

# Broom Service

*Acelerando as vassouras para o melhor serviço de entregas...*

## IDEIA DO JOGO

Os jogadores tornam-se bruxas, druidas e coletores, produzindo as poções mais poderosas e entregando-as em todo o Reino Mágico por meio do *Broom Service*, o serviço de entregas expresso que utiliza vassouras voadoras. A cada rodada, os jogadores escolhem 4 de 10 diferentes personagens, que deverão ser usados, um por vez, a cada novo turno.

Cada carta oferece uma ação corajosa e outra covarde. A ação corajosa possui maiores recompensas, mas também traz o risco de a ação ser roubada pelo próximo jogador e você sair de mãos vazias... A ação covarde é, em compensação, menos vantajosa, porém ninguém poderá tirá-la de você...

Que personagem cada um escolherá? Quando eles serão utilizados por cada jogador? Quem será corajoso? E covarde?

O jogador com mais pontos de vitória, ao final de 7 rodadas, será o vencedor.

## COMPONENTES

### • 2 cartões de componentes destacáveis:

*Para o jogo básico:*

- 24 nuvens
- 24 varinhas mágicas
- 2 resumos do jogo

*Para as variantes:*

- 15 amuletos
- 17 peças de terreno
- 8 nuvens de tempestade

• 1 tabuleiro (impresso em ambos os lados)

• 60 poções

• 10 peões

• 5 marcadores de pontos

• 60 cartas:

- 5x 10 personagens
- 10 de evento

*(Os componentes devem ser cuidadosamente destacados do cartão antes da primeira partida. Peças com a borda violeta serão necessárias apenas para as variantes.)*



Os jogadores tentam criar e entregar poções através da utilização de 10 diferentes personagens.

Cada carta mostra uma ação corajosa e outra covarde: a ação corajosa traz mais vantagem, mas é arriscada; a ação covarde traz menos vantagem, mas é segura.

Ganha o jogador com mais pontos de vitória.



Caso você esteja lendo estas regras pela primeira vez, nós recomendamos que não seja dada muita atenção aos textos em **negrito** nos blocos laterais. Esses textos servem como regras resumidas, com as quais, mesmo após muito tempo sem jogar, você conseguirá rapidamente se lembrar do jogo.

## PREPARAÇÃO DO JOGO (JOGO BÁSICO)

O tabuleiro é colocado no centro da mesa com a frente voltada para cima. A frente do tabuleiro pode ser reconhecida por, entre outras coisas, mostrar dois castelos com flâmulas vermelhas (o verso mostra flâmulas violeta).



Cada jogador recebe:

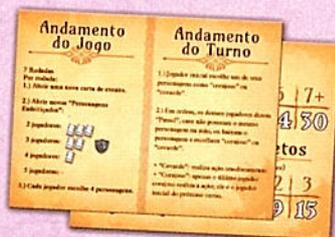
- 10 cartas de personagem de uma cor (de acordo com o verso das cartas)
- 2 peões da mesma cor das cartas, os quais devem ser colocados nas duas regiões com castelos no tabuleiro
- 1 marcador de pontos de vitória da mesma cor, que é colocado na posição 10 da faixa de pontos
- 1 poção de cada cor
- 1 ou 2 varinhas mágicas, que devem ser deixadas à frente do jogador: o jogador mais velho é o jogador inicial; ele e seu vizinho do lado direito (último jogador em sentido horário) recebem uma varinha mágica cada; todos os demais jogadores recebem duas.



Em um jogo para dois jogadores, ambos recebem somente uma varinha.

As poções e as varinhas mágicas restantes (que, de agora em diante, serão chamadas de "recursos") são deixadas como um estoque comum ao lado do tabuleiro, à disposição de todos os jogadores.

Os resumos de jogo são deixados entre os jogadores. Eles mostram o andamento do jogo e do turno, de forma resumida, em um dos lados, e os pontos de vitória, que podem ser ganhos adicionalmente ao final do jogo, do outro lado.



As nuvens (com estrelas brancas na frente) são misturadas e colocadas abertas, de forma aleatória, uma em cada campo correspondente, no tabuleiro (18 campos na frente do tabuleiro e 19 campos no verso).



As 10 cartas de evento são embaralhadas. Após essa mistura, retire 3 cartas do monte, sem ver quais são, e as retorne para a caixa. Coloque as demais 7 cartas de evento como um monte fechado ao lado do tabuleiro.

A primeira carta desse monte é aberta. Este já será o evento ativo para a primeira rodada do jogo.



## PREPARAÇÃO DO JOGO

Tabuleiro no centro da mesa com a frente voltada para cima.

Cada jogador recebe:

- 10 cartas de personagem
- 2 peões (nos castelos)
- 1 marcador de pontos (posição 10)
- 1 poção de cada cor
- 1 ou 2 varinhas mágicas

Os demais recursos formam um estoque comum.

Separe os resumos de jogo.

Posicione, de forma aleatória, nuvens abertas nos campos marcados do tabuleiro.

Crie um monte de cartas de evento com 7 cartas aleatórias; abra a primeira carta.

Se houver menos que 5 jogadores - O chamado monte de “personagens enfeitiçados” deve ser preparado (*detalhes na página 05*): as 10 cartas de personagem de uma cor qualquer não utilizadas pelos jogadores são embaralhadas e deixadas como um monte de compra fechado ao lado do monte de cartas de evento. De acordo com a quantidade de jogadores, uma certa quantidade de cartas de “personagens enfeitiçados” é aberta:  
2 jogadores → 3 cartas / 3 jogadores → 2 cartas / 4 jogadores → 1 carta  
Para lembrar: *quantidade de jogadores + “personagens enfeitiçados” = 5*

O material restante (terrenos, amuletos e nuvens de tempestade) só será utilizado nas variantes (*explicadas a partir da página 09*)

## ANDAMENTO DO JOGO

O jogo possui 7 rodadas. No início de cada rodada, os jogadores escolhem 4 de suas 10 cartas de personagem. Então, os jogadores competem, turno a turno, pelas ações dos respectivos personagens. Após um mínimo de 4 e um máximo de 10 turnos, todos os personagens escolhidos terão sido utilizados e a rodada acaba, levando ao início da próxima rodada.

## ESCOLHA DAS CARTAS DE PERSONAGEM

No início de cada rodada, cada jogador escolhe, simultaneamente, 4 cartas de personagem dentre as 10 disponíveis, com as quais ele irá jogar durante toda esta rodada (*exceção: evento “Mais ou Menos” – veja mais adiante*). As 4 cartas escolhidas são mantidas em segredo, na mão de cada jogador, de modo que os oponentes não possam vê-las. As 6 cartas restantes, que não serão utilizadas na rodada atual, são deixadas fechadas, na mesa, em frente ao jogador.



Assim que todos os jogadores tiverem realizado esta etapa...

## COMEÇA A COMPETIÇÃO MÁGICA!

O jogador inicial começa o primeiro turno usando uma de suas quatro cartas de personagem, isto é, baixando uma de suas quatro cartas, que deve ser aberta na sua frente. Então ele deve ler, em voz alta, ou o texto superior: “*Eu sou a corajosa Bruxa da Floresta e gostaria de voar para uma floresta vizinha... (etc.)*” ou o texto inferior desta carta: “*Eu sou um covarde Coletor de Frutas e... (etc.)*”.

Caso tenha lido o texto superior e, conseqüentemente, a parte “corajosa” da carta (*boa, mas arriscada!*), este jogador reivindica esta ação apenas para ele. Como a ação ainda poderá ser “roubada” pelos próximos jogadores, ela *ainda não é realizada*. Por isso o jogador deve esperar o andamento do restante do turno.

Caso ele tenha lido o texto da parte inferior, ou seja, o trecho “covarde” da carta (*não tão bom, mas seguro!*), ele realiza a ação imediatamente. (*Mais sobre as ações de cada personagem a partir da página 06*).



No caso de 2, 3 ou 4 jogadores, prepare o monte de “personagens enfeitiçados” e abra 3, 2 ou 1 carta.

## ANDAMENTO DO JOGO

O jogo dura 7 rodadas; cada rodada é composta de 4 a 10 turnos.

Primeiro, cada jogador escolhe 4 de suas 10 cartas de personagem.

O jogador inicial usa uma carta e lê a parte “corajosa” ou “covarde” dela em voz alta.

Caso tenha escolhido a parte “corajosa”, ele deve esperar pelo restante do turno.

Caso tenha escolhido o trecho “covarde”, ele realiza a ação imediatamente.

Independentemente do que o jogador inicial escolher, agora é a vez do próximo jogador, em sentido horário, “seguir” o personagem escolhido:

1) Se ele *não tiver* a mesma carta de personagem em sua mão, ele não pode seguir o personagem e deve, simplesmente, dizer “passo”, o que faz com que o próximo jogador, em sentido horário, tenha a vez, e assim por diante.

2) Se ele tiver a mesma carta de personagem na mão, ele deve baixá-la aberta à sua frente e realizar a opção 2a ou a opção 2b:

**2a)** Ler em voz alta o texto superior (*Eu sou a corajosa Bruxa da Floresta...*), roubando a ação corajosa do jogador que anteriormente a tinha reivindicado. O jogador cuja ação foi roubada, caso exista um, sai deste turno *sem absolutamente nada*, ou seja, ele não fará nem a ação corajosa nem a ação covarde do seu personagem.

*De qualquer modo, esta ação ainda não é segura para o novo jogador corajoso, pois os demais jogadores ainda terão a chance de roubá-la...*

**2b)** Ler, em voz alta, o texto inferior (*Eu sou a covarde Bruxa da Floresta...*) e realizar *imediatamente* esta ação.

*A ação covarde sempre é mais fraca do que a ação corajosa, mas não pode ser roubada por ninguém, o que significa que vários jogadores podem realizar esta ação na mesma rodada.*

Após todos os jogadores terem tido a vez neste turno, o jogador que por último reivindicou a ação corajosa poderá, finalmente, realizá-la. (*Leia mais sobre as ações de cada personagem a partir da página 06.*)

Este jogador é o jogador inicial do próximo turno, ou seja, ele escolhe uma das cartas de personagem restantes em sua mão e a coloca, aberta, à sua frente, lendo, em voz alta, ou o seu texto superior ou o seu texto inferior, e assim por diante.

*Exemplo: **Leticia** é a jogadora inicial da rodada e baixa a Bruxa da Floresta à sua frente, dizendo em voz alta: “Eu sou uma Bruxa covarde da Floresta...” e, imediatamente, move um de seus peões para uma floresta vizinha.*

*A jogadora ao lado dele é **Renata**. Ela também possui uma Bruxa da Floresta em sua mão e é obrigada, desta forma, a baixá-la. Ela decide por dizer: “Eu sou a corajosa Bruxa da Floresta...” (ela precisará esperar para ver como os outros 3 jogadores terminarão o turno).*

***Rodrigo** é outro jogador que possui esta personagem na mão, e igualmente a baixa na mesa.*

*Ele também está confiante e diz: “Eu sou a corajosa Bruxa da Floresta...”. Dessa forma, **Renata** está “fora”, e sua ação de Bruxa da Floresta não será realizada.*

*Na sequência, têm a vez **André** e **Maurício**. Nenhum deles possui a Bruxa da Floresta na mão, e cada um simplesmente diz: “passo”.*

*O turno acabou. **Rodrigo** é a (última) corajosa Bruxa da Floresta. Sendo assim, move um de seus peões para uma floresta vizinha e entrega uma de suas poções violeta em uma torre violeta, e por isso recebe pontos de vitória.*

*Finalmente, **Rodrigo** começa o próximo turno. Ele escolhe uma nova carta de personagem da sua mão e diz: “Eu sou um covarde Druida do Vale...” e, imediatamente, entrega uma poção em uma torre livre na floresta. Então é a vez de **André** dizer “passo”, já que ele não possui um Druida do Vale em sua mão... e assim por diante.*

**Em ordem, os jogadores devem seguir o personagem:**

- dizendo “passo”, caso não possuam o mesmo personagem na mão

ou

- lendo a ação corajosa da carta e esperando o final do turno atual...

ou

- lendo a ação covarde da carta e a realizando imediatamente.

**Ao final do turno, o último jogador corajoso realiza a ação respectiva.**

**Este jogador deve escolher uma nova carta de personagem e assim por diante, prosseguindo com o jogo.**



## OUTRAS REGRAS IMPORTANTES:

- \* Você pode escolher uma ação mesmo que não consiga ou não queira realizá-la. Da mesma forma, você pode abrir mão de uma ação, mesmo tendo a oportunidade de a utilizar *de modo a, por exemplo, economizar um recurso para outro personagem*.

Especialmente para as Bruxas, o seguinte procedimento é aplicado: uma Bruxa corajosa pode se mover para o terreno vizinho respectivo e não entregar nada lá, porém o contrário não é verdadeiro: nenhuma Bruxa pode ficar parada no mesmo terreno e entregar uma poção. Uma Bruxa pode ficar parada sem entregar nada.

- \* O último jogador corajoso deve começar o novo turno baixando uma nova carta de sua mão, mesmo que ele tenha realizado a ação corajosa apenas parcialmente ou tenha desistido completamente dela.
- \* Se *todos* os jogadores que seguiram o personagem atual escolheram a ação covarde, então o jogador que iniciou o turno deverá iniciar o próximo novamente.
- \* Caso o jogador que deve iniciar o turno não possua mais nenhuma carta na mão, o próximo jogador, em sentido horário que possuir cartas na mão é quem deverá começar o turno seguinte.
- \* É obrigatório seguir o personagem! Se algum jogador baixar um personagem que já tenha sido utilizado em um turno anterior da rodada atual, esta carta *não tem efeito algum* e ele terá imediatamente a vez novamente.
- \* As cartas de personagem já utilizadas por cada jogador devem ficar abertas, de forma a deixar qualquer jogador ver quais personagens já foram escolhidos e quantas cartas cada jogador ainda possui na mão.



- \* A regra mais importante no momento de seguir cartas de personagem:

- antes de ser a sua vez de seguir uma carta de personagem, é explicitamente proibido para um jogador dar qualquer sinal se ele possui ou não o mesmo personagem em sua mão! *Sempre espere até o jogador anterior a você ter terminado completamente sua jogada antes de escolher dizer "passo" ou "eu sou..."*.

- \* **Os Personagens Enfeitiçados**, que estão abertos nos jogos com menos de 5 jogadores, já devem ser observados no momento da escolha das 4 cartas de personagem que você utilizará na rodada; *qualquer* jogador que abrir um dos personagens enfeitiçados na rodada atual perderá, *imediatamente*, 3 pontos, *independentemente* de ter escolhido a ação corajosa ou a covarde.

### Observações:

- Graças a esses pontos negativos, e a outros pontos negativos devido a eventos, o marcador de pontos de um jogador pode descer para menos de 0.
- Assim que o monte de Personagens Enfeitiçados não tiver mais cartas suficientes para serem abertas, todas as 10 cartas de personagem são embaralhadas e um novo monte é criado.

**O jogador não só tem a opção de escolher ações que ele pode ou não quer realizar, bem como a de desistir delas.**

**O último jogador corajoso é sempre o primeiro jogador do próximo turno.**

**Se todos foram covardes, o jogador inicial não mudará.**

**Se o jogador inicial não tiver cartas, o jogador seguinte é o novo jogador inicial.**

**Os jogadores devem seguir o personagem sempre que possível!**

**Cartas utilizadas devem ser facilmente visíveis para todos.**

**Espere a sua vez antes de falar qualquer coisa!**

**Baixar um Personagem Enfeitiçado sempre custa 3 pontos de vitória!**

## FINAL DA RODADA

Uma rodada acaba quando nenhum jogador tiver mais cartas na mão. Um jogador poderá, ao se aproximar o final da rodada, ser o único jogador que ainda possui cartas. Neste caso, ele continua jogando sozinho até também ficar sem nenhuma.

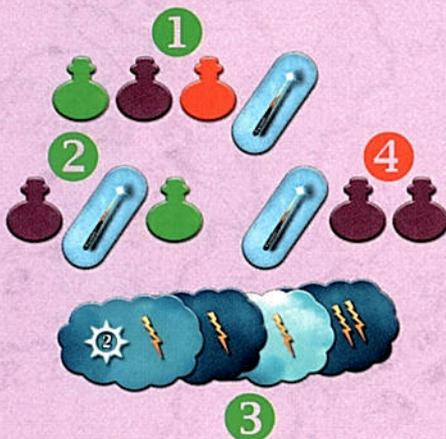
Algumas cartas de evento deverão ser resolvidas nesta etapa, caso se trate de eventos de final de rodada (veja "Os Eventos" a partir da página 08).

Então começa a próxima rodada:

- \* A próxima carta de evento é aberta, cobrindo a carta de evento da rodada anterior.
- \* Da mesma forma, são abertos 3, 2 ou 1 Personagens Enfeitiçados, caso o jogo esteja sendo jogado por apenas 2, 3 ou 4 jogadores, cobrindo os Personagens Enfeitiçados da rodada anterior.
- \* Cada jogador escolhe 4 cartas de personagem *dentre todos os seus 10 personagens*.
- \* O último jogador corajoso da rodada anterior (ou o último jogador que iniciou o turno, caso *todos* tenham sido covardes) é o jogador inicial, e ele é quem deve começar o primeiro turno da nova rodada.

## FINAL DO JOGO

Após 7 rodadas, o jogo termina. Cada jogador recebe pontos de vitória pelos relâmpagos coletados (veja o verso do resumo) e os recursos que sobraram: cada conjunto com 4 diferentes recursos garante 4 pontos de vitória e cada conjunto com 3 diferentes recursos dá 2 pontos de vitória. Quem tiver mais pontos de vitória é o ganhador. Em caso de empate, o ganhador é, entre os jogadores empatados, o que possuir maior quantidade de recursos. No caso de o empate persistir, haverá mais de um ganhador.



Este jogador recebe, ao final do jogo:  
 $4 (1) + 2 (2) + 19 (3) = 25$  pontos de vitória  
Os 3 outros recursos (4) não resultam em pontos.

## PERSONAGENS

**Coletores:** Com a ajuda dos coletores, os jogadores recebem recursos. Os recursos de cada jogador devem ser deixados facilmente visíveis para todos os oponentes.

Dependendo da escolha do jogador em ser corajoso ou covarde, a quantidade de recursos adquiridos do estoque comum é 3 ou 1.



*Observação: Não foi prevista a falta de poções ou varinhas mágicas no decorrer do jogo, mas, caso isso ocorra, substitua as peças faltantes temporariamente por algum outro objeto.*

A rodada acaba após todas as cartas terem sido usadas e, dependendo do evento, de ele ter sido resolvido.

A próxima rodada é preparada:

- Abrir nova carta de evento
- Abrir novos "Personagens Enfeitiçados" (2-4 jogadores)
- Cada jogador escolhe 4 de seus 10 personagens
- O último jogador corajoso joga primeiro

## FINAL DO JOGO

O jogo termina depois de 7 rodadas.

São distribuídos pontos de vitória pelos relâmpagos e pelos recursos.

O jogador com mais pontos é o ganhador.



**Bruxas:** Por meio da utilização das Bruxas, os jogadores movem seus peões pelo tabuleiro (independentemente de ser corajosas ou covardes). Adicionalmente, Bruxas *corajosas* também entregam poções nas torres em troca de pontos de vitória.

**Druidas:** Por meio dos druidas, os jogadores entregam poções nas torres em troca de pontos de vitória (independentemente de serem corajosos ou covardes). Druidas *corajosos* ganham 3 pontos de vitória adicionais.

#### Entregar Poções (como uma Bruxa Corajosa):

- \* Primeiro, o jogador move *um* de seus 2 peões para um Campo vizinho correspondente à Bruxa utilizada. Esta região pode conter qualquer quantidade de outros peões, mas *não* pode conter nuvens (veja "As Nuvens" mais adiante).
- \* O jogador coloca *uma* poção qualquer de seu estoque pessoal sobre uma torre redonda da mesma cor e que esteja *vazia* (não previamente ocupada por uma poção). Caso não exista nenhuma torre que corresponda a esses requisitos, o jogador não poderá entregar uma poção.
- \* Por último, o jogador move seu marcador de pontos à frente tantos pontos quanto mostrados na torre em que a entrega foi realizada. Caso sejam mostradas 1 ou 2 varinhas de condão junto aos pontos desta torre, o jogador as recebe do estoque comum. A torre encontrase ocupada a partir de agora e nenhuma entrega poderá nela ser feita.

Quando a seta aponta para a torre, a poção deve ser colocada sobre ela, e a torre passa a estar ocupada.



Em vez de entregar poções em uma torre redonda, o jogador também poderá entregar em uma torre *quadrada* (caso alguma esteja disponível). Neste caso, a poção não é colocada na torre, mas sim *retorna* para o estoque comum. Isso significa que as torres quadradas estão *continuamente* vazias e podem ser utilizadas diversas vezes durante a partida. Os jogadores também recebem pontos por entregar nessas torres. Cada jogador pode realizar a entrega de apenas *uma* poção por ação (ou seja, uma poção por personagem utilizado!).

Quando a seta aponta para fora da torre, a poção retorna para o estoque comum e a torre continua vazia.



#### Entregar Poções (como Druida):

A entrega de poções utilizando Druidas (corajosos ou covardes) funciona da mesma forma, com a exceção de que nenhum peão é movimentado. Logo, um de seus peões já deve estar na região de entrega.

Um Druida corajoso recebe 3 pontos de vitória a mais do que os que a torre garante. *Mas ele somente receberá estes 3 pontos extras caso seja realizada alguma entrega; apenas ser corajoso não garante essa vantagem.*



Estas 4 torres podem receber entregas vindas dos seguintes territórios (sempre observe a base da torre): na torre da esquerda (violeta) vindo da floresta, da Colina ou do Campo (sempre por 4 pontos); na torre do meio (violeta) – apenas uma vez! – vindo da Colina ou do Campo (por 6 pontos); na torre superior (laranja) apenas vindo da Colina (por 5 pontos) e na torre inferior (violeta) apenas vindo do Campo (por 3 pontos + 1 varinha de condão), ambas apenas uma vez.



#### Entregar Poções (Bruxa):

- Mover peão para campo vizinho que esteja livre de nuvens.
- Colocar poção em uma torre de mesma cor.
- Mover marcador de pontos de acordo com a torre; eventualmente, receber 1 ou 2 varinhas de condão.

Torres ocupadas não recebem poções.

Torres quadradas podem receber continuamente poções (as poções retornam para o estoque comum).

#### Entregar Poções (Druida):



- Entregar uma poção na torre da mesma cor ou, eventualmente, ao estoque comum.
- Mover o marcador de pontos de acordo com a torre.

## NUVENS

Nenhum peão pode se mover para ou através de um território de água ou de um que contenha uma nuvem. Por este motivo, os jogadores devem utilizar os poderes da **Fada do Clima** para conseguir retirar as nuvens do tabuleiro. Os relâmpagos mostrados em nuvens retiradas do tabuleiro também trazem pontos de vitória adicionais ao final do jogo (*veja o verso do resumo*).

Para retirar uma nuvem do tabuleiro, o jogador deve cumprir com os seguintes requisitos:

- \* O jogador deve ter utilizado a Fada do Clima e pelo menos um de seus peões deve estar em um território *vizinho* ao território de onde a nuvem será retirada.
- \* O jogador deve devolver para o estoque comum a quantidade de varinhas de condão mostrada dentro da estrela na nuvem que será retirada do tabuleiro.

A nuvem retirada é colocada *aberta* na frente do jogador que a retirou. Uma corajosa Fada do Clima recebe, além da nuvem, 3 pontos de vitória adicionais. *Mas ela somente receberá esses 3 pontos adicionais caso uma nuvem seja retirada; apenas ser uma corajosa Fada do Clima não garante essa vantagem.*

## EVENTOS

Existem 10 diferentes eventos. Um deles ocorre durante a escolha dos personagens, 3 durante a rodada e 6 apenas ao final da rodada.

Os textos contidos nas cartas de evento são autoexplicativos, por isso iremos esclarecer apenas alguns detalhes:

### “Mais ou Menos?”

Após os jogadores terem escolhido de 1 a 5 cartas de personagem (de forma escondida - por exemplo, embaixo da mesa), todos irão revelar a quantidade escolhida simultaneamente e receber ou perder pontos de vitória de acordo com sua escolha. Em seguida, a rodada é jogada normalmente.

### “Mercado Negro” & “Destilaria Clandestina”

Todas as vezes em que um jogador escolher um personagem “covarde”, ele poderá realizar esta ação no lugar do personagem.

### “Territórios Perigosos”

*Exemplo: Ambos os peões de Daniel encontram-se em territórios de floresta: ele move seu marcador de pontos 2 campos para trás.*

*Já os peões de Leticia se encontram em um campo e em uma floresta: ela perde 4 pontos de vitória.*

### “Territórios Protegidos”

*Exemplo: Os peões de Daniel encontram-se em territórios de Colina e de Montanha: ele não ganha nem perde pontos.*

*Já os peões de Leticia encontram-se em um campo e em uma floresta: ela ganha 2 pontos de vitória.*

## NUVENS



### Retirar uma nuvem:

- Usar a Fada do Clima.
- Peão próprio deve estar vizinho ao território-alvo.
- Devolver a quantidade de varinhas de condão necessárias.
- Colocar a nuvem retirada, aberta, à sua frente.
- + 3 pontos de vitória (caso seja corajosa).

## EVENTOS

... Acontecem antes, durante ou depois da rodada.



### “De Mãos Cheias”

Primeiro, cada jogador deve deixar claro quantos recursos possui. Depois, cada jogador vai, ao *mesmo tempo*, colocar em um punho fechado uma quantidade *qualquer* desses recursos. Após todos os jogadores terem realizado essa etapa, eles abrem as mãos simultaneamente e a quantidade de recursos oferecidos é comparada.

### “De Mãos Vazias”

Os recursos são *mantidos* pelos jogadores.

### “Tudo de Uma Vez!”

Cada jogador pode entregar, no máximo, *um conjunto* de recursos.

### “Destinos Iguais”

Os peões do jogador devem estar no mesmo *tipo* de região, mas não necessariamente na mesma região.

## VARIANTES

Depois de algumas partidas, você poderá acrescentar as variantes a seguir, inclusive combinando-as da forma como desejar.

Nessas variantes serão acrescentadas ao jogo as nuvens de tempestade (com estrelas azul-claras), as peças de território e os amuletos. As partidas podem acontecer no verso do tabuleiro.

## NUVENS DE TEMPESTADE



Podem ser utilizadas tanto na frente quanto no verso do tabuleiro. Elas são inicialmente misturadas às demais nuvens. Depois, seguindo o jogo básico, são colocadas nuvens abertas, de forma aleatória, em cada local marcado do tabuleiro. As nuvens que sobraem ao final desse processo retornam à caixa e não serão utilizadas.

Se você desejar, poderá misturar uma quantidade menor de nuvens normais, de modo a aumentar a probabilidade de nuvens de tempestade ser colocadas no tabuleiro.



(2x) Enquanto esta nuvem estiver no tabuleiro, a entrega de poções partindo de peões localizados em territórios *vizinhos* a esta nuvem trazem **2 pontos de vitória** adicionais. Caso ambas as nuvens se encontrem vizinhas ao peão que realizou uma entrega, ele ganhará 4 pontos de vitória adicionais. *Caso, por exemplo, algum jogador esteja com o peão em um território vizinho a essas duas nuvens e realize uma entrega por meio de um Druida corajoso em uma torre de 2 pontos + 1 varinha de condão, ele receberá 2 + 2 + 2 + 3 = 9 pontos + 1 varinha de condão.*

Esta é a única nuvem de tempestade que funciona continuamente enquanto estiver no tabuleiro. Todas as demais funcionam *apenas uma vez*, no momento em que são *retiradas*.



(2x) O jogador que retirar esta nuvem pode mover imediatamente um de seus peões para um território vizinho qualquer, como se tivesse usado a correspondente Bruxa covarde.



## NUVENS DE TEMPESTADE

São misturadas com as nuvens normais no início da partida e colocadas no tabuleiro de acordo com as regras normais.

Esta nuvem traz 2 pontos de vitória adicionais para entregas a partir de peões vizinhos.

Mova um peão para um campo vizinho qualquer.



(1x) O jogador que retirar esta nuvem pode imediatamente entregar uma poção com um de seus peões, exatamente como se ele tivesse usado um Druida correspondente.



(3x) Aquele que retirar uma destas nuvens move seu marcador de pontos à frente a quantidade mostrada na respectiva nuvem, desde que ele possua, no mínimo, a quantidade de poções da cor mostrada na nuvem (no mínimo 3 poções laranja, 4 violeta ou 4 verdes). O jogador *não* precisa se desfazer das poções, apenas possuí-las nas quantidades necessárias.

Se o jogador não possuir a quantidade mínima de poções de acordo com a nuvem retirada, ele não receberá os pontos, porém a nuvem será retirada e permanecerá na frente dele normalmente.

## PEÇAS DE MONTANHA E AMULETOS



Podem ser usados na parte da frente do tabuleiro, porém *devem* ser usados se você jogar com o verso do tabuleiro.

As 5 peças devem ser misturadas e fechadas, no início da partida.

Em seguida, é colocada uma peça aberta em cada um dos campos correspondentes nos três territórios de Montanha do tabuleiro. Qualquer torre coberta por peças de Montanha perde sua função. As duas peças de Montanha não colocadas no tabuleiro são devolvidas para a caixa e não serão utilizadas nesta partida.

Cada jogador posiciona um amuleto na da cor de suas peças ao lado de cada uma das peças de Montanha.

Assim que um jogador mover um de seus peões para um desses Campos de Montanha, ele deve fazer o seguinte, na ordem em que *desejar*:

- \* Recolher o amuleto da sua cor disponível neste território, deixando-o à sua frente, visível para qualquer oponente. Os amuletos trazem pontos de vitória adicionais ao final do jogo: um amuleto é convertido em 4 pontos, dois amuletos tornam-se 9 pontos e todos os três amuletos garantem 15 pontos de vitória (*veja verso do resumo*).
- \* Utilizar a função da peça de Montanha (*veja a seguir*) sem retirar a peça do tabuleiro. Um jogador pode abrir mão de utilizar a função desta peça; ele não poderá utilizar esta função em uma rodada posterior! (*Isto poderá ser verificado, pois ele não terá mais o amuleto da sua cor para ser retirado.*)
- \* Poderá entregar uma poção, caso ele seja a corajosa Bruxa da Montanha.

As peças de Montanha são as seguintes:



O jogador recebe uma poção de cada cor do estoque comum. Ele pode, inclusive, entregar uma destas poções, caso ele seja a Bruxa da Montanha corajosa.



O jogador recebe duas varinhas de condão do estoque comum.

**Entregue uma poção qualquer.**

**Ganhe pontos de vitória caso possua as poções requeridas pela nuvem.**

## PEÇAS DE MONTANHA

Podem ser usadas com a frente do tabuleiro e devem ser usadas com o verso.

**Deve-se colocar uma peça de montanha aleatória por território de montanha, com um amuleto de cada jogador.**

**Aquele que se mover para este campo:**

**- Recolhe o seu amuleto: 1-3 amuletos trazem 4, 9 ou 15 pontos ao final do jogo.**

**- Utiliza a ação da peça de Montanha, caso queira.**

**- Realiza uma entrega, caso seja a corajosa Bruxa da Montanha.**

**- Ganha 1 poção de cada cor.**

**- Recebe 2 varinhas de condão.**



O jogador pode realizar uma entrega com um de seus peões, exatamente como se ele tivesse utilizado um Druida covarde correspondente. *Atenção: a entrega em uma torre quadrada também é permitida.*



O jogador pode mover um peão até duas vezes ou cada um de seus peões uma vez, como se ele tivesse utilizado as Bruxas covardes correspondentes.



O jogador pode retirar uma nuvem vizinha a um de seus peões, exatamente como se ele tivesse utilizado uma Fada do Clima covarde.

## PEÇAS DE FLORESTA



Devem ser sempre utilizadas se você jogar com o verso do tabuleiro. As 6 peças devem ser misturadas com o verso para cima no início da partida. Em seguida, é colocada uma peça aberta em cada um dos campos correspondentes nos quatro territórios de floresta do tabuleiro. As duas peças de floresta não colocadas no tabuleiro são devolvidas para a caixa e não serão utilizadas nesta partida.

Assim que um jogador mover um de seus peões para um destes Campos de floresta, ele deve retirar a peça de floresta do tabuleiro e deixá-la à sua frente, visível para os demais jogadores. A partir de seu próximo turno, ele poderá utilizar a habilidade desta peça exatamente uma vez, e depois colocar a peça utilizada, fechada, ao lado do tabuleiro. Um jogador pode utilizar apenas uma peça de floresta por turno ou, dependendo da peça, no início de uma nova rodada.

As peças de floresta fazem o seguinte:



(2x) Aquele que escolher a ação “covarde” de seu personagem e descartar esta peça de floresta pode realizar a ação “corajosa” de seu personagem em vez da ação covarde escolhida. O jogador, no entanto, permanece como “covarde” para todos os demais efeitos do jogo. *Ele não roubará a ação do atual personagem corajoso nem entrará na disputa para ser o jogador inicial da próxima rodada. No caso do evento “Como nos Velhos Tempos”, o jogador inicial do turno não pode usar esta peça para simular a ação corajosa, já que ele é obrigado a escolher a ação corajosa.*



(2x) Um jogador que descarte uma destas peças no início de uma rodada pode ter uma carta a mais em sua mão. *Esta peça pode ser utilizada com o evento “Mais ou Menos”, após todos os jogadores terem mostrado a quantidade de cartas escolhidas. A carta adicional que o jogador receberá não contará para mudar os pontos recebidos ou perdidos devido ao evento.*



(2x) Aquele que escolher a ação “covarde” de seu personagem e descartar esta peça move seu marcador de pontos de vitória 5 pontos à frente em vez de realizar a ação do personagem. *Caso esta peça seja utilizada durante os eventos “Mercado Negro” ou “Destilaria Clandestina”, o jogador receberá apenas 5 pontos de vitória (os 3 pontos adicionais e, eventualmente, um recurso qualquer não são entregues para este jogador).*

**Pode realizar 1 entrega.**

**2 movimentos** (do mesmo peão ou de peões diferentes).

**Retira 1 nuvem.**

## PEÇAS DE FLORESTA

**Devem ser usadas com o verso do tabuleiro.**

**Uma peça de floresta aleatória por território de floresta.**

**O primeiro peão a se mover para um destes campos pega a peça de floresta.**

**Escolhe “covarde”, mas realiza a ação “corajosa”.**

**Permite mais 1 carta na mão.**

**5 pontos de vitória no lugar da ação “covarde”.**



## PEÇAS DE COLINA



Estas peças sempre são utilizadas com o verso do tabuleiro. As 6 peças devem ser misturadas com o verso para cima no início da partida. Em seguida, é colocada uma peça aberta em cada um dos campos correspondentes nos quatro territórios de Colina do tabuleiro. As duas peças de Colina não colocadas no tabuleiro são devolvidas para a caixa e não serão utilizadas nesta partida.

As peças de Colina fazem o seguinte:



(5x) Assim que um jogador mover um peão para uma Colina que possua uma destas peças, ele **imediatamente** aciona o “turbo” de sua vassoura e move seu peão para um dos dois



círculos de pedra mostrados na peça. Caso o jogador seja a corajosa Bruxa da Colina, ele poderá realizar uma entrega após este movimento adicional. *Observação: Pode acontecer que a ilha onde se encontra o círculo de pedra “B” não esteja acessível ou não seja mais possível sair dela de acordo com as peças de Colina que forem distribuídas. Já da ilha onde se encontra o círculo de pedras “D” é sempre impossível sair.*



(1x) Neste território de Colina não é acionado o “turbo”. Em seu lugar poderá ser realizada uma entrega de uma poção laranja, utilizando uma Bruxa da Colina em troca de 7 pontos de vitória.

A poção é *devolvida ao estoque comum*, exatamente como se a torre quadrada estivesse no tabuleiro (veja página 07). O mesmo acontece quando alguém utiliza o Druida da Colina neste território.

## PEÇAS DE COLINA

Devem ser usadas com o verso do tabuleiro.

Uma peça de colina aleatória por território de colina.

Mover o peão imediatamente para um dos círculos de pedra mostrados (eventualmente entregando uma poção por meio de uma corajosa Bruxa da Colina).

Entregar uma poção laranja por 7 pontos de vitória (entregue ao estoque comum!).



O autor e a editora agradecem aos inúmeros jogadores que testaram o jogo, em especial a Michael Gartner, Gerhard Heinzle, Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Dennis Rappel, Harald Schatzl, Walter Schranz, Julian Steindorfer e Stefan Widerin, assim como aos grupos de jogos de Bad Aibling, Bödefeld, Grassau, Oberhof, Reutte, Siegsdorf e Wien.

Tradução: Romir Gustavo Ernlund Paulino

Você tem críticas, perguntas ou sugestões sobre este jogo? Entre em contato!

Jogue on-line

 **GROW**games.com.br



sac@grow.com.br  
11 4393 3003

 facebook.com/growjogos

**WWW.GROW.COM.BR**

