

Livro de Regras

SpellBook



COMPONENTES

- 1 Bolsa de Vórtex
- 105 fichas de Matéria (em 7 cores)
- 1 peça de Altar
- 1 ficha de Primeiro Jogador
- 4 tabuleiros de Familiar (1 por jogador)
- 4 baralhos de Feitiço (1 por jogador) com 21 cartas cada. Cada baralho é composto por três conjuntos de 7 cartas.
- 4 cartas de Auxílio ao Jogador (1 por jogador)
- 1 caixa de Descarte (deve ser montada antecipadamente)
- Este livro de regras

Cartas de Feitiço



- A Título:** O nome do Feitiço
- B Conjunto:** Indica a qual dos 3 conjuntos (♦ / ♦♦ / ♦♦♦) a carta pertence (usado durante as primeiras partidas).
- C Cor:** Indica a cor da Matéria utilizada para aprender o Feitiço.
- D Efeito de Nível 3:** Indica o efeito do Feitiço quando é aprendido ao gastar 3 Matérias.
- E Efeito de Nível 4:** Indica o efeito do Feitiço quando é aprendido ao gastar 4 Matérias.
- F Efeito de Nível 5:** Indica o efeito do Feitiço quando é aprendido ao gastar 5 Matérias.
- G Pontos:** Indica a quantidade de pontos concedidos pelo Feitiço ao final da partida, de acordo com o nível dele.
- H Símbolo de Ação:** Quando presente, indica a fase durante a qual a ação do Feitiço pode ser usada.

O verso de cada carta de Feitiço apresenta 2 características:

- I** O Familiar, identificando a qual jogador a carta pertence.
- J** A cor da carta (há 3 cartas para cada uma das 7 cores).



Matéria

Fichas de Matéria são usadas como “moeda de troca” para aprender Feitiços. Elas também podem ser armazenadas no tabuleiro de Familiar de um jogador para receber pontos ao final da partida.

As 105 fichas de Matéria são divididas em 7 cores (15 de cada cor) da seguinte forma:

Vermelho (Magma) Roxo (Veneno) Verde (Planta) Preto (Carvão) Branco (Vapor) Azul (Mercúrio) Amarelo (Ouro)



Cada ficha de Matéria também possui uma runa gravada nela. Alguns Feitiços também mencionam certas runas para os efeitos deles (veja o Apêndice nas páginas 10-14). Há três runas diferentes no jogo:   .

Cada cor de Matéria possui cinco fichas indicando cada tipo de runa.

OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores assumem o papel de magos reunindo-se para participar do Grande Rito Anual. Durante esta competição, eles se esforçam para preencher seus Livros de Feitiços com novos Feitiços. Os magos se reúnem em torno de um Vórtex (representado pela Bolsa), que emite vários componentes mágicos conhecidos como Matéria, alguns dos quais são colocados no Altar. Os magos usam essa Matéria para aprender novos Feitiços ou armazenar o poder em seus Familiares, ambos os quais lhes renderão pontos. A disputa termina assim que o Livro de Feitiços ou o Familiar de qualquer jogador for preenchido. O mago com mais pontos vence a competição.

Preparação

- Coloque a peça de Altar e a Bolsa no centro da mesa e, então, coloque todas as Matérias na Bolsa, misturando-as bem. Compre 5 Matérias da Bolsa aleatoriamente e coloque-as nos espaços vazios do Altar. Coloque a caixa de Descarte ao lado.



- Cada jogador compra 2 Matérias da Bolsa e coloca-as à sua frente, formando sua reserva inicial.

- Escolha aleatoriamente quem será o primeiro jogador e dê a ele a ficha de Primeiro Jogador.

- Cada jogador pega uma carta de Auxílio ao Jogador, bem como o conjunto de cartas de Feitiço com o ícone do Familiar correspondente no verso. Algumas dessas cartas serão colocadas na mesa, como descrito nas próximas seções.

Primeira Partida

Para a primeira partida, cada jogador coloca o conjunto de 7 cartas de Feitiço com o símbolo ✧ à sua frente, ao lado da carta de Auxílio ao Jogador. A organização exata das cartas não faz diferença.



Partidas Futuras

Para se familiarizar com o jogo, recomendamos que você jogue usando o conjunto ✧ várias vezes.

Assim que os jogadores estiverem confortáveis com esse conjunto, proceda para o conjunto ✧✧ e, então, para o conjunto ✧✧✧. Uma vez que você tenha dominado todos os 3 conjuntos (e todos os 21 Feitiços deles), você estará pronto para jogar a partida clássica.



Partida Clássica

Para jogar a partida clássica, você terá 1 Feitiço de cada cor. Para cada uma das 7 cores, o primeiro jogador embaralha as 3 cartas da respectiva cor e compra uma aleatoriamente. Todos os outros jogadores pegam a mesma carta de seus baralhos.

A carta escolhida é colocada à frente deles e as outras 2 cartas daquela cor são devolvidas para a caixa, pois não serão utilizadas. Repita esse processo para cada cor.



Importante: Em vez de comprar Feitiços aleatoriamente, os jogadores podem concordar em uma combinação de cartas específica. Seja qual for o método escolhido, cada jogador deve ter as mesmas 7 cartas de Feitiço, 1 de cada cor.

TURNO DE JOGO

Começando pelo primeiro, cada jogador completa seu turno (Dia) antes de passar para o próximo jogador.

Um Dia é dividido em 3 fases:  Manhã,  Meio-Dia e  Noite. Durante cada fase, o jogador pode realizar uma única ação. Ao final do Dia dele, o jogador reabastece o Altar e a vez é passada para o próximo jogador em sentido horário.

Essa sequência continua até o final da partida (veja a página 9)

Importante: Os jogadores são limitados a uma única ação em cada fase. Realizar uma ação em uma fase é sempre opcional, e qualquer fase pode ser pulada (por escolha ou porque nenhuma ação pode ser realizada).

Cada fase tem uma ou duas ações primárias que estão disponíveis para os jogadores no começo da partida. Conforme os jogadores aprendem Feitiços (veja Noite, página 6), opções de ações adicionais podem ser disponibilizadas.

Limite da Reserva

A reserva de cada jogador tem um limite máximo de 9 Matérias que não pode ser excedido em nenhum momento durante a partida.

Matérias na reserva podem ser armazenadas (veja Meio-Dia, página 6), gastas para Aprender um Feitiço (veja Noite, página 6) ou descartadas ao usar a habilidade de um Feitiço. Ao comprar ou pegar várias Matérias, faça isso uma de cada vez.

Nota: Esse limite pode fazer com que uma ação seja apenas parcialmente completada. Por exemplo, se você usar a habilidade de um Feitiço que permite que você compre 4 Matérias da Bolsa e você já tiver 6 Matérias, você compra apenas 3.

Manhã

No começo da partida, apenas duas ações primárias estão disponíveis aos jogadores durante a fase da Manhã:

Pegar 1 Matéria:

O jogador escolhe 1 Matéria do Altar e adiciona-a à própria reserva.



Comprar 2 Matérias:

O jogador compra 2 Matérias da Bolsa e adiciona-as à própria reserva.



Exemplo: Como sua ação da Manhã, o jogador A decide pegar 1 Matéria. Ele pega a Matéria vermelha do Altar e adiciona-a à reserva dele. A ação da Manhã está completa, ele segue para a fase do Meio-Dia.

Meio-Dia



No começo da partida, apenas uma ação primária está disponível aos jogadores durante a fase do Meio-Dia:

- **Armazenar 1 Matéria:** O jogador pega 1 Matéria da própria reserva e armazena-a no primeiro espaço disponível do tabuleiro de Familiar dele (o espaço com o menor valor ainda visível).

Nota: O número 18 não é um espaço, mas sim o valor dos pontos ao final da partida caso o tabuleiro de Familiar esteja completo (veja a página 9).

Nota: Se uma ação permitir que você armazene mais Matérias do que há espaços restantes no tabuleiro de Familiar, a Matéria excedente permanece onde está e não é armazenada nem descartada.

Exemplo: Como sua ação do Meio-Dia, o jogador B decide armazenar 1 Matéria. Ele escolhe a Matéria amarela da própria reserva e armazena-a no primeiro espaço disponível no tabuleiro de Familiar dele. Tendo completado sua ação de Meio-Dia, ele agora prossegue para a fase da Noite.



Noite

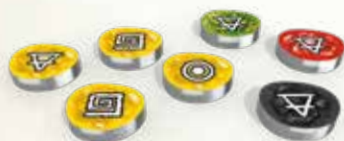


No começo da partida, apenas uma ação primária está disponível aos jogadores durante a fase da Noite:



Aprender 1 Feitiço: O jogador gasta as Matérias da própria reserva para aprender um novo Feitiço. Essas Matérias devem ser da mesma cor que o Feitiço que ele deseja aprender. Uma das Matérias usadas é colocada na carta de Feitiço, no espaço correspondente à quantidade de Matéria que o jogador gastou. (Por exemplo, se forem gastas 3 Matérias, uma é colocada no espaço de baixo da carta de Feitiço, tornando-a um Feitiço de nível 3). As outras Matérias são descartadas na **caixa de Descartes**.

Ao realizar esta ação, o jogador pode gastar 3 Matérias de qualquer cor que tenham a mesma runa. Isso conta como uma **Matéria curinga**, que fornece 1 Matéria adicional da cor sendo usada. Ele pode repetir este processo para criar várias Matérias curingas, mas deve gastar pelo menos 1 Matéria que corresponda à cor do Feitiço para poder colocá-la na carta.



Exemplo: As Matérias verde, vermelha e preta compartilham a runa ⚡. O jogador pode gastar estas 3 Matérias para receber uma Matéria curinga, que pode ser combinada às outras 4 Matérias amarelas para aprender o Feitiço amarelo de nível 5.

Importante: Um Feitiço pode ser aprendido apenas uma vez. Portanto, o jogador que aprender um Feitiço no nível 3 não pode usar a ação Aprender 1 Feitiço posteriormente para aprimorá-lo para um nível maior.

FEITIÇOS

Quando um jogador aprende um Feitiço que inclui um símbolo de fase no canto superior esquerdo (☀ Manhã, ☀ Meio-Dia ou ☀ Noite), outra ação é disponibilizada na fase indicada do Dia seguinte em diante. Quando um jogador usa um Feitiço como uma ação, ele pode escolher o efeito **do nível do Feitiço ou de qualquer nível inferior**.

Nota: A possibilidade de usar o efeito de um nível inferior não se aplica a cartas que não tenham um símbolo de fase.

Feitiços que não tenham um símbolo de fase terão um efeito permanente ou instantâneo, ou fornecerão pontos ao final da partida.

- ☀ **Efeitos Instantâneos:** Se o efeito de um Feitiço tiver o símbolo ⚡, o efeito é aplicado imediatamente quando o jogador aprende o Feitiço. Depois disso, ele não fornecerá mais efeitos (além dos pontos ao final da partida).
- ☀ **Efeitos Permanentes:** Se o efeito de um Feitiço tiver o símbolo ⚡, o efeito é aplicado pelo resto da partida, sempre que as condições indicadas forem atendidas **durante o seu Dia**. (Para mais detalhes, veja o Apêndice, páginas 10-14).

Exemplo: Como a ação da Noite dele, o jogador C decide aprender o Feitiço *Sacrifício*. Ele possui 4 Matérias vermelhas: ele coloca 1 Matéria vermelha na carta *Sacrifício* no nível 4 e descarta as 3 restantes. No próximo Dia, o jogador usa o Feitiço *Sacrifício* como sua única ação da Manhã. Como ele aprendeu o Feitiço no nível 4, ele pode usar os efeitos do nível 4 ou do nível 3.



Exemplo: Como a ação da Noite dele, o jogador D decide aprender o Feitiço *Abundância*. Ele possui 4 Matérias amarelas e deseja aprendê-lo no nível 5, então, ele descarta 3 Matérias adicionais com a runa ♣. Ele coloca 1 Matéria amarela na carta *Abundância* no nível 5 e descarta as fichas restantes. Como o Feitiço possui o símbolo ⚡, ele resolve o efeito imediatamente e compra 4 Matérias da Bolsa, que são adicionadas à reserva dele.



ALTAR

Após completar (ou pular) a fase da Noite, o jogador reabastece o Altar.

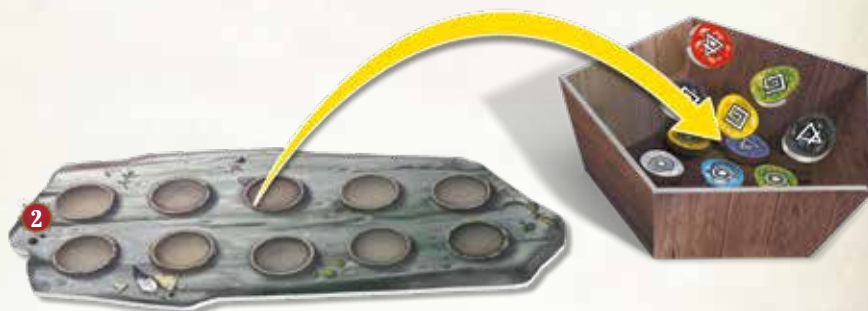
- Se houver menos de 5 Matérias no Altar: Compre da Bolsa até que 5 espaços sejam ocupados.
- Se houver 5-9 Matérias no Altar: Compre 1 Matéria da Bolsa e coloque-a em um espaço não ocupado no Altar.
- Se houver 10 ou mais Matérias no Altar: Descarte todas as Matérias do Altar, compre 5 Matérias da Bolsa e coloque-as no Altar.

Exemplo: Ao final do Dia dele, o jogador D reabastece o Altar.

Como está cheio **1**, ele não pode adicionar nenhuma Matéria.

Portanto, o jogador descarta todas as Matérias **2** e compra 5 Matérias da Bolsa, que são colocadas no Altar **3**.

Então, a partida continua, com o próximo jogador em sentido horário realizando o turno dele.



Bolsa Esgotada

Se a Bolsa estiver vazia quando um jogador precisar comprar Matéria (para realizar uma ação ou reabastecer o Altar), todas as fichas descartadas anteriormente são devolvidas para a Bolsa e a partida prossegue com a compra das Matérias que ainda precisam ser compradas.



FIM DA PARTIDA

A partida termina quando um jogador completar uma ou mais das seguintes condições:

- Aprende seu 7º e último Feitiço.
- Preenche o último espaço **16** disponível no seu tabuleiro de Familiar.

Continue jogando até que todos os jogadores tenham realizado a mesma quantidade de turnos (o jogador à direita do primeiro jogador realizará o último turno da partida). Então, todos calculam os próprios pontos.

- Para cada Feitiço aprendido, os jogadores recebem a quantidade de pontos indicada no espaço de nível ocupado pela Matéria.
- Os jogadores recebem a quantidade de pontos indicada no espaço de menor valor visível no tabuleiro de Familiar.

Nota: Alguns Feitiços têm pontuações variáveis **?** (veja o Apêndice, páginas 10-14).

O jogador com mais pontos vence a partida. Em caso de empate, o jogador empatado que aprendeu mais Feitiços vence. Se persistir o empate entre os mesmos jogadores, o jogador empatado com mais Matérias na reserva vence. No raro caso de o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

Exemplo: É o fim da partida.

O jogador A contabiliza os próprios pontos. Ele recebe:

- 2 pontos por **Sacrifício** (nível 4),
- 5 pontos por **Levitação** (nível 5),
- 1 ponto por **Purificação** (nível 3),
- 0 pontos por **Oferenda** (não aprendido),
- 4 pontos por **Viagem Temporal** (nível 4),
- 0 pontos por **Transmutação** (não aprendido) e
- 7 pontos por **Abundância** (nível 5).



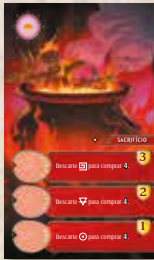
Ele também recebe 7 pontos por seu tabuleiro de Familiar (pois o 7 é o espaço de menor valor visível).
Ele recebe **26 pontos no total**.

Glossário de Termos

- **“Pegue x”**: Pegue a quantidade indicada de Matéria do Altar.
- **“Compre x”**: Compre a quantidade indicada de Matéria da Bolsa.
- **“Armazene x”**: Armazene a quantidade indicada de Matéria da sua reserva em seu tabuleiro de Familiar (a menos que a habilidade diga outra coisa).
- **“Descarte x”**: Descarte a quantidade indicada de Matéria da sua reserva.
- **“Aprimore um Feitiço em 1 nível”**: Mova a ficha de Matéria neste Feitiço para o próximo nível. Um Feitiço no nível 5 não pode ser aprimorado.
- **“Troque x”**: Pegue uma Matéria de um local específico e troque-a por qualquer Matéria da sua reserva. Faça isso a quantidade de vezes indicada.
- **Símbolo de seta**: A ficha referenciada pela habilidade deve corresponder à runa colocada na carta de Feitiço.

APÊNDICE - GUIA DAS CARTAS

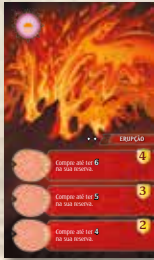
FEITIÇOS VERMELHOS



SACRIFÍCIO (Manhã)

- Nível 5:** O jogador descarta 1 Matéria da sua reserva, então compra 4 Matérias da Bolsa e adiciona-as à sua reserva. Vale 3 pontos ao final da partida.
- Nível 4:** O jogador descarta 1 Matéria da sua reserva, então compra 4 Matérias da Bolsa e adiciona-as à sua reserva. Vale 2 pontos ao final da partida.
- Nível 3:** O jogador descarta 1 Matéria da sua reserva, então compra 4 Matérias da Bolsa e adiciona-as à sua reserva. Vale 1 ponto ao final da partida.

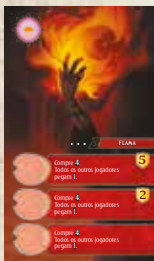
Nota: Níveis mais altos não permitem que o jogador compre mais Matérias, mas sim fornecem a eles mais opções para ativar o efeito.



ERUPÇÃO (Manhã)

- Nível 5:** O jogador compra da Bolsa até ter 6 Matérias na sua reserva. Vale 4 pontos ao final da partida.
- Nível 4:** O jogador compra da Bolsa até ter 5 Matérias na sua reserva. Vale 3 pontos ao final da partida.
- Nível 3:** O jogador compra da Bolsa até ter 4 Matérias na sua reserva. Vale 2 pontos ao final da partida.

Nota: O Feitiço não tem efeito caso a reserva de Matéria do jogador já tiver uma quantidade de fichas igual ou superior à indicada. Por exemplo, se o jogador já tiver 6 Matérias na sua reserva, ele não pode usar este Feitiço para receber mais Matérias.

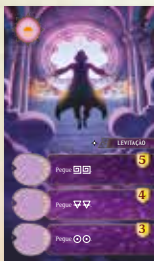


FLAMA (Manhã)

- Nível 5:** O jogador compra 4 Matérias da Bolsa e adiciona-as à sua reserva. Todos os outros jogadores pegam 1 Matéria do Altar. Vale 5 pontos ao final da partida.
- Nível 4:** O jogador compra 4 Matérias da Bolsa e adiciona-as à sua reserva. Todos os outros jogadores pegam 1 Matéria do Altar. Vale 2 pontos ao final da partida.
- Nível 3:** O jogador compra 4 Matérias da Bolsa e adiciona-as à sua reserva. Todos os outros jogadores pegam 1 Matéria do Altar. Vale 0 pontos ao final da partida.

Nota: Começando pelo jogador à esquerda do jogador realizando a ação e seguindo em sentido horário, cada jogador **deve** pegar uma Matéria do Altar, a menos que o Altar esteja vazio ou que ele já tenha 9 Matérias na sua reserva.

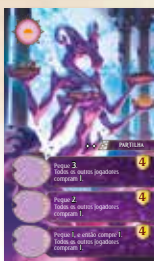
FEITIÇOS ROXOS



LEVITAÇÃO (Manhã)

- Nível 5:** O jogador pega 2 Matérias do Altar e adiciona-as à sua reserva. Vale 5 pontos ao final da partida.
- Nível 4:** O jogador pega 2 Matérias do Altar e adiciona-as à sua reserva. Vale 4 pontos ao final da partida.
- Nível 3:** O jogador pega 2 Matérias do Altar e adiciona-as à sua reserva. Vale 3 pontos ao final da partida.

Nota: Não é permitido pegar 2 runas diferentes. Por exemplo, o jogador que aprender o Feitiço Levitação no nível 4 pode pegar 2 ou 2, mas não pode pegar 1 e 1.



PARTILHA (Manhã)

- Nível 5:** O jogador pega 3 Matérias do Altar. Todos os outros jogadores compram 1 Matéria da Bolsa. Vale 4 pontos ao final da partida.
- Nível 4:** O jogador pega 2 Matérias do Altar. Todos os outros jogadores compram 1 Matéria da Bolsa. Vale 4 pontos ao final da partida.
- Nível 3:** O jogador pega 1 Matéria do Altar, então compra 1 Matéria da Bolsa. Todos os outros jogadores compram 1 Matéria da Bolsa. Vale 4 pontos ao final da partida.

Nota: No nível 3, pegar Matéria deve ser realizado antes de comprar Matéria. Então, começando pelo jogador à esquerda do jogador realizando a ação e seguindo em sentido horário, cada jogador deve comprar uma Matéria da Bolsa, a menos que já tenha 9 Matérias na sua reserva.

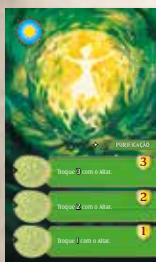


ADIVINHAÇÃO (Manhã ☀)

- Nível 5:** O jogador compra 2 Matérias da Bolsa e adiciona-as ao Altar, então pega 2 Matérias do Altar e adiciona-as à sua reserva. Vale 4 pontos ao final da partida.
- Nível 4:** O jogador compra 2 Matérias da Bolsa e adiciona-as ao Altar, então pega 2 Matérias de uma mesma cor do Altar e adiciona-as à sua reserva. Vale 3 pontos ao final da partida.
- Nível 3:** O jogador compra 2 Matérias da Bolsa e adiciona-as ao Altar, então pega 2 Matérias do Altar e adiciona-as à sua reserva antes de descartar 1 Matéria. Vale 2 pontos ao final da partida.

Nota: O jogador pode adicionar Matérias ao Altar mesmo que o limite de 10 espaços dele seja excedido, pois este limite é verificado apenas ao final do Dia de um jogador.

FEITIÇOS VERDES



PURIFICAÇÃO (Meio-Dia ☀)

- Nível 5:** O jogador troca 3 Matérias da reserva dele por 3 Matérias do Altar. Vale 3 pontos ao final da partida.
- Nível 4:** O jogador troca 2 Matérias da reserva dele por 2 Matérias do Altar. Vale 2 pontos ao final da partida.
- Nível 3:** O jogador troca 1 Matéria da reserva dele por 1 Matéria do Altar. Vale 1 ponto ao final da partida.

Nota: O jogador deve trocar uma quantidade igual de Matérias; ele não pode, por exemplo, colocar 2 Matérias no Altar e pegar apenas 1 de lá. No entanto, o jogador pode fazer a troca mesmo que a reserva dele já esteja no limite de 9 Matérias.



CURA (Meio-Dia ☀)

- Nível 5:** O jogador compra 3 Matérias da Bolsa e adiciona-as à reserva dele; então, ele descarta 3 Matérias da própria reserva. Vale 5 pontos ao final da partida.
- Nível 4:** O jogador compra 2 Matérias da Bolsa e adiciona-as à reserva dele; então, ele descarta 2 Matérias da própria reserva. Vale 4 pontos ao final da partida.
- Nível 3:** O jogador compra 1 Matéria da Bolsa e adiciona à reserva dele; então, ele descarta 1 Matéria da própria reserva. Vale 3 pontos ao final da partida.

Nota: A compra deve ser realizada antes do descarte. Os jogadores devem respeitar o limite de 9 Matérias na reserva ao comprar. Portanto, é possível que um jogador descarte mais Matérias do que comprou.



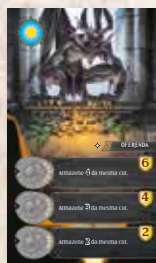
CRESCIMENTO (Noite 🌙)

- Nível 5:** O jogador pega 3 Matérias do Altar e armazena-as nos primeiros 3 espaços disponíveis do tabuleiro de Familiar dele. Então, na carta Crescimento, ele move a Matéria dele para o nível 4. Vale 6 pontos ao final da partida.
- Nível 4:** O jogador pega 2 Matérias do Altar e as armazena nos primeiros 2 espaços disponíveis do tabuleiro de Familiar dele. Então, na carta Crescimento, ele move a Matéria dele para o nível 3. Vale 4 pontos ao final da partida.
- Nível 3:** O jogador troca 1 Matéria da reserva dele por 1 Matéria do tabuleiro de Familiar dele. Não mova a ficha de Matéria na carta. Vale 3 pontos ao final da partida.

Nota: Os pontos recebidos ao final da partida são determinados pela posição **final** da ficha de Matéria na carta de Feitiço. Se a ficha estiver em um nível mais alto, o jogador pode usar a ação de nível 3 sem diminuir o nível do Feitiço.

FEITIÇOS PRETOS

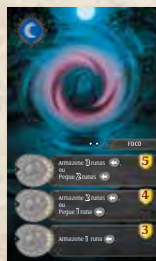
OFERENDA (Meio-Dia ☀)



- Nível 5:** O jogador pega 4 Matérias de uma mesma cor da reserva dele e armazena-as nos primeiros 4 espaços disponíveis do tabuleiro de Familiar dele. Vale 6 pontos ao final da partida.
- Nível 4:** O jogador pega 3 Matérias de uma mesma cor da reserva dele e armazena-as nos primeiros 3 espaços disponíveis do tabuleiro de Familiar dele. Vale 4 pontos ao final da partida.
- Nível 3:** O jogador pega 2 Matérias de uma mesma cor da reserva dele e armazena-as nos primeiros 2 espaços disponíveis do tabuleiro de Familiar dele. Vale 2 pontos ao final da partida.

Nota: Apenas a cor da Matéria importa, não a runa.

FOCO (Noite 🌙)



- Nível 5:** O jogador pega 3 Matérias da reserva dele cujas runas correspondam à da que está colocada no Feitiço e armazena-as nos primeiros 3 espaços disponíveis do tabuleiro de Familiar dele; OU o jogador pega 2 Matérias do Altar cujas runas correspondam à da que está colocada no Feitiço e adiciona-as à reserva dele. Vale 5 pontos ao final da partida.
- Nível 4:** O jogador pega 2 Matérias da reserva dele cujas runas correspondam à da que está colocada no Feitiço e armazena-as nos primeiros 2 espaços disponíveis do tabuleiro de Familiar dele; OU o jogador pega 1 Matéria do Altar cuja runa corresponda à da que está colocada no Feitiço e adiciona-a à reserva dele. Vale 4 pontos ao final da partida.
- Nível 3:** O jogador pega 1 Matéria da reserva dele cuja runa corresponda à da que está colocada no Feitiço e armazena-a no primeiro espaço disponível do tabuleiro de Familiar dele. Vale 3 pontos ao final da partida.

BANQUETE (Meio-Dia ☀)



- Nível 5:** Ao final da partida, o jogador recebe 1 ponto por cada Matéria de cor diferente armazenada no tabuleiro de Familiar dele, além dos pontos do próprio tabuleiro de Familiar. Este nível não tem uma ação de Meio-Dia.
- Nível 4:** O jogador pega 1 Matéria do Altar e a armazena no primeiro espaço disponível do tabuleiro de Familiar dele. Vale 2 pontos ao final da partida.
- Nível 3:** O jogador pega 1 Matéria do Altar cuja cor corresponda a uma das Matérias armazenadas no tabuleiro de Familiar dele e adiciona-a à reserva dele. Vale 2 pontos ao final da partida.

Lembrete: Os efeitos dos níveis inferiores estão sempre disponíveis.

FEITIÇOS BRANCOS

VIAGEM TEMPORAL (Noite 🌙)



- Nível 5:** O jogador descarta 1 Matéria ☐ da reserva dele, então aprimora o nível de um outro Feitiço, que não seja Viagem Temporal, em 1. Vale 6 pontos ao final da partida.
- Nível 4:** O jogador descarta 1 Matéria ▽ da reserva dele, então aprimora o nível de um outro Feitiço, que não seja Viagem Temporal, em 1. Vale 4 pontos ao final da partida.
- Nível 3:** O jogador descarta 1 Matéria ◎ da reserva dele, então aprimora o nível de um outro Feitiço, que não seja Viagem Temporal, em 1. Vale 2 pontos ao final da partida.

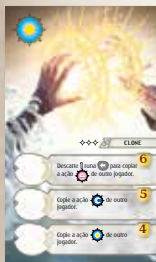
Nota: O mesmo Feitiço pode ter o seu nível aprimorado várias vezes. O nível do Feitiço Crescimento pode ser aprimorado para permitir que o efeito dele seja reutilizado. Efeitos instantâneos não são ativados quando o nível do Feitiço é aprimorado, já que eles são ativados apenas pela ação Aprender 1 Feitiço. O valor de pontos de um Feitiço depende do nível em que o Feitiço está ao final da partida.

TEMPESTADE (Noite 🌙)



- Nível 5:** O jogador descarta uma quantidade qualquer de Matérias do Altar e as substitui por uma quantidade igual de Matérias compradas da Bolsa. Então, ele pega 3 Matérias, que são adicionadas à reserva dele. Por fim, na carta Tempestade, ele move a Matéria dele para o nível 4. Vale 8 pontos ao final da partida.
- Nível 4:** O jogador descarta uma quantidade qualquer de Matérias do Altar e as substitui por uma quantidade igual de Matérias compradas da Bolsa. Então, ele pega 3 Matérias, que são adicionadas à reserva dele. Por fim, na carta Tempestade, ele move a Matéria dele para o nível 3. Vale 6 pontos ao final da partida.
- Nível 3:** Nenhum efeito. Vale 4 pontos ao final da partida.

Nota: Os pontos fornecidos por este Feitiço ao final da partida são determinados pela posição **final** da ficha de Matéria na carta.

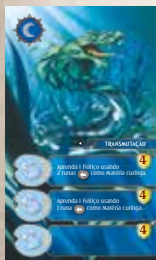


CLONE (Meio-Dia)

- **Nível 5:** O jogador descarta 1 Matéria da reserva dele cuja runa corresponda à da colocada no Feitiço. Então, ele escolhe um Feitiço aprendido por outro jogador que tenha uma ação da Manhã e aplica os efeitos dele como se ele mesmo o tivesse aprendido. Vale 6 pontos ao final da partida.
- **Nível 4:** O jogador escolhe um Feitiço aprendido por outro jogador que tenha uma ação da Noite e aplica os efeitos dele como se ele mesmo o tivesse aprendido. Vale 5 pontos ao final da partida.
- **Nível 3:** O jogador escolhe um Feitiço aprendido por outro jogador que tenha uma ação do Meio-Dia e aplica os efeitos dele como se ele mesmo o tivesse aprendido. Vale 4 pontos ao final da partida.

Nota: Este Feitiço pode ser usado para copiar as ações primárias de outro jogador (por exemplo, Comprar 2 Matérias). Se o jogador copiar o Feitiço Crescimento de outro jogador, o nível do Feitiço Clone será diminuído. Este Feitiço não pode ser usado para copiar um Feitiço do próprio jogador (a menos que outro jogador também o tenha aprendido), um Feitiço com um efeito instantâneo ou permanente ou outro Feitiço Clone.

FEITIÇOS AZUIS



TRANSMUTAÇÃO (Noite)

- **Nível 5:** O jogador pode Aprender 1 Feitiço, mas em vez de gastar conjuntos de 3 runas idênticas como uma Matéria curinga, ele pode gastar 2 runas que correspondam à runa nesta carta, cada uma contando como uma Matéria curinga. Vale 4 pontos ao final da partida.
- **Nível 4:** O jogador pode Aprender 1 Feitiço, mas em vez de gastar conjuntos de 3 runas idênticas como uma Matéria curinga, ele pode gastar 1 runa que corresponda à runa nesta carta como uma Matéria curinga. Vale 4 pontos ao final da partida.
- **Nível 3:** Nenhum efeito. Vale 4 pontos ao final da partida.

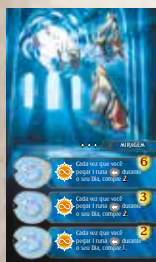
Nota: A runa indicada na Matéria colocada no Feitiço determina que runa pode ser usada como uma Matéria curinga ao realizar esta ação. Quando usada, a ação deste Feitiço substitui a ação primária Aprender 1 Feitiço; isso significa que, se o jogador usar este Feitiço, ele não pode criar Matérias curingas adicionais usando 3 runas idênticas. A ação primária ainda está disponível para uso, mas ela não pode ser combinada com este Feitiço.



AGILIDADE

- **Nível 5:** (Permanente) A cada Dia, o jogador pode realizar 1 ação da Manhã adicional, ficando com um total de 2 ações da Manhã disponíveis para ele. Vale 0 pontos ao final da partida.
- **Nível 4:** (Instantâneo) Ao aprender este Feitiço, o jogador realiza imediatamente 1 ação da Manhã disponível para ele. Vale 6 pontos ao final da partida.
- **Nível 3:** (Instantâneo) Ao aprender este Feitiço, o jogador realiza imediatamente 1 ação da Manhã disponível para ele. Vale 3 pontos ao final da partida.

Nota: O jogador pode realizar a mesma ação da Manhã duas vezes ao usar o efeito de nível 5. As ações da Manhã primárias (Comprar 2 OU Pegar 1) estão sempre disponíveis para serem realizadas.



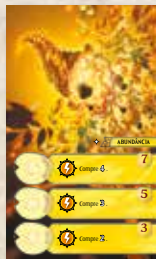
MIRAGEM

- **Nível 5:** (Permanente) Durante o seu Dia, sempre que o jogador pegar 1 Matéria do Altar (não da Bolsa) cuja runa corresponda à da que está colocada no Feitiço, ele compra 2 Matérias da bolsa e adiciona-as à reserva dele. Vale 6 pontos ao final da partida.
- **Nível 4:** (Permanente) Durante o seu Dia, sempre que o jogador pegar 1 Matéria do Altar (não da Bolsa) cuja runa corresponda à da que está colocada no Feitiço, ele compra 2 Matérias da bolsa e adiciona-as à reserva dele. Vale 3 pontos ao final da partida.
- **Nível 3:** (Permanente) Durante o seu Dia, sempre que o jogador pegar 1 Matéria do Altar (não da Bolsa) cuja runa corresponda à da que está colocada no Feitiço, ele compra 1 Matéria da bolsa e a adiciona à reserva dele. Vale 2 pontos ao final da partida.

Nota: O efeito deste Feitiço pode ocorrer várias vezes durante o Dia de um jogador e até durante uma única ação. No entanto, este efeito não é aplicado durante o turno de outros jogadores (como com o Feitiço Flama).

FEITIÇOS AMARELOS

Estes Feitiços ativam efeitos que permitem aos jogadores aumentarem suas pontuações.



ABUNDÂNCIA

- Nível 5:** (Instantâneo) Ao aprender o Feitiço, o jogador compra imediatamente 4 Matérias da Bolsa e adiciona-as à reserva dele. Vale 7 pontos ao final da partida.
- Nível 4:** (Instantâneo) Ao aprender o Feitiço, o jogador compra imediatamente 3 Matérias da Bolsa e adiciona-as à reserva dele. Vale 5 pontos ao final da partida.
- Nível 3:** (Instantâneo) Ao aprender o Feitiço, o jogador compra imediatamente 2 Matérias da Bolsa e adiciona-as à reserva dele. Vale 3 pontos ao final da partida.

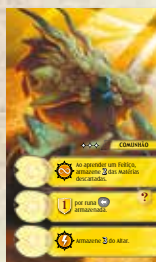
Nota: O efeito Instantâneo pode ser aplicado apenas ao aprender o Feitiço. Ele deve ser resolvido imediatamente e não pode ser guardado para mais tarde ou ser usado novamente.



CONHECIMENTO

- Nível 5:** Ao final da partida, o jogador recebe 2 pontos para cada Feitiço aprendido (com exceção de Conhecimento), além dos pontos fornecidos por esses Feitiços.
- Nível 4:** Ao final da partida, o jogador recebe 2 pontos por cada Feitiço aprendido (com exceção de Conhecimento) no nível 4 ou nível 5, e 1 ponto por cada Feitiço aprendido em um nível inferior; isso além dos pontos fornecidos por esses Feitiços.
- Nível 3:** Ao final da partida, o jogador recebe 1 ponto para cada Feitiço aprendido (com exceção de Conhecimento), além dos pontos fornecidos por esses Feitiços.

Nota: Os pontos recebidos pelo efeito de nível 4 dependem do nível em que os outros Feitiços estejam ao final da partida.



COMUNHÃO

- Nível 5:** (Permanente) Ao aprender um Feitiço (incluindo este), o jogador armazena 2 das Matérias descartadas nos primeiros 2 espaços disponíveis no tabuleiro de Familiar dele. Vale 0 pontos ao final da partida.
- Nível 4:** Ao final da partida, o jogador recebe 1 ponto para cada Matéria armazenada no tabuleiro de Familiar dele cuja runa corresponda à da que está colocada no Feitiço, além dos pontos fornecidos pelo próprio tabuleiro de Familiar.
- Nível 3:** (Instantâneo) Ao aprender o Feitiço, o jogador pega 3 Matérias do Altar e armazena-as nos primeiros 3 espaços disponíveis no tabuleiro de Familiar dele. Vale 0 pontos ao final da partida.

Lembrete: O jogador recebe apenas os pontos correspondentes ao nível do Feitiço ao final da partida. Portanto, se o Feitiço estiver no nível 3 ou 5, ele não recebe pontos por este Feitiço. Este Feitiço fornece pontos apenas no nível 4.



PHIL WALKER-HARDING

“Eu sempre amei jogos de tabuleiro e me sinto muito abençoado por trabalhar com eles por quinze anos. Eu procuro criar jogos que sejam fáceis de aprender e que juntem pessoas de todas as idades e origens na mesa para experiências significativas. Moro em Sidney, na Austrália, com a minha esposa, Meredith, e meu gato, Remy. O design de Spellbook surgiu do meu fascínio por jogos de cartas com formação de conjuntos. Eu quis fazer um jogo no qual todo conjunto que você formasse fornecesse uma habilidade especial para o resto do jogo, e quanto maior fosse o conjunto, melhor seria a habilidade. Aprender feitiços pareceu um tema adequado e ele ganhou vida graças ao incrível trabalho de desenvolvimento da equipe da Space Cowboys. Espero que você goste de aprender algumas mágicas!”



CYRILLE BERTIN

Armado com duas graduações em design e em comunicação visual, ele se juntou aos magos do Magic Cauldron (uma agência de web design) na região de Nantes em 1999. No final de 2003, ele embarcou em uma aventura solo e trabalhou para indústrias da web e da publicidade enquanto participava de coletivos e exposições. Como apreciador de uma bruxaria mais lúdica desde cedo, ele ficou entusiasmado ao ilustrar seu primeiro jogo, “*Négoces*,” em 2006, seguido por “*When I Dream*,” “*Team Team*” e o décimo cenário de *Unlock!*. Durante todo esse tempo, ele se manteve ocupado colorindo quadrinhos (“*Domes*,” “*Sky-Doll*,” “*Billy Brouillard*,” “*Earthworm*,” etc.) e preenchendo sua agenda o máximo possível em caso de precisar fazer uma pausa (Deus o livre!).



MODO SOLO

A partida é jogada com as regras usuais, com os seguintes ajustes:

- **Preparação:** O jogador pega um segundo tabuleiro de Familiar e usa o verso dele para acompanhar os pontos do oponente. Coloque 7 Matérias no Altar (em vez de 5).
- **Altar:** Ao final do respectivo Dia, e antes de reabastecer o Altar, o jogador escolhe e pega 1 Matéria do Altar e coloca-a no primeiro espaço disponível no tabuleiro do oponente. Então, ele reabastece o Altar para 7 Matérias. Se o espaço onde a Matéria foi colocada tiver o símbolo , o jogador descarta todas as Matérias do Altar e compra 7 Matérias da Bolsa, que são colocadas no Altar.
- **Fim da Partida:** A partida termina normalmente (quando o jogador aprender seu último Feitiço ou quando seu tabuleiro de Familiar estiver completo). Ele termina o Dia (e coloca uma última Matéria no tabuleiro do oponente).



Além disso, a partida terminará se o último espaço do oponente () for preenchido. A pontuação do oponente é igual ao menor valor visível na trilha, mais 1 ponto para cada Matéria na parte de baixo do tabuleiro. O jogador calcula a pontuação dele normalmente e a compara com a do oponente. No caso de empate, nem o jogador nem o oponente vencem.

- **Regras especiais de Feitiços:**

Flama e Partilha: Quando o jogador realiza a ação de ambos esses Feitiços, ele deve pegar 1 Matéria do Altar (Flama) ou comprar 1 Matéria da Bolsa (Partilha) e colocá-la na parte de baixo do tabuleiro do oponente. As fichas colocadas nessa área fornecerão ao oponente 1 ponto ao final da partida.

Clone: Quando o jogador realiza a ação deste Feitiço, ele pode copiar o efeito de nível 4 de um Feitiço que ele ainda não tenha aprendido.

- **Dificuldade Aumentada:** No começo da partida, jogadores experientes podem escolher comprar de 1 a 3 Matérias da Bolsa e colocá-las na parte de baixo do tabuleiro do oponente.

Regras Frequentemente Esquecidas

- A reserva de um jogador é estritamente limitada a 9 Matérias em todos os momentos.
- A ação primária Armazenar 1 Matéria é realizada ao Meio-Dia. Os jogadores devem, portanto, decidir armazenar antes de aprender um Feitiço (Noite).
- Transformar 3 Matérias com runas idênticas em uma Matéria curinga pode ser realizado apenas quando um jogador aprender um Feitiço. Isso não pode ser feito para nenhum outro efeito.
- O efeito  é aplicado apenas quando o jogador aprende o Feitiço, e deve ser aplicado imediatamente.
- Para Feitiços aprendidos que apresentam um símbolo de fase ( Manhã,  Meio-Dia ou  Noite), o jogador deve usar o efeito no nível aprendido ou em qualquer nível inferior.
- Para Feitiços que não tenham um símbolo de fase, apenas o efeito do nível aprendido pode ser aplicado (você não pode usar os efeitos de níveis inferiores destes Feitiços).

Galápagos

Tradução: Eduardo Bicalho

Revisão: Catharine Affiune e Gabriel Novaes

Diagramação BR: Karina Santiago e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

v1.0

Spellbook é um jogo publicado por Space Cowboys – Asmodee Group –

47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt - FRANÇA – © 2023 SPACE Cowboys. Todos os direitos reservados.

Editado por Scott Lewis. Descubra mais sobre **Spellbook** e SPACE Cowboys em

www.spacecowboys.fr/our-board-games,  SpaceCowboysUS /  SpaceCowboys1 /  space_cowboys_officiel.

