



# WONDERLAND'S WAR

FRAGMENTOS DE LOUCURA

Os cidadãos do País das Maravilhas estão sendo sufocados pelos gravíssimos impactos da guerra. O Gato de Cheshire os oferece uma dose de Loucura na forma de fragmentos corrompidos.



Esses Maravilianos e seus artefatos oferecem poderosas recompensas, mas a que custo? Você se arriscará a encarar o sorriso caótico do Gato de Cheshire? Você beberá o chá instável do Chapeleiro?



A expansão Fragmentos de Loucura traz 4 novos componentes: um conjunto completo de cartas de Maraviliano que enfatizam e aprimoram os Fragmentos como um recurso, dois tipos adicionais de Missão que ampliarão suas estratégias, uma recompensa de Batalha Inicial que acrescenta incentivos para vencer na primeira Região de Batalha e uma Forja Corrompida que adiciona novas opções de forja. Esses componentes foram criados para serem usados juntos, mas você também pode misturá-los e usar os seus favoritos.

Também estão incluídas nesta expansão as cartas de Chá com Bolinhos. Essas cartas de preparação variável iniciam cada facção com um Maraviliano diferente e recursos específicos. As cartas de Chá com Bolinhos podem ser usadas com o jogo base e com a expansão Fragmentos de Loucura.

# Componentes



**10 CARTAS  
DE MISSÃO**



**1 CARTA DE RECOMPENSA  
DA BATALHA INICIAL**



**24 CARTAS DE  
MARAVILIANO**



**8 MARCADORES CRISTALINOS  
DE FRAGMENTO DE VALOR 10**



**12 CARTAS DE CHÁ  
COM BOLINHOS**



**1 CARTA DE FORJA  
CORROMPIDA**

# Preparação



1

Substitua todas as cartas de Maraviliano do jogo original pelas novas desta expansão. (Numa partida para 2 jogadores, remova as cartas de Maraviliano do Unicórnio e do Relógio do Coelho Branco).

2

No começo da partida, coloque a carta de Recompensa da Batalha Inicial próxima à Região com a figura de Batalha Inicial, com o lado “Resista à Loucura” virado para cima.

3

Embaralhe as 10 missões da expansão no baralho de missão antes de distribuir as cartas de missão inicial.

4

Substitua a carta de Forja pela carta de Forja Corrompida.

# Regras da Recompensa da Batalha Inicial

A primeira Região onde ocorre uma Batalha a cada rodada fornece um bônus ao vencedor. No final da Batalha na Região com a carta de Recompensa da Batalha Inicial, o jogador vencedor recebe a recompensa indicada no lado da carta virado para cima.

- ⌚ Jogadores empatados não recebem a recompensa.
- ⌚ Se todos os jogadores quebrarem, não há um vencedor e, portanto, nenhuma recompensa.

No final da Fase de Guerra, quando a figura de Batalha Inicial se move para uma nova Região, coloque a carta de Recompensa da Batalha Inicial próxima àquela Região. No começo da próxima Festa do Chá, o novo jogador inicial escolhe qual lado da Recompensa da Batalha Inicial ficará virado para cima na próxima Fase de Guerra.

# Novas Regras de Missão

Há dois tipos novos de Missões: Feitos de Líder e Missões de Feito-Duplo.

## FEITOS DE LÍDER

Feitos de Líder podem ser completados em qualquer Região onde o seu líder esteja presente no final da Batalha.

**NOTA:** *Feitos de Líder não são considerados como tendo uma Região para efeitos de outros Objetivos de Missão.*

## MISSÕES DE FEITO-DUPLO

Essas Missões apresentam dois Feitos e nenhum Objetivo. Você pode completar os Feitos em qualquer ordem. Assim que o primeiro Feito for completado, coloque a carta virada para cima na sua área de jogo com o texto do lado completado virado de cabeça para baixo. Quando você completar o segundo Feito, deslize a missão para baixo do seu tabuleiro de facção. Cada Feito completado vale 3 PV no final da partida e se você completar os dois Feitos, você receberá 3 PV de bônus no final da partida.



## Forja Corrompida

A carta de Forja Corrompida muda as regras de forja fornecendo uma nova opção ao Forjar. Quando Forjar uma peça, você pode receber 1 Fragmento para Forjar uma peça Exausta em vez de uma peça Ativa. Essa regra se aplica a forjas feitas por meio de peças de Forja e de espaços de Forja na trilha de Batalha.

## Chá com Bolinhos

O módulo de Chá com Bolinhos permite que os jogadores comecem com um Maraviliano leal à sua Facção e recursos adicionais.

### PREPARAÇÃO

1. Após o primeiro jogador ser escolhido, separe as cartas de figura de Maraviliano e coloque-as viradas para cima no centro da mesa, onde todos os jogadores possam vê-las.
2. Embaralhe as cartas de Chá com Bolinhos e distribua 3 para cada jogador.  
(Distribua 2 para cada um em partidas para 5 jogadores).

# ESCOLHENDO AS CARTAS DE CHÁ COM BOLINHOS

Cada carta de Chá com Bolinhos apresenta uma figura de Maraviliano em um lado e um conjunto de recursos e/ou penalidades iniciais no outro. Primeiro, cada jogador escolhe um único Maraviliano de suas cartas de Chá com Bolinhos e um conjunto de recursos/penalidades iniciais de uma carta de Chá com Bolinhos diferente. Uma vez que todos os jogadores tenham escolhido, eles revelam suas escolhas na ordem do turno, colocam a figura de Maraviliano escolhida na sua reserva com seus apoiadores e ajustam sua preparação inicial.



A carta que você escolheu para receber recompensas e/ou penalidades reduzirá a quantidade de Apoiadores que você tem na sua reserva no começo da partida. A carta da qual você escolheu o seu Maraviliano não afeta os seus Apoiadores Iniciais. Coloque quaisquer Apoiadores não utilizados de volta na caixa.



# Variante de Draft de Chá com Bolinhos

(recomendada para partidas com muitos jogadores)

Coloque todas as cartas de Chá com Bolinhos viradas para cima no centro da área de jogo. Na ordem de turnos, cada jogador escolhe 1 carta. Em seguida, na ordem contrária à ordem dos turnos, começando pelo último jogador, cada um escolhe uma segunda carta e depois escolhe de qual carta receber um Maraviliano e de qual receber os recursos iniciais.

## Notas de Esclarecimento

**Unicórnio:** Fragmentos são tirados da reserva.

**Valete:** O Valete não tem efeito quando está na sua reserva.

**Lebre de Março:** Pode copiar cartas de Maraviliano no mercado.

**Martelo do Carpinteiro:** A menor quantidade é em comparação a todos os outros jogadores.

**Mecha de Cabelo do Unicórnio:** Você recebe +1 de Força se tiver a maior quantidade de Fragmentos, mesmo se você não tiver recebido 1 Fragmento dessa peça.

**Amiga da População (Alice):** Se não houver mais nenhuma carta de figura de Maraviliano no baralho, receba a carta de peça de Maraviliano mais ao topo do baralho.

**Antes/Depois da Batalha** é equivalente a “No começo/ao final da Batalha”.

**Duquesa:** Exaure apenas 3 peças no total, incluindo as de Loucura e de Veneno.

**Oponente Ativo:** Qualquer outro jogador com unidades na região de batalha atual que ainda não tenha desistido.

**Missões:** Peças de Facção incluem suas peças de Artefato.

Game Designers da Expansão: Ben e Tim Eisner |  
Arte: Manny Trembley Design Gráfico: Matt Paquette & Co. |  
Desenvolvimento: James Hudson |  
Playtesters: Maurice Moumouris, Julia Rauer, Marvin Redlich,  
Alexander van der Graaf, Josua Kehlenbach, David Hixson,  
Francis Snyder, Patrick Moore, Diego San Felipe, Víctor Rafael  
Hurtado, Charles Vincent e Jeremy Liles.

**GALÁPAGOS**

Gestão de Produto: Matheus Passeri

Tradução: Eduardo Bicalho

Revisão: Camila Loricchio e Catharine Affiune

Diagramação: Robson Minghini

[WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR](http://WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR)



V1.0