

Bruce Glassco

Fantasy Realms



20 min.



Acima de
14 anos



3-6
jogadores

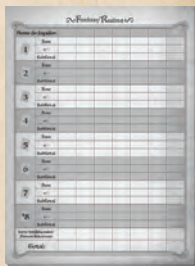
Você é o governante de uma terra distante. O seu objetivo é construir o reino mais poderoso do mundo. Você pode construir um grande exército para destruir tudo a sua frente, mas esse não é o único caminho para a vitória. Talvez o seu reino tome a forma de um vulcão em erupção, ou de um terrível furacão que varre tudo em seu caminho. Talvez você reúna uma coleção impressionante de artefatos ou armas poderosas. Ou até mesmo controle um mago poderoso em sua fortaleza remota, em uma ilha inacessível e cercada por chamas impenetráveis. A escolha é sua! Não haverá nunca dois reinos iguais.

COMPONENTES

- 55 cartas (dez tipos, três cartas coringa e duas cartas promo)



- 1 Bloco de pontuação



- 1 Livro de regras

~ VISÃO GERAL ~

Em Fantasy Realms, você comprará cartas do baralho ou da pilha de descarte para formar as melhores combinações possíveis. O vencedor será o jogador com a maior pontuação.

Cada carta contém quatro informações: seu nome, seu tipo, sua força básica e seu bônus e/ou penalidade.



1. **Nome** – Cada carta tem um nome único.
2. **Tipo** – Cada tipo tem sua própria cor. Existem dez tipos: Exército, Líder, Mago, Arma, Artefato, Animal, Terreno, Clima, Inundação e Chama, além de três cartas Coringa.
3. **Força básica** – A força básica varia entre 0 e 40.
4. **Bônus ou Penalidade** – Cada carta tem um bônus ou uma penalidade (*algumas têm ambos*), com base nas outras cartas em sua mão. (*Consulte PONTUAÇÃO na página 4 para obter mais informações.*)

~ COMO JOGAR ~

Preparação: Dê sete cartas a cada jogador. Escolha um jogador inicial aleatoriamente; o jogo seguirá no sentido horário.

Exemplo de preparação para 3 jogadores.



Turnos: Durante o turno de cada jogador, ele tem a opção de comprar a carta do topo do baralho ou pegar uma carta qualquer virada para cima da área de descarte. O primeiro jogador deve comprar uma carta do baralho. No final de cada turno, um jogador deve descartar uma carta na área de descarte. Todas as cartas na área de descarte devem ser distribuídas de modo que sejam visíveis para todos.

Fim do Jogo: O jogo termina quando houver dez cartas na área de descarte. O jogador com a mão de maior pontuação vence. Em caso de empate, a mão com a força básica total mais baixa vence.

COMO CALCULAR A PONTUAÇÃO

No final do jogo, adicione as forças básicas, aplicando quaisquer bônus e penalidades, de todas as cartas na sua mão. Considere apenas o que estiver em sua mão (*exceto no caso das cartas Miragem e Metamorfo*). Ignore quaisquer cartas que tenham sido anuladas.

As cartas de seus adversários não têm qualquer efeito na pontuação da sua mão.

Estes são termos usados nas seções de Bônus e Penalidade das cartas:

COM

Se uma carta receber um bônus **COM** uma outra carta específica ou tipo de carta, só poderá receber esse bônus uma vez.

EXEMPLO: Você tem a Varinha Mágica (Bônus: +25 com qualquer Mago) e dois Magos. Você só receberá o bônus de +25 uma vez.



PARA CADA

Uma carta que receba um bônus ou uma penalidade **PARA CADA** carta de um tipo específico pode receber esse bônus ou penalidade uma vez para cada carta que você tiver da variedade indicada.

ANULAR

Certas cartas de penalidade **ANULAM** determinadas outras cartas. Uma carta que tenha sido anulada não tem nome, bônus, penalidades ou força básica.



ANULADA A MENOS QUE VOCÊ TENHA

Esta carta é anulada, de acordo com as regras acima, a menos que uma das cartas indicadas esteja em sua mão.

REMOVER

Um tipo especial de bônus é a capacidade de **REMOVER** penalidades ou partes de penalidades de outras cartas. Uma carta cuja penalidade tenha sido removida ainda mantém seu tipo, força básica e bônus. A ação de remover ocorre antes de quaisquer penalidades serem aplicadas.



Todos os outros bônus e penalidades são autoexplicativos.

EXEMPLOS DE PONTEUAÇÃO



Carta Um



Carta Dois



Carta Três



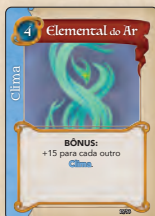
Carta Quatro



Carta Cinco



Carta Seis



Carta Sete

~ Fantasy Realms ~

Nome do Jogador: FELIPE

1	Base	9
	+/-	+50
	Subtotal	59

2	Basic	40
	4/5	0
	Subtotal	40

3	Base	27
	e/-	0
	Subtotal	27

4	Base	32
	o/s	0
	SubTotal	32

5	Base	13
	+C	+40
	Subtotal	53

6	Rate	0
	ϕ/ψ	0
	Subtotal	0

7	Base	4
	+	+45
	Subtotal	49

*8	Subtotal	
	Base	
	4.0	
	Subtotal	

Items Annulierenden/
Positive Additionen

Total:	260
--------	-----



Ao somar a pontuação, o jogador anuncia que a **Miragem** assume o nome e o tipo da **Tempestade**. Observe que a **Tempestade** real apagaria o Incêndio – mas a imitação da **Tempestade** não dá essa penalidade. A penalidade da **Grande Inundação** normalmente anularia o **Incêndio**. No entanto, a **Montanha** remove essa penalidade, então o **Incêndio** pode continuar a queimar na **Montanha**, enquanto as ondas da **Inundação** golpeiam embaixo. O **Elemental do Ar** ganha 45 pontos de bônus pela **Fumaça**, pelo **Furacão** e pela falsa **Tempestade**.

Esta é uma das mãos de maior pontuação possível:



Carta Um



Carta Dois



Carta Três



Carta Quatro



Carta Cinco



Carta Seis



Carta Sete

~ Fantasy Realms ~

Nome do Jogador		CAT							
1	Base	2							
	$\frac{1}{2}$	+100							
	SubTotal	102							
2	Base	3							
	$\frac{1}{2}$	0							
	SubTotal	3							
3	Base	4							
	$\frac{1}{2}$	+40							
	SubTotal	44							
4	Base	5							
	$\frac{1}{2}$	+150							
	SubTotal	155							
5	Base	6							
	$\frac{1}{2}$	0							
	SubTotal	6							
6	Base	7							
	$\frac{1}{2}$	+40							
	SubTotal	47							
7	Base	8							
	$\frac{1}{2}$	+15							
	SubTotal	23							
*8	Base								
	$\frac{1}{2}$								
	SubTotal								
Itens Armadilhados / Pontos Adicionais									
Total		380							

A folha de pontuação inclui a **Carta 8 e seções de Pontos Adicionais para acomodar o Necromante e as novas cartas empolgantes que virão em futuras expansões.*

Observe que é necessário utilizar o **Livro da Transfiguração** para transformar qualquer uma dessas cartas em um **Mago** (além da **Rainha**, que é necessária para empunhar a **Espada** e o **Escudo**) para receber o bônus da **Vela** e da **Torre do Sino**. Utilizar o Livro para modificar o tipo de uma carta não altera o bônus em nenhuma carta que mencione o nome dessa carta – somente os bônus em cartas que necessitem de um tipo específico.

Também é possível controlar a pontuação com o Aplicativo de Pontuação!

● Disponível em <http://wizkids.io/FRApp>

~ VARIANTES ~

1. Reinos de dois jogadores

Preparação: Nenhum dos jogadores começa com cartas. Em cada turno, o jogador tem a opção de pegar uma carta virada para cima da área de descarte ou pegar duas cartas do baralho e descartar uma. Os jogadores seguem dessa forma até que ambos tenham sete cartas.

Turnos: Após o jogador chegar a sete cartas, ele continua a jogar como na versão Básica acima.

Fim do Jogo: O jogo termina quando ambos os jogadores tiverem sete cartas e houver, pelo menos, doze cartas na área de descarte.

2. Reinos de Caos para 3 a 7 jogadores

Preparação: Todos os jogadores recebem sete cartas. Escolha um limite de tempo. Cinco minutos é bom para jogadores experientes; jogadores inexperientes podem precisar de um pouco mais de tempo. É melhor jogar em um espaço aberto onde as pessoas possam se deslocar. Em vez de seu texto usual, o jogador com o Necromante pode, após a conclusão do período de negociação, comprar três cartas adicionais do baralho e escolher uma para adicionar à sua mão.

Jogar: Inicie a contagem do tempo. Durante o período de negociação, qualquer um pode trocar cartas com qualquer outro jogador, desde que na base de uma carta por uma outra.

Fim do Jogo: Quando o tempo tiver terminado, todos os jogadores somam as suas pontuações. Quem tiver a pontuação maior vence.

~ P&R ~

P: O que acontece quando duas cartas se contradizem?

R: Há circunstâncias raras em que uma série de cartas afetarão umas às outras. Nesses casos, primeiro decida o que serão o Doppelgänger, a Miragem e o Metamorfo, nessa ordem. Então, use o Livro da Transfiguração. Em seguida, siga todas as instruções que estabeleçam a remoção de uma penalidade ou de parte de uma penalidade. Por fim, aplique todas as penalidades, começando com as cartas que não foram anuladas por quaisquer outras cartas.

*EXEMPLO: Você tem uma Nevasca (anula **Inundações**), uma Grande Inundação (anula **Chamas** e **Terrenos**), um Incêndio (anula **Terrenos**) e uma Caverna (remove penalidades em cartas de **Clima**). A Caverna remove a penalidade da Nevasca primeiro. Como a penalidade é removida, a Grande Inundação não é afetada pela Nevasca, portanto, ela extingue o Incêndio e alaga a Caverna. Entretanto, mesmo que tenham sido anuladas, a Caverna ainda conseguiu remover a penalidade da Nevasca. As cartas ativas em sua mão são a Nevasca e a Inundação. Se você não tivesse a Caverna, a Inundação seria anulada e tanto a Nevasca como o Incêndio estariam ativos.*

P: O que acontece se o Doppelgänger copiar o Basilisco?

R: Se não houver nenhuma carta que remova suas penalidades, ambas as cartas serão anuladas. Mágicos têm se perguntado há muitos anos exatamente como a espécie se reproduz.

P: Como funciona o Livro da Transfiguração?

R: O Livro da Transfiguração modifica o tipo de uma outra carta. Isso deve ser feito antes que quaisquer bônus ou penalidades de qualquer carta sejam aplicados. Ele não altera as penalidades, os bônus ou a força básica da carta.

O nome da carta também não é alterado, e quaisquer bônus em outras cartas que mencionam essa carta permanecem inalterados.

P: Os Patrulheiros protegem meus exércitos contra o Incêndio?

R: Não. O texto da carta Patrulheiros é: *"Remova a palavra **Exército** da seção de penalidades de todas as cartas."* Como a palavra **"Exército"** não aparece na carta Incêndio, o fogo ainda anula os exércitos normalmente.

P: Como funcionam as cartas Metamorfo e Miragem?

R: Essas cartas assumem o nome e o tipo de qualquer outra carta do jogo de um dos tipos indicados – não precisa ser uma carta em sua mão. Em geral, você fará isso para conceder um bônus a outra carta em sua mão, então o nome e o tipo da carta que você está copiando devem estar claros. No entanto, é possível que você não se importe com o nome de uma carta Coringa e apenas queira transformá-la em um tipo específico, e isso é permitido. Por exemplo, se você precisa de uma **Arma** para completar a mão contendo a Árvore do Mundo e conceder um bônus à Forja, mas o modelo da arma não é importante, você pode dizer apenas *"O Metamorfo se torna uma Arma genérica."*

Além disso, a força básica permanece sempre 0 e pode ser usada como parte de uma sequência da Gema da Ordem. Você também pode optar por não utilizar a habilidade de uma carta Coringa e manter o seu nome e tipo originais.

Tipo	Nome da carta	Tipo	Nome da carta
Exército	Infantaria Anã Arqueiros Elfos Cavaleiros Cavalaria Leve Patrulheiros	Terreno	Torre do Sino Caverna Elemental da Terra Floresta Montanha
Artefato	Livro da Transfiguração Gema da Ordem Runa de Proteção Escudo de Keth Árvore do Mundo	Líder	Imperatriz Rei Princesa Rainha Líder Militar
Animal	Basilisco Dragão Hidra Unicórnio Cavalo de Guerra	Arma	Arco Longo Élfico Varinha Mágica Espada de Keth Dirigível de Guerra Navio de Guerra
Chama	Vela Elemental do Fogo Forja Relâmpago Incêndio	Clima	Elemental do Ar Nevasca Tempestade Fumaça Furacão
Inundação	Fonte da Vida Grande Inundação Ilha Pântano Elemental da Água	Coringa	Doppelgänger Miragem Metamorfo
~ CRÉDITOS ~ Design do jogo: Bruce Glassco Ilustrações: Anthony Cournoyer Design gráfico: Patricia Rodriguez Edição: Summer Mullins <i>Agradecemos à equipe de testes deste jogo:</i> Lisa Glassco, Rick Glassco, Sylvia Glassco, Sarah Glassco, Elinor Glassco, Amory Fischer, Dave Platnick, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Meg Glassco, Julie Glassco, Peter Lewellen, Amy Lewellen e Wendy Qualls		Magico	Mestre dos Animais Colecionador Feiticeira Necromante Lorde dos Bruxos

Galápagos

Tradução: Fernanda di Costanzo

Revisão: Catharine Affiune

Diagramação: Felipe Godinho

www.mundogalapagos.com.br

WIZKIDS

www.wizkids.com

