. (Esta lista pode ser modificada com o desbloqueio de conquistas; ver "Desbloqueio de Conquistas" na página seguinte.)

- | | | |
|----------|---------|----------|
| Alfaiate | Farrapo | Lampejo |
| Bubu | Fósforo | Talismã |
| Gorducho | Cadabra | Todd |
| Encanto | Fagulha | Centelha |

- 3 PREPARAÇÃO DOS JOGADORES:** Escolha 1 marcador de jogador para usar, mas mantenha os outros perto de você. Use a referência de jogador do Modo Solo.

Companheiros não podem ser usados no Modo Solo. Como você está jogando sozinho, eles decidiram ficar em casa descansando.



Como Jogar

Jogue seus turnos um após o outro. Siga as mesmas regras do jogo com vários participantes, mas considere as seguintes exceções:

FIM DO TURNO

Em vez de seguir os passos normais de fim de turno, faça o seguinte:

- 1 REABASTEÇA O PARQUE:** Revele novos Dragões Artesãos virados para cima até que haja **5** no Parque.
- 2 ALOQUE UM DRAGÃO:** Revele o Dragão Artesão do topo do baralho. Partindo do Parque e seguindo no sentido horário, encontre o **primeiro espaço de Loja vazio** correspondente ao **ícone** do Dragão (ou Coringa) e aloque o Dragão nesse espaço. Se não houver um espaço correspondente, devolva o Dragão para o fundo do baralho e compre outro (repita este passo até poder alocar um Dragão ou ficar sem Dragões). Se você **preencher** uma Loja durante este passo, compre uma nova Loja e coloque-a na Cidade normalmente.
- 3 MOVA UM PNJ (PERSONAGEM NÃO JOGÁVEL):** Se o ícone do Dragão colocado for correspondente a um **marcador de jogador** diferente do seu, mova esse marcador para a Loja onde o Dragão foi alocado. (Se você estiver nessa Loja, você não recebe um Produto.) Se o ícone do Dragão for correspondente à **sua** cor, não mova marcadores.
- 4 LANCE UM ENCANTAMENTO:** Se algum dos Encantamentos da fileira virada para cima tiver um **ícone** no canto superior esquerdo correspondente ao ícone do **Dragão** recém-alocado, escolha um desses Encantamentos e adicione-o à Loja correspondente (de mesmo ícone ou coringa). Se ele puder ser adicionado a mais de uma Loja, você pode escolher a qual delas adicioná-lo.
- 5 REABASTEÇA OS ENCANTAMENTOS:** Revele novos Encantamentos virados para cima até que haja **5** na fileira.
- 6 EXPANDA A CIDADE:** Revele todas as Lojas viradas para baixo.

DAR PRODUTOS

Ao **visitar uma Loja** com um ou mais marcadores de PNJ, você deve dar **1 Produto** à sua escolha (ou 1 Moeda) para cada um deles como se eles fossem jogadores.

Sempre que for **dar um Produto** para outro jogador (ex.: ao visitar uma Loja ocupada ou dar um presente), devolva as fichas que você der diretamente para suas devidas pilhas.

MÁX. DE 12 LOJAS

A Cidade pode conter um **máximo de 12 Lojas**. Quando houver 12 Lojas na Cidade, **não** compre mais Lojas quando as já existentes forem preenchidas (por você ou por um PNJ).

Fim do Jogo

Se você comprar ou revelar o último Dragão Artesão ou Encantamento a qualquer momento durante o seu turno, finalize o turno atual e jogue **mais 1 turno completo** antes de seguir para a pontuação final. No fim do seu turno final, **não** aloque um Dragão Artesão de PNJ nem lance um Encantamento de PNJ.

PONTUAÇÃO FINAL

Some seu **valor final de Reputação** da mesma forma que você faria em partidas com vários jogadores. Compare sua pontuação com a tabela abaixo e veja que **prêmio** você ganhou:

- | | | |
|-------|--|-----------------------|
| 0-74 | | Lojista |
| 75-89 | | Guardachama |
| 90+ | | Mestre do Fogo |

Desbloquear Conquistas

O Modo Solo inclui algumas **Conquistas** que podem ser concluídas para adicionar **novos conteúdos** às suas partidas individuais posteriores.

Para **desbloquear** o conteúdo das Conquistas, você deve ter um valor de Reputação igual ou superior a **75** no fim do jogo:

Um **Guardachama** (75–89) pode desbloquear **1** Conquista.

Um **Mestre do Fogo** (90+) pode desbloquear até **2** Conquistas.

Você só pode desbloquear uma Conquista se cumprir os **requisitos** dela no fim do jogo. Se concluir mais Conquistas do que pode desbloquear com base na sua pontuação, você deve **escolher** qual delas desbloquear.

Cada Conquista desbloqueada pode **adicionar** (+) ou **substituir** (↔) Lojas no baralho de Lojas com o qual você começa cada partida, bem como pode **adicionar** (+) novos Dragões de Elite ao baralho de Elite. Ao preparar um jogo individual, verifique quais Conquistas você concluiu e **modifique** os baralhos iniciais adequadamente.



Conquistas

12 Lojas
na Cidade

Mestre do Comércio

↔ Poço dos Desejos com
 Beco do Dragão

+ Abra
+ Arco-Íris

8
Cumpridos
(ou)

Mestra das Festividades

↔ Apiário Lendário com
 Bazar Bizarro

+ Compincha

4 Lojas
com 3
cada

Encanto Total

↔ Poleiro Cauda
Rastejante com Ateliê
Escamas da Moda

+ Vetor Estelar
+ Steven

2 de
cada tipo
na Cidade

Outro Tipo de Magia

↔ Garras e Bocarras com
 Chama Eterna

+ Tônica Dracônica

Entregue
9 no fim
do jogo

Senhor do Tesouro

+ Dourado
+ Verdejante

6 Dragões
 na
Cidade

Meia-Dúzia

↔ Belisquete de
Dragonete com
 Bistrô Dragonne

+ Botão-de-Ouro
+ Docinho

6 Dragões
 na
Cidade

Jardineiro

+ Sabedoria da
Herbologia

+ Pizzaria da Bruxaria
+ Savana

6 Dragões
 na
Cidade

Tudo que Brilha

↔ Escamaria com
 Banco Tesouro do
Dragão

+ Gema
+ Aurora

6 Dragões
 na
Cidade

Metaleiro

↔ Cerâmica Aerodinâmica
com A Batida Selvagem

+ Westley
+ Sombra

6 Dragões
 na
Cidade

Mestre das Poções

↔ Poções e Infusões com
 Termas do Feitiço

+ Tremelique
+ Noiteluz

6 Dragões
 na
Cidade

Cidade Gourmet

↔ Fogo de Carvão com
 Buffet Sopro Quente

+ Rosinha
+ Umami



CRIAÇÃO DO JOGO Manny Vega

ILUSTRAÇÕES E DIREÇÃO DE ARTE Sandara Tang

DESIGN GRÁFICO Manny Vega

DESENVOLVIMENTO Brad Brooks
Peter Vaughan

MODELOS 3D Erick Tosco
Christian Strain

LIVRO DE REGRAS Jeff Fraser

PLAYTESTERS Judy Adler, Andy Ashcraft, Adrian Alamo Borja, Jasmine Marie Bouges, Norv Brooks, William J. Brown III, Eli Burns, Michael Camacho, Seth Chaffield, Axel Cisneros, Sarah Conner-Brown, Leo Cordoba, Steve Cox, Michael Cyr, Fernando Diaz, Rebecca Dominguez, Kye Etherton, Kevin Flanagan, Rachael Forsman, Don Gilstrap, Dani Glassner, Mike Gugliano, Joshua Hanks, Richard Hanks, Riki Hay, Bethany Hiemstra, Frances-ane Hiemstra, Gwyneth Heimstra, Michael Hiemstra, Alicia Claire Hoflack, Katia Howatson, Matthew Justice, Tristan Justice, William Kennard, Karen Laubscher, Sheldon Leong, Glade Madruga, Richard Malena-Webber, Kori Maner, Alex Marks, Ruben Martínez, Guillermo Milano, Rob Miller, Iain Murphy, Tony Nguyen, Hege Petrogalli, Adriana Raats, Simon Raats, Ashleigh Restivo, Cutty Reynolds, Rogério Ribeiro, John Rochester, Scott Rogers, Sea Lin Yao, Christian Strain, Drake Teo, Zachary Uhlig, James Vaughan, Mike Vander Veen, Oliver Vega, Austin Wenzel, Brian Wilson, Adam Wolfe Ryder, Ta-Te Wu, Miriam Ziebart, Eric Zimmerman, membros adicionais do First Play LA e o servidor Cardboard Alchemy do Discord.

PROTÓTIPOS DE Print and Play, Mike DePasquale

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS Bryce Cook e Noah Adelman da Gametrays, Nicole Gose, Christian Strain, Bob Schremp, Prawn Designs, LLC, Lucky Duck Games e todos os que contribuíram com o Kickstarter, os fãs de Art of Sandara e os amantes de dragões que permitiram que este jogo se concretizasse.

© Cardboard Alchemy 2022. Todos os direitos reservados.

TRADUÇÃO Bárbara Coelho

REVISÃO Camila Berka

DIAGRAMAÇÃO BR Felipe Godinho e Tati Hapanchuk



WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR