



LIVRE DE REGRAS

Bem-vindo a Storyfold: Floresta Selvagem. Para descobrir como jogar, basta abrir o Livro de Histórias no Prólogo: O Chamado da Natureza e seguir as instruções indicadas lá.

Depois de aprender a jogar, você poderá consultar este Livro de Regras para relembrar os diferentes elementos do jogo e como eles funcionam.

CARTAS DE AÇÃO

As habilidades de Luma são representadas por 4 cartas de Ação que permitem a ela explorar a escuridão e curar a floresta. Durante a Fase de Luma, você seleciona as ações que deseja realizar, lança os dados para obter sucessos e resolve as habilidades dessas cartas. Cada ação é descrita abaixo.

Ofuscar Invoca um poderoso brilho luminoso para repelir as Criaturas e iluminar seu caminho.

Para Ofuscar 1 Criatura, você deve obter 1 sucesso para cada na carta de Criatura. Se conseguir, mova esta Criatura para o final do Rio e coloque um marcador de Atordoadado sobre ela.

Para Avançar o marcador de Luz, você deve obter pelo menos 1 sucesso. Se conseguir, avance o marcador de Luz uma casa para a direita para cada sucesso.



Ajudar Nem todos os desafios envolvem batalha. Alguns consistem em oferecer sua ajuda.

Para Resolver 1 Local de Ajuda, você deve obter 1 sucesso para cada no local. Se conseguir, coloque um marcador de Local sobre este local e resolva seu efeito.

Para Ganhar Cristais, você deve obter pelo menos 1 sucesso. Se conseguir, coloque um Cristal em 1 de suas cartas de Ação para cada sucesso obtido.



Explorar As Florestas Selvagens estão repletas de caminhos sombrios e segredos que esperam ser descobertos.

Para Resolver 1 Local de Exploração, você deve obter 1 sucesso para cada no local. Se conseguir, coloque um marcador de Local sobre este local e resolva seu efeito.

Para Comprar cartas de Exploração, você deve obter pelo menos 1 sucesso. Se conseguir, compre uma carta de Exploração para cada sucesso. Mantenha 1 e descarte as outras.



Curar Libertar as Criaturas do domínio da Sombra restaurará o equilíbrio da floresta.

Para Curar 1 Criatura, você deve obter 1 sucesso para cada na carta de Criatura. Se conseguir, descarte esta Criatura e ganhe os Cristais indicados na carta de Criatura, colocando cada um em uma carta de Ação de sua escolha.

Para Ganhar Espírito, você deve obter pelo menos 1 sucesso. Se conseguir, mova o marcador de Espírito 1 casa para a esquerda para cada sucesso.



CARTAS

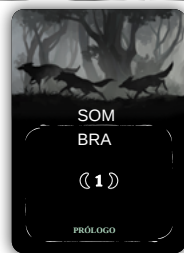
Cartas de Luma e Brom As cartas de Luma e Brom oferecem habilidades poderosas que podem mudar o curso de um Capítulo. Essas habilidades podem ser usadas a qualquer momento, aplicando o efeito da carta. A habilidade Luma & Brom permite que você coloque Brom no descarte de Sombra em vez de comprar a última carta de Sombra de cada Capítulo. Ao fazer isso, vire a carta de Luma para o lado Luma visível. Você só pode usar essa habilidade uma vez por Capítulo.



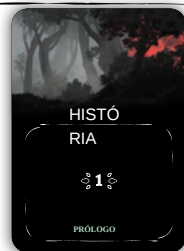
A habilidade Luma permite que você gaste 1 Cristal para rolar novamente 1 dado. Você pode rolar novamente esse dado ou outros dados gastando 1 Cristal para cada nova rolagem.

A habilidade Proteção permite que você Ofusque 1 Criatura gastando 1 Cristal. Ao fazer isso, mova 1 carta de Criatura para o final do Rio e coloque 1 ficha de Atordoado sobre ela. Em seguida, vire a carta de Brom para o lado Proteção visível. A habilidade Curar permite que você ganhe 2 Espíritos gastando 2 Cristais. Em seguida, vire a carta de Brom para o lado Proteção visível.

Cartas de Sombra As cartas de Sombra refletem a luta interna de Luma contra as trevas. Quando for solicitado que você compre uma carta de Sombra, resolva o seu efeito EM JOGO e coloque-a, virada para cima, no descarte de Sombra.



Cartas de História As cartas de História narram a história de Luma e sua jornada pelas Florestas Selvagens. Quando for solicitado que você pegue uma carta de História, procure a carta de História numerada correspondente no baralho do Capítulo e pegue-a.



z Salvo indicação em contrário, guarde as cartas de História na caixa depois de resolver o seu efeito EM JOGO.

Cartas de Exploração Existem dois tipos de cartas de Exploração: os Benefícios que o ajudam na sua aventura e os Flagelos que o atrapalham. Ao longo da jornada de Luma, você adiciona cartas adicionais ao seu baralho de Exploração, incluindo Companheiros e Traumas.



Quando você compra uma carta de Benefício, coloque-a em um dos seus espaços de Benefício vazios.

Quando você compra uma carta de Flagelo, resolva imediatamente o seu efeito EM JOGO. z Se todos os seus espaços de Benefício estiverem ocupados, você pode escolher qualquer carta de Benefício, incluindo a que acabou de comprar, e resolver o seu efeito ou descartá-la para liberar o espaço. z Se o baralho de Exploração estiver vazio quando você precisar comprar uma carta, embaralhe o descarte de Exploração, coloque-o no seu espaço e, em seguida, compre a sua carta. z Ao viajar, as cartas na sua zona de Benefício permanecem com você. Elas só são removidas se você as usar ou descartar. z As cartas de Trauma permanecem na sua zona de Benefício e só podem ser removidas usando a sua ação Curar.

Cartas de Criatura As cartas de Criatura são adicionadas ao Rio e fazem você perder Espírito. Quando uma carta de Criatura é comprada ou colocada em jogo, resolva imediatamente o seu efeito EM JOGO: ele indica o local do Rio onde a Criatura deve ser colocada.



Quando uma Criatura ativa, perca a quantidade de Espírito indicada na sua carta e, em seguida, resolva o seu efeito PÓS-ATIVAÇÃO. z Se o baralho de Criatura estiver vazio quando você precisar comprar uma carta, embaralhe o descarte de Criatura, coloque-o virado para baixo no espaço de Criatura e, em seguida, compre uma carta de Criatura. z Se um efeito permitir que você descarte uma carta de Criatura, não ganhe os Cristais indicados nessa carta: você só os ganha se conseguir Curar a Criatura.

CONCEITOS

O rio Os quatro espaços numerados (3+, 4+, 5+ e 6+) e os três espaços em branco (-) localizados na parte inferior do Livro de Histórias formam o Rio. Cada espaço pode conter uma carta de Ação ou Criatura.



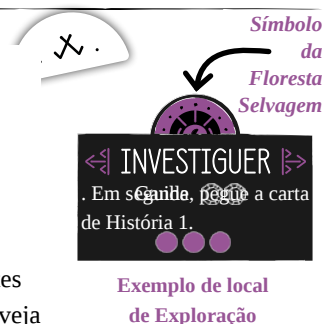
O Rio começa no espaço 3+ e termina no espaço imediatamente à direita da última carta no Rio. Durante o jogo, as cartas se movem e deslizam frequentemente dentro do Rio.

Sempre que houver um espaço vazio entre as cartas do Rio, você deve Limpar o Rio. Para fazer isso, todas as cartas são movidas para a esquerda a fim de preencher os espaços vazios entre as cartas. z Quando uma carta é colocada ou movida para um espaço específico do Rio que já contém uma carta, pegue essa carta, assim como todas as cartas à sua direita, e deslize-as um espaço até o final do Rio. Em seguida, coloque a carta inicial no espaço liberado. z Quando uma carta é movida para um espaço adjacente ao Rio, ela é trocada com a carta que já está nesse espaço. z Se houver 7 cartas no Rio quando você precisar comprar uma carta de Criatura, em vez disso, descarte essa carta e perca a mesma quantidade de Espírito que o valor indicado na carta de Criatura.

rolar os dados Ao realizar ações, você deve rolar dados para obter sucessos. Você começa o jogo com cinco dados de 8 faces. Alguns efeitos permitem que você adicione dados de 10 e 12 faces até o final do Capítulo. z Ao realizar uma ação, você deve rolar pelo menos 1 dado. z Ao usar uma habilidade que permite rolar dados novamente, você escolhe entre os dados já rolados quais deseja rolar novamente e, em seguida, mantém o novo resultado obtido. z Ao tentar a habilidade superior de uma carta de Ação e não obter sucessos suficientes, você pode optar por resolver a habilidade inferior usando os sucessos já obtidos. z Se você não obtiver nenhum sucesso, a tentativa falha completamente: mova a carta de Ação para o final do Rio e, em seguida, Limpe o Rio.

locais Cada Cena é composta por vários locais, representando os lugares visitados por Luma durante sua jornada. As Cenas contêm tanto locais de Exploração quanto locais de Ajuda, identificáveis por seu símbolo e cor. Para tentar Explorar um local, use a carta de Ação correspondente e obtenha tantos sucessos quanto o número de pontos indicados na parte inferior desse local. Se você for bem-sucedido, coloque um marcador de Local nesse local e resolva seu efeito. Alguns locais exigem que o marcador de Luz esteja na casa central da trilha da Floresta Selvagem antes que você possa tentar resolvê-los. Esses locais são marcados com um símbolo de Floresta Selvagem (veja ao lado).

z Os locais conectados por uma linha devem ser resolvidos da esquerda para a direita. Antes de tentar resolver um local conectado por uma linha, todos os locais conectados à sua esquerda devem ter sido previamente resolvidos. z Alguns locais estão sujeitos a restrições que você deve respeitar antes de tentar resolvê-los. Essas restrições são detalhadas no início e em itálico na área de texto. z Os locais com um marcador de Local não podem ser resolvidos uma segunda vez.



Trilha da Floresta Selvagem A trilha da Floresta Selvagem indica o progresso respectivo de Luma e da Sombra.



Quando você avança o marcador de Luz ou Sombra, mova-o uma casa em direção ao centro da trilha da Floresta Selvagem. Quando você recua um dos marcadores, afaste-o uma casa do centro.

Algumas casas da trilha da Floresta Selvagem contêm símbolos que ativam vários efeitos da Sombra, descritos na preparação da Cena. Quando o marcador da Sombra atinge essas casas, resolva esses símbolos da esquerda para a direita. z Se o marcador da Sombra recuar, não resolva nenhum efeito da Sombra.

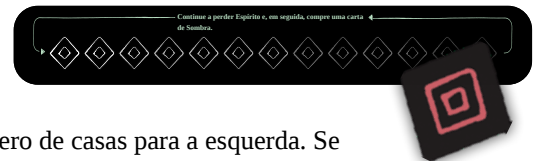
Cristais Os Cristais contêm a gratidão das Criaturas e animais que Luma encontra.



Quando você ganha um Cristal (), coloque-o em uma de suas 4 cartas de Ação. Se você ganhar vários Cristais de uma vez, pode distribuí-los em diferentes cartas de Ação.

Depois de rolar os dados e obter pelo menos 1 sucesso, você pode gastar Cristais para obter um sucesso adicional por Cristal gasto. Os Cristais devem ser gastos da carta de Ação que está sendo resolvida. z Cada carta de Ação pode conter até 3 Cristais. z Os Cristais se movem com sua carta de Ação e permanecem nas cartas de Ação entre as Cenas.

Espírito O Espírito representa a determinação de Luma diante das trevas.



Quando você ganha Espírito (), mova o marcador de Espírito o mesmo número de casas para a esquerda. Se ele atingir a casa mais à esquerda da trilha de Espírito, qualquer Espírito adicional ganho é ignorado.

Quando você perde Espírito, mova o marcador de Espírito o mesmo número de casas para a direita. Se for solicitado que você perca mais Espírito do que lhe resta, você deve continuar a perder Espírito, começando do início da trilha de Espírito, e então comprar uma carta de Sombra.

Fichas de Atordoamento O atordoamento de uma Criatura oferece a Luma um alívio do perigo.



Quando uma ficha de Atordoamento está presente em uma Criatura, você não perde Espírito quando essa Criatura se ativa. No entanto, você ainda resolve seu efeito APÓS A ATIVAÇÃO. Em seguida, retorne esta ficha de Atordoamento para o espaço de Fichas de Atordoamento. No máximo, 1 ficha de Atordoamento pode estar presente em cada Criatura.

Vencer uma Cena A primeira página de cada Cena descreve as duas maneiras pelas quais a Cena pode terminar: Luma vence ou a Sombra vence.

A seção Luma Vence indica o que você deve fazer para completar a Cena com sucesso. Quando isso for feito, resolva a seção Luma Vence da Cena.

Se o marcador da Sombra atingir a casa central da trilha da Floresta Selvagem, a Sombra vence, mesmo que o marcador de Luz já esteja lá. Resolva imediatamente a seção A Sombra Vence da Cena.

Resolver A Sombra Vence não significa que você perdeu! Você frequentemente continuará sua jornada.

SALVAR E GUARDAR

Você pode salvar seu jogo após qualquer Cena. Depois de realizar as etapas de viagem, em vez de prosseguir com a preparação da próxima Cena, siga os passos abaixo para salvar seu jogo.

baralhos de cartas

1. Coloque o descarte de Sombra, o descarte de Exploração e o descarte de Criatura virados para cima sobre seus respectivos baralhos, que permanecem virados para baixo. 2. Junte sua carta Luma, sua carta Brom (se ainda estiver no espaço Brom) e todas as cartas da sua área de Benfeitoria e coloque-as viradas para cima sobre o baralho de Capítulo, que permanece virado para baixo. 3. Pegue os baralhos de Sombra, Capítulo, Exploração e Criatura e guarde-os nos quatro compartimentos localizados na parte superior do insert de salvamento.



o rio 4. Pegue os Cristais de suas cartas de Ação e guarde-os no insert de salvamento nos compartimentos correspondentes: os da carta do espaço 3+ no compartimento rotulado 3+, etc. 5. Pegue as 4 cartas de Ação e guarde-as nos espaços correspondentes do insert de salvamento: a do espaço 3+ no compartimento marcado 3+, etc.

fichas e outros elementos 6. Pegue o marcador de Espírito e guarde-o no espaço do insert de salvamento correspondente à sua posição. 7. Junte todos os seus dados e guarde-os no insert de armazenamento. Se você ganhou um ou mais dados de 10 ou 12 faces, guarde-os com os dados de 8 faces. Caso contrário, mantenha-os separados. 8. Junte todas as fichas e marcadores restantes e guarde-os no insert de armazenamento.

livreto de história 9. Use os painéis esquerdo e direito do Livreto de História para salvar a página em que você está, dobrando-os sobre sua Cena atual.

CONTINUAR UM JOGO SALVO

livreto de história 1. Abra o Livreto de História desdobrando os painéis que cobrem sua Cena atual.

baralhos de cartas 2. Pegue os 4 baralhos de cartas que estão no topo do insert de salvamento e coloque-os em seus respectivos lugares. São os baralhos de Sombra, Capítulo, Exploração e Criatura. 3. Pegue as cartas viradas para cima que estão no topo dos baralhos de Sombra, Exploração e Criatura e coloque-as em suas respectivas pilhas de descarte. 4. Pegue as cartas viradas para cima no topo do baralho de Capítulo e coloque-as em seus respectivos lugares: Luma, Brom e sua área de Benfeitoria.

o rio 5. Pegue as 4 cartas de Ação e coloque-as nos espaços correspondentes do Rio. 6. Pegue os Cristais armazenados nos compartimentos do insert de salvamento e coloque-os nas cartas de Ação correspondentes no Rio.

fichas e outros elementos 7. Pegue o marcador de Espírito e coloque-o na casa correspondente no painel esquerdo. 8. Pegue todos os dados de 8 faces (e os dados de 10 ou 12 faces, se aplicável) e coloque-os em seu espaço de Dados Usados. 9. Pegue todas as fichas e marcadores guardados no insert de armazenamento e coloque-os nos espaços correspondentes.



Copyright 2025 OOMM Games Ltd. dba Open Owl Studios, todos os direitos reservados. ©2025 Don't Panic Games - 38, rue Notre-Dame-de-Nazareth - 75003

Paris - França.
f dontpanicgames @dontpanicgames @DontPanicGames1 @dontpanicgames



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU
ASSOCIATION



OU
MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



FR
LE TRI
+ FACILE



ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE



Séparez les éléments avant de trier

Open Owl
STUDIOS



AJUDA DE JOGO

fase de luma

1. Pegue os dados do espaço Dados Usados. 2. Realize ações. a. Escolha uma carta de Ação, uma habilidade e um alvo.

b. Role o número de dados disponíveis de sua escolha. c. Conte os sucessos e gaste Cristais. d. Resolva a habilidade.

? Se a habilidade superior não for alcançada, você pode resolver a habilidade inferior em seu lugar. e. Recoloque os dados usados no espaço Dados Usados.

f. Mova a carta de Ação usada para o final do Rio. g. Limpe o Rio.

3. Você pode encerrar a Fase de Luma a qualquer momento.

fase de sombra

1. Ative as Criaturas da esquerda para a direita. z Busque Espírito.

? Se a Criatura estiver Atordoada, remova seu marcador de Atordoamento em vez disso. z Resolva seu efeito APÓS ATIVAÇÃO.

2. Avance o marcador de

Sombra. z Mova o marcador de Sombra 1 espaço para a esquerda. z Resolva todos os símbolos de Efeito de Sombra neste espaço, da esquerda para a direita.

etapas de viagem

1. Descarte todas as cartas de Criatura do Rio. 2. Limpe o Rio. 3. Remova os marcadores do Cenário. 4. Vá para o Cenário indicado.

z Salve o jogo ou prepare o próximo Cenário. z Após a preparação do Cenário, comece uma nova Fase de Luma.

salvar o jogo Você pode salvar o jogo após qualquer Cenário. Depois de realizar as etapas de viagem, em vez de preparar o próximo Cenário, siga estas etapas para salvar seu jogo (veja a página 6).

Baralhos de cartas 1. Coloque os descartes em seus respectivos baralhos. 2. Coloque as cartas Luma, Brom e as da área de Benfeitoria no baralho de Capítulo. 3. Guarde os baralhos de Sombra, Capítulo, Exploração e Criatura.

O Rio 4. Guarde os Cristais. 5. Guarde as cartas de Ação.

Fichas e outros elementos

6. Guarde o marcador de Espírito. 7. Guarde os dados. 8. Guarde as fichas.

Livro de História 9. Localize a página e feche o Livro de História.

continuar um jogo salvo

Livro de História

1. Desdobre os painéis para reabrir o Livro de História.

Baralhos de

cartas

2. Coloque os baralhos (veja a página 7). 3. Coloque os descartes. 4. Coloque as cartas Luma, Brom e as da área de Benfeitoria.

O Rio

5. Coloque as cartas de Ação. 6. Coloque os Cristais.

Fichas e outros elementos

7. Coloque o marcador de Espírito. 8. Pegue os dados. 9. Pegue as fichas.