

# CALAMANDARA

CRIADO POR RANNJON MIKAEL & HYANAIGI

## LIVRO DE REGRAS

UM JOGO ABSTRATO DE ESTRATÉGIA



SUNOFESTO  
editora



**CRIADO POR**  
**RANNJON MIKAEL E HYANAIGI**

**GAME DESIGNERS**  
**RANNJON MIKAEL E HYANAIGI**

**ILUSTRADOR**  
**HYANAIGI**

**BASEADO EM UMA HISTÓRIA DE**  
**RANNJON MIKAEL**

**MÚSICA**  
**RANNJON MIKAEL**

**TEXTO E DIAGRAMAÇÃO**  
**RANNJON MIKAEL**

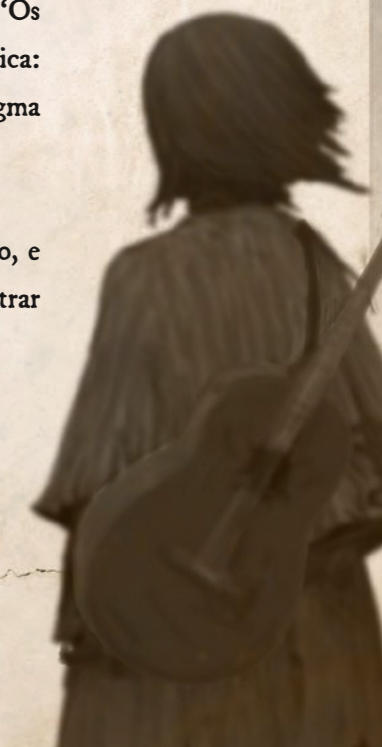
**REVISÃO**  
**MARIA LUIZA PINTO RIBEIRO**  
**LUCIANA ALBUQUERQUE CAVALCANTE**

**COMUNICAÇÃO**  
**TATIANA DUARTE**

**Q**uando a Era de Outrora terminou, a humanidade encontrou-se no seu mais inimaginável pesadelo: o nascimento do misterioso Dogma, um fenômeno global que aprendeu a reproduzir as emoções e estruturas psíquicas dos seres humanos para inserir vida e consciência à matéria inanimada. O despertar desse fenômeno não pôde ser barrado por nenhuma tecnologia da época, e a continuidade da história humana foi ameaçada até o seu mais profundo limite. Muitas vidas se perderam, e grandes nações ruíram para dar lugar a esse assombroso regente. Após centenas de anos, a vida tornou-se tão diferente de outros tempos que o nome deste planeta quase foi completamente apagado e esquecido. Um conceito mais fresco dominou a boca dos povos sobreviventes: o Mundo Dogmático.

As batalhas cessaram e um novo período começou, tomando como baluarte a conformidade com esse imutável destino. O curso da história, no entanto, fez o seu papel contínuo de desenvolver novas sociedades e modos de subsistência. As novas gerações chegaram, sem a referência sobre o mundo anterior e desse terrível vácuo surgiram impetuosos jovens; dentre eles estava D., que peregrinou pelas Terras Dogmáticas em busca de um propósito genuíno, anotando em seu diário tudo o que despertava sua ingênua consciência. O que D. encontrou permaneceu um mistério por muito tempo, assim como seu paradeiro. Mas, recentemente, seu diário foi achado na Biblioteca Comunal de Armio. No texto, havia referências sobre nove visões que ele mesmo denominou de “Os Símbolos Dogmáticos” e uma palavra final, quase sagrada, quase hipnótica: Calamandara, ou “a pergunta das eras”, a esperança final para o fim do Dogma e início do renascimento humano.

Estamos no ano 36 da Região V. Aqui você também é um viajante impetuoso, e o Diário de D. será o seu guia para desbravar este Mundo Dogmático e encontrar Calamandara de uma vez por todas. Você está pronto para essa jornada?



## SUMÁRIO

SOBRE O JOGO .....	5	ERRONIA DO SILÊNCIO.....	31
INTRODUÇÃO .....	5	DOMÍNIO DE IRCAI .....	31
COMPONENTES.....	6	ELMO DA SOLITUDE.....	31
PREPARAÇÃO DO JOGO.....	7	O POÇO .....	32
TABULEIROS E TOKENS .....	7	DIMENSÕES RELATIVAS.....	32
DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS DE SÍMBOLOS.....	8	RUÍNAS DE DOMODORA .....	32
DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS DE LEMBRANÇA .....	8	TERRAS NÔMADES .....	32
SELEÇÃO DOS SÍMBOLOS INICIAIS.....	10	PESADELO DO ABANDONO .....	33
SORTEIO DO PRIMEIRO VIAJANTE .....	11	SOPRO DOS SERES .....	33
MONTAGEM DO JOGO .....	11	PINTURAS SUBMERSAS.....	33
COMEÇANDO O JOGO.....	12	CAMPOS SELADOS.....	33
TURNOS.....	12	O ORÁCULO .....	34
FASES DE UM TURNO.....	13	TEORIA PRAXIMECÂNICA.....	34
RESERVA FINAL (RF) .....	20	MENTES PLURAIS.....	34
ZONA FINAL (ZF).....	21	SOMBRA DOGMÁTICA .....	34
FENDA DIMENSIONAL (FD) .....	23	DELÍRIO DE ARMIO.....	35
SÍMBOLOS DOGMÁTICOS.....	24	LACERAÇÃO OBTUSA.....	35
PEGADA.....	24	CALAMANDARA Q'HOZ .....	35
MONTANHA .....	24	GUARDIÃ DE MAURNÃ .....	35
CAVERNA.....	25	QUEDA DOS VENTOS .....	36
ASA.....	25	ESPELHO GAVONIANO .....	36
TORRE.....	26	TEMPLO DE CALON .....	36
ESPELHO .....	26	PERCEPÇÃO DIONÉSICA .....	36
ESTRELA .....	27	LAMENTOS DE LUCARESTI .....	36
CACHOEIRA.....	28	MONUMENTO EM DUADAR.....	37
FOGO.....	28	ENTROPIA DOGMÁTICA.....	37
CARTAS DE LEMBRANÇA .....	30	SIMBOLOGIA DAS CARTAS.....	37
ECOS DISSONANTES.....	31	DÚVIDAS FREQUENTES.....	38
MIRAGEM DO SONO .....	31		

## SOBRE O JOGO

**Calamandara** é um jogo de tabuleiro abstrato competitivo de estratégia com posicionamento de tokens e uso de cartas, **jogável de 2 a 4 pessoas**.

## INTRODUÇÃO

Desbravando um universo distópico, repleto de civilizações perdidas e colossais criaturas Dogmáticas, os viajantes devem começar uma jornada em direção à **Fenda Dimensional**, em busca de encontrar a lendária **Calamandara**!

Isso, no entanto, não será uma tarefa fácil: o viajante deverá atravessar regiões tomadas pelo poderoso fenômeno Dogma utilizando suas **Cartas de Lembrança** e os **09 Símbolos Dogmáticos** para cumprir com seu destino.

Eiro T'Taros, dia desconhecido.

Comigo, tudo começou com a pergunta das eras: afinal, o que é Calamandara?

Se carregas este diário em mãos, já sabes que tentei e não consegui. Tu sabes que a loucura me consumiu, mas, ainda assim, tu queres trilhar o mesmo caminho.

Pense bem! Pois eu também ouvi a melodia que rasgou o meu peito e que me fez procurar a chave para meus pesadelos. Eu cheguei às terras distantes; e nelas, a cada resposta, uma nova pergunta. Até que, no fim, os porquês se esgotaram e somente pude... contemplar.

Apesar de tudo, invejo-te. O que não daria para voltar ao coração daquele mundo e ver as coisas inconcebíveis que testemunhei?!

Mas se tu chegaste até aqui, é por que não conseguias mais suportar a dilaceração da tua mente. Seja, então, bem-vindo, viajante... Espero que teu destino seja diferente do meu. É bom que saibas que, a partir de agora, não há mais volta. Mas a quem queremos enganar? Tu não queres voltar, eu sei.

Em minhas aventuras, descobri muitas coisas sobre o Dogma. Já que meu tempo se findou, deixarei aqui minhas teorias e pensamentos sobre tudo o que pude descobrir, baseando-me em minhas experiências. Assim, este diário pode servir-te como guia em tua solidão pelos confins insondáveis das Terras Dogmáticas.

Não te iludas em pensar que nesses rabiscos soltos de uma mente penosa e atormentada, encontrarás todas as respostas. Mas pelo menos tu saberás que teus devaneios jamais foram somente teus.

Desejo-te boa sorte em tua jornada vindoura, e já admiro-te por tua coragem.

D.

## OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é fazer com que seu **token de viajante** seja o **primeiro a alcançar o espaço central do tabuleiro** (Fenda Dimensional). Aquele que conseguir essa façanha será o grande vencedor!

# COMPONENTES

CALAMANDARA POSSUI OS SEGUINTE COMPONENTES

## CARTAS



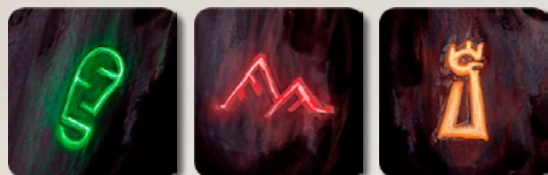
36 CARTAS DE SÍMBOLOS

72 CARTAS DE LEMBRANÇA

## TOKENS



4 TOKENS DE VIAJANTE



36 TOKENS DE PEGADA

20 TOKENS DE MONTANHA

12 TOKENS DE TORRE



12 TOKENS DE ASA

24 TOKENS DE FOGO

12 TOKENS DE CACHOEIRA



12 TOKENS DE CAVERNA

12 TOKENS DE ESPELHO

8 TOKENS DE ESTRELA

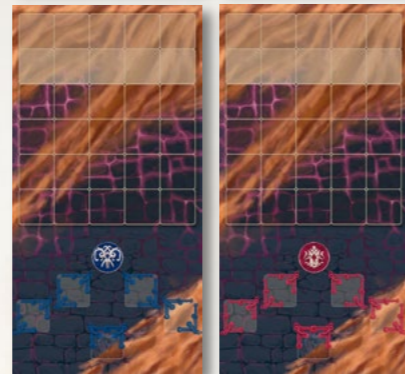
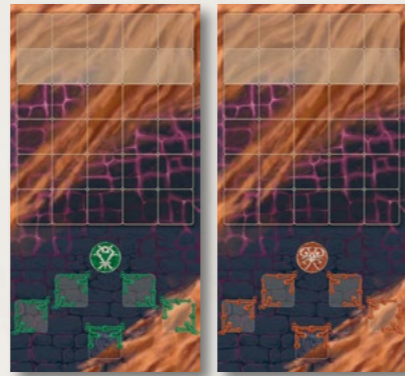
166 TOKENS DE SÍMBOLOS DOGMÁTICOS

## GUIAS RÁPIDOS

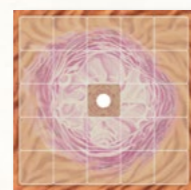
8 GUIAS RÁPIDOS DE VIAJANTE



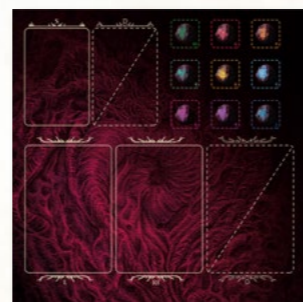
## TABULEIROS



4 TABULEIROS INDIVIDUAIS DE VIAJANTE (TERRAS DOGMÁTICAS)



1 TABULEIRO CENTRAL (FENDA DIMENSIONAL)



4 PLAYBOARDS DE VIAJANTE

## MARCADORES



4 MARCADORES DE VIAJANTE

## LIVROS



1 LIVRO DE REGRAS

1 LIVRO TÁTICO

# PREPARAÇÃO DO JOGO

## 1º PASSO

### TABULEIROS E TOKENS

ESCOLHA OS TABULEIROS E TOKENS DE VIAJANTE

A jornada começa com os viajantes escolhendo seus respectivos **tabuleiros modulares de viajante** (Terras Dogmáticas) e seus **tokens de viajante**, diferenciados por cores e símbolos.

Após as escolhas, organize os **playboards de viajante** e os tokens de **Símbolos Dogmáticos** e coloque-os nos **Depósitos de Símbolos** indicados nos playboards com a quantidade especificada para cada símbolo.

Posicione os **tabuleiros modulares de viajante** (Terras Dogmáticas), **playboards de viajante** e o tabuleiro modular central (Fenda Dimensional) como indicado na **Figura 1**, e os respectivos tokens de viajante sobre o **ponto inicial** de cada tabuleiro.

TABULEIRO CENTRAL (CENTRO DO TABULEIRO)

TERRA DOGMÁTICA (TABULEIRO INDIVIDUAL DE VIAJANTE)

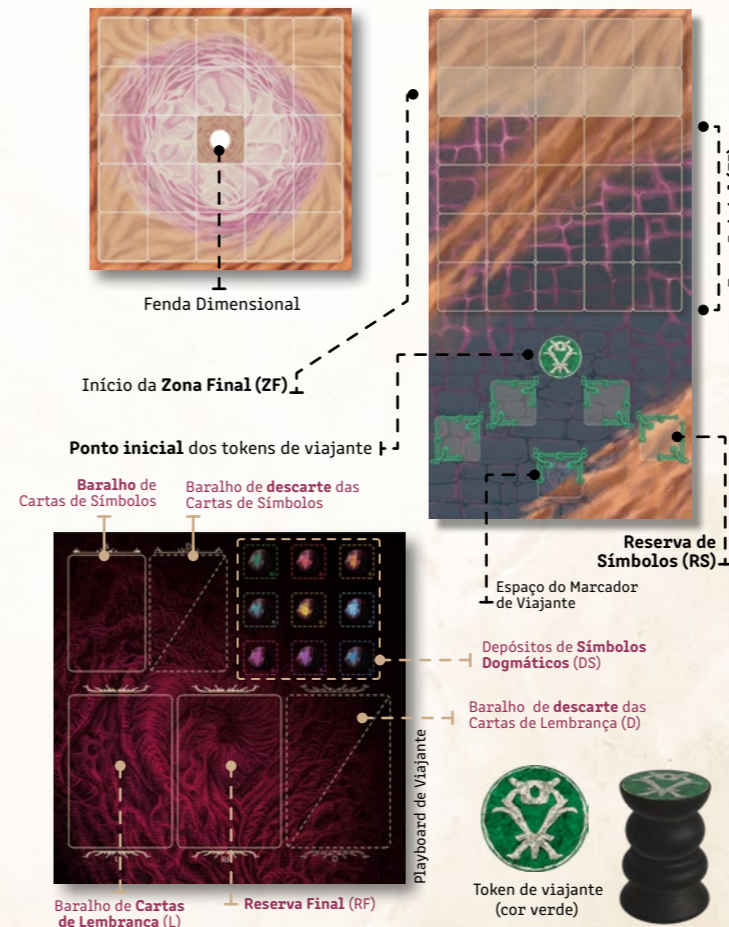
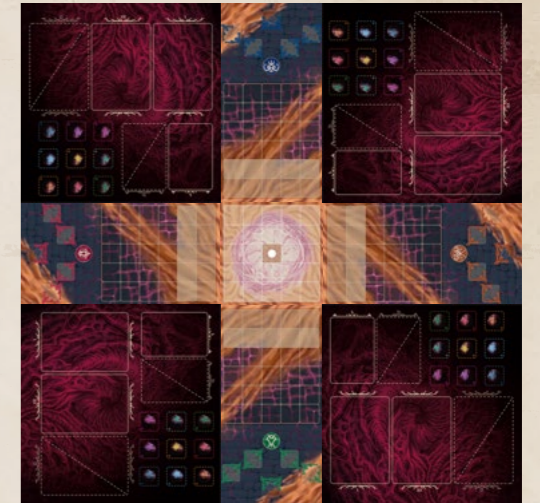
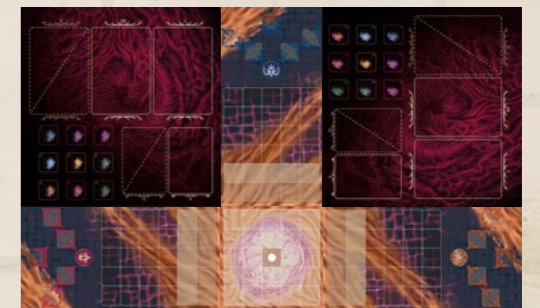


Figura 1



Configuração dos tabuleiros para jogos com 4 viajantes



Configuração dos tabuleiros para jogos com 3 viajantes



Configuração dos tabuleiros para jogos com 2 viajantes

O playboard de cada viajante é sempre aquele à sua direita.

## 2º PASSO

### DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS DE SÍMBOLOS

EMBARALHE, DISTRIBUA E POSICIONE AS CARTAS DE SÍMBOLOS NOS TABULEIROS

1) No modo de jogo Padrão, embaralhe bem todas as **36 Cartas de Símbolos** e divida em **partes iguais**, de acordo com o número de viajantes.

**4 VIAJANTES**  
4 baralhos de Cartas de Símbolos com 9 cartas em cada baralho.



**4 BARALHOS**      **9 CARTAS DE SÍMBOLOS**  
(em cada baralho)

**3 VIAJANTES**  
3 baralhos de Cartas de Símbolos com 12 cartas em cada baralho.



**3 BARALHOS**      **12 CARTAS DE SÍMBOLOS**  
(em cada baralho)

**2 VIAJANTES**  
2 baralhos de Cartas de Símbolos com 18 cartas em cada baralho.



**2 BARALHOS**      **18 CARTAS DE SÍMBOLOS**  
(em cada baralho)

EXEMPLO:

2) Com as faces das cartas **voltadas para cima**, posicione os baralhos de Cartas de Símbolos já separados na área indicada na **Figura 2**.

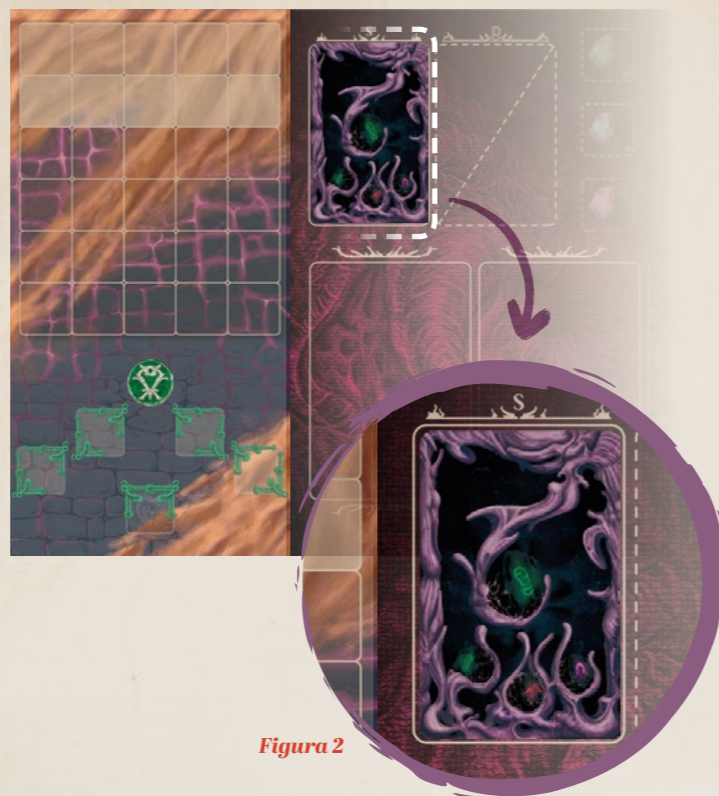


Figura 2

## 3º PASSO

### DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS DE LEMBRANÇA

EMBARALHE E DISTRIBUA AS CARTAS DE LEMBRANÇA ENTRE OS VIAJANTES

1) Embaralhe todas as **72 Cartas de Lembrança** e divida o baralho em **partes iguais** de acordo com o número de viajantes. O conteúdo das cartas é secreto e não deve ser compartilhado entre os jogadores.

EXEMPLO:

**4 VIAJANTES**  
4 baralhos de Cartas de Lembrança com 18 cartas em cada baralho.



**4 BARALHOS**      **18 CARTAS DE LEMBRANÇA**  
(em cada baralho)

**3 VIAJANTES**  
3 baralhos de Cartas de Lembrança com 24 cartas em cada baralho.



**3 BARALHOS**      **24 CARTAS DE LEMBRANÇA**  
(em cada baralho)

**2 VIAJANTES**  
2 baralhos de Cartas de Lembrança com 36 cartas em cada baralho.



**2 BARALHOS**      **36 CARTAS DE LEMBRANÇA**  
(em cada baralho)

2) Os viajantes devem imediatamente colocar os seus respectivos baralhos de Cartas de Lembrança, com a face **voltada para baixo**, na área indicada pela **Figura 3**:



Figura 3

## MODOS DE FORMAÇÃO DE BARALHOS DE CARTAS

O jogo possui **3 modos** para a construção dos baralhos de cartas:

### MODO PADRÃO

É o modo de jogo mais comum e **aconselhado para iniciantes**. Para jogar este modo, siga as instruções de distribuição das cartas mostradas anteriormente.

### MODO SEQUÊNCIA

Neste modo, a distribuição das cartas é semelhante ao modo Padrão. Porém, após serem distribuídas, os viajantes poderão **reorganizar a sequência** das Cartas de Símbolos e de Lembrança uma vez antes do início do jogo.



### MODO TRIAGEM

Neste modo, o primeiro viajante (ver pág. 11) deverá pegar o baralho com as 72 Cartas de Lembrança e **escolher uma delas** para começar a compor seu baralho individual. Em seguida, o viajante deve passar o restante do baralho para o viajante à sua esquerda, que fará o mesmo procedimento, e assim por diante, até que todos tenham montado seus baralhos. **As Cartas de Símbolos serão distribuídas como no modo Padrão.**



### NÃO REVELE SUAS CARTAS DE LEMBRANÇA

É importante que os viajantes não revelem as Cartas de Lembrança que têm em mãos, pois este segredo é um fator estratégico para o jogo.

3) Cada viajante pode **ADQUIRIR** até 5 cartas de cima de seu respectivo baralho de Cartas de Lembrança. Essas serão suas cartas iniciais, e sua mão jamais poderá ultrapassar o **limite máximo de 5 cartas**. Para saber mais, veja o tópico **Cartas de Lembrança**, na pág. 30.



A mão do viajante pode conter até 5 cartas

### 4º PASSO

## SELEÇÃO DOS SÍMBOLOS DOGMÁTICOS INICIAIS

CADA VIAJANTE SELECIONA DOIS SÍMBOLOS DOGMÁTICOS PARA COMEÇAR O JOGO

Antes do início do jogo, os viajantes deverão escolher 2 símbolos iniciais a partir dos nove tipos de Símbolos Dogmáticos do jogo (Pegada, Montanha, Torre, Asa, Fogo, Cachoeira, Caverna, Espelho e Estrela). A ação é de livre escolha, e a repetição de símbolos é permitida.

Os viajantes poderão escolher **livremente** 2 símbolos de quaisquer tipos para começar o jogo.



### VEJA ALGUMAS POSSÍVEIS COMBINAÇÕES DE SÍMBOLOS INICIAIS



Lembre-se: a escolha é livre, e cada viajante irá iniciar o jogo com **2 Símbolos Dogmáticos**.

Os viajantes deverão imediatamente colocar os símbolos escolhidos em suas respectivas **Reservas de Símbolos**, cujo local é indicado na **Figura 4**:

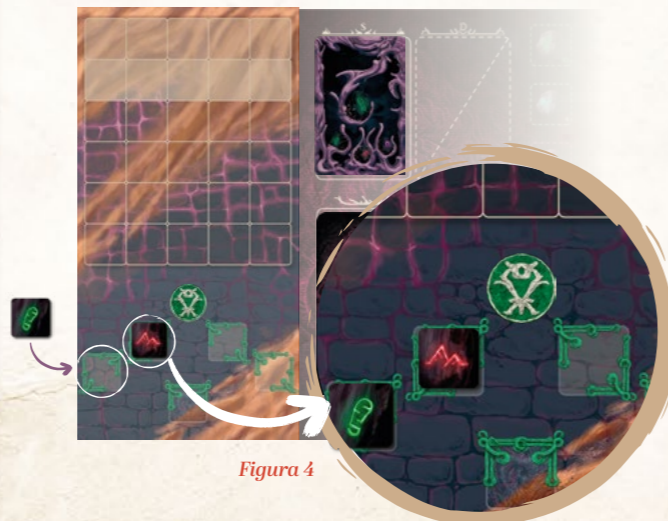


Figura 4

### 5º PASSO

## SORTEIO DO PRIMEIRO VIAJANTE

1) Misture os **Marcadores de Viajante** com as faces voltadas para baixo de acordo com o número de viajantes e faça uma pilha. Lembre-se de sempre colocar nesta pilha o Marcador de **Primeiro Viajante**, que se trata daquele que carrega o número 1.

2) Com a pilha de Marcadores de Viajante voltada para baixo, cada viajante, ordenadamente, retira um marcador e o revela a todos. O viajante que sortear o marcador com o **número 1** ficará com o **primeiro turno** do jogo. A partir desse sorteio, os turnos seguirão o **sentido horário**. Os viajantes posicionam seus Marcadores de acordo com a **Figura 5**.

Viajantes sorteiam a pilha de Marcadores de Viajante

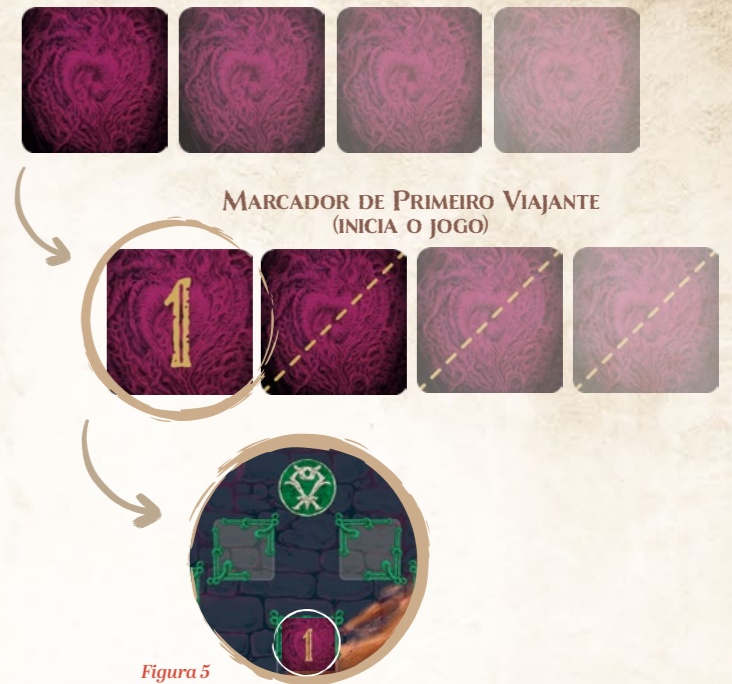


Figura 5

## MONTAGEM DO JOGO

VEJA ABAIXO A CONFIGURAÇÃO INICIAL PARA UMA PARTIDA COM 4 VIAJANTES



## COMEÇANDO O JOGO

Após todos os viajantes se posicionarem e seguirem todos os passos mostrados anteriormente, o viajante que sorteou o Marcador de Primeiro Viajante irá começar o primeiro turno do jogo. Os turnos seguirão o **sentido horário** da mesa.

**Observação:** o viajante que jogar o primeiro turno deve permanecer com seu Marcador de Primeiro Viajante, **mantendo-o no espaço localizado logo abaixo de seu token de viajante**, para indicar a todos os jogadores o momento em que uma nova rodada se inicia.

## TURNOS

CADA TURNO SE DIVIDE EM 4 FASES

### 1ª FASE

Adquirir Símbolos Dogmáticos da Carta de Símbolos revelada.

### 2ª FASE

Inserir Símbolos Dogmáticos no próprio tabuleiro ou no tabuleiro de outros viajantes.

### 3ª FASE

Mover Token de Viajante.

### 4ª FASE

Reservar / Descartar / Adquirir Cartas de Lembrança.



### ATENÇÃO

Nenhuma fase é obrigatória, mas a ordem das fases deve ser seguida da maneira indicada neste manual.



É importante que os viajantes **narrem** suas ações no jogo **em voz alta**, para que todos estejam cientes delas durante o jogo.

## FASES DE UM TURNO

Leia abaixo, em detalhes, como funciona cada fase dentro de um turno:

### 1ª FASE

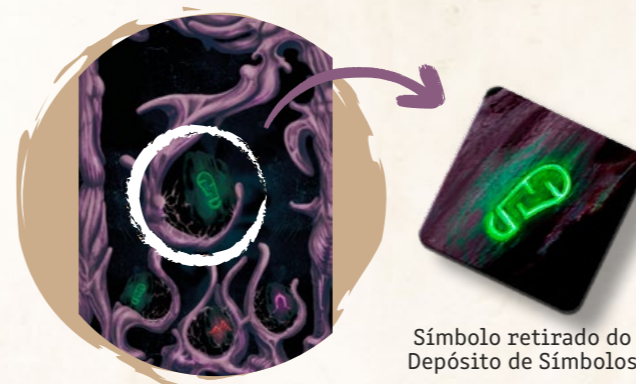
#### ADQUIRIR SÍMBOLOS DOGMÁTICOS

O viajante da vez:

1. **Observa** a primeira carta voltada para cima no baralho de **Cartas de Símbolos**;



2. **Adquire** o símbolo que aparece na **parte central** da carta;



Símbolo retirado do Depósito de Símbolos

3. Escolhe 1 símbolo entre os 3 símbolos que aparecem na **parte inferior** da carta;



Símbolo retirado do Depósito de Símbolos

4. **Posiciona** os símbolos adquiridos nas áreas da **Reserva de Símbolos**



5. **Posiciona** a carta recém utilizada com a face **voltada para baixo** do lado direito do baralho e revela a próxima carta, o que indica o fim de sua fase de Adquirir Símbolos Dogmáticos.



Fim da 1ª fase  
ADQUIRIR SÍMBOLOS DOGMÁTICOS

## Observações sobre a 1ª fase

1. Quando o baralho de Cartas de Símbolos acabar, as cartas que foram usadas deverão formar um novo baralho de Cartas de Símbolos. Para isso, apenas **DESVIRE todas as cartas e posicione-as novamente na área correspondente**. As cartas não devem ser embaralhadas novamente, de forma a manter sua sequência original.



2. O **LIMITE MÁXIMO** de símbolos que um viajante pode manter em sua **Reserva de Símbolos** é **4**.

3. Caso somente haja espaço para 1 único símbolo na Reserva de Símbolos, este deve obrigatoriamente ser igual ao **símbolo central** da Carta de Símbolos.

4. Uma Carta de Símbolos somente será descartada quando **pelo menos 1** dos símbolos da referida carta for adquirido. Porém, caso o viajante não possua em seu depósito nenhum símbolo presente na Carta de Símbolos que está revelada no momento, ele poderá descartar a carta atual e adquirir da próxima Carta de Símbolos.

Lembre-se: cada fase acontecerá somente **UMA VEZ a cada turno**.<sup>1</sup>



### EXEMPLO:

Em um turno, o viajante da vez adquiriu dois símbolos (**1ª fase**) e agora estava na fase de inserir símbolos (**2ª fase**). Após concluir essa fase, ele percebeu que cometeu um erro, pois poderia ter adquirido um símbolo do tipo Fogo, o que teria sido melhor para sua estratégia. Por essa razão, ele gostaria novamente de realizar a fase de Adquirir Símbolos (1ª fase).

### Resultado:

O viajante **não poderá fazer isso**, pois isso seria repetir uma fase já concluída em seu turno. Portanto, o jogador deve refletir com cuidado e estratégia cada fase de seu turno.<sup>2</sup>



<sup>1</sup>As **Cartas de Lembrança** possuem um atributo especial. Em geral, seus efeitos podem ser usados **em qualquer momento do jogo**, por qualquer viajante e em qualquer turno, mesmo que não seja o seu próprio turno. Esse é o atributo de **USAR Cartas de Lembrança**, que é **DIFERENTE** dos atributos exclusivos da 4ª fase do turno (Reservar / Descartar / Adquirir Cartas de Lembrança). Isso acontece porque o **USO** dessas cartas é **dinâmico** e ocorre **instantaneamente**, como resposta aos movimentos e às ações estratégicas dos viajantes. Saiba mais sobre esse atributo no tópico Cartas de Lembrança, na pág. 30.

<sup>2</sup>Lembre-se que existem Cartas de Lembrança que podem dar ao viajante a possibilidade de realizar **certas ações das fases** em qualquer momento do jogo.

## 2ª FASE

### INSERIR SÍMBOLOS DOGMÁTICOS

O viajante da vez:

1. **Observa** os Símbolos Dogmáticos disponíveis em sua **Reserva de Símbolos**;



2. **Escolhe de 1 a 4 símbolos** daqueles que estão em sua reserva e os posiciona, estrategicamente, nos espaços quadriculados de suas Terras Dogmáticas (tabuleiro individual de viajante) ou nas Terras Dogmáticas dos viajantes adversários, **de acordo com as atribuições de cada símbolo**.<sup>3</sup>



<sup>3</sup>Para entender mais, leia a seção **Símbolos Dogmáticos**, na pág. 24.

Fim da 2ª fase  
INSERIR SÍMBOLOS DOGMÁTICOS



### Observações sobre a 2ª fase

O viajante da vez poderá escolher livremente se insere **um ou mais** símbolos de sua Reserva de Símbolos. Ele poderá, inclusive, inserir **todos** os 4 símbolos **de uma única vez** no seu turno, ou se preferir, também terá a opção de **não inserir** símbolos. Isso vai depender apenas de sua estratégia. É importante lembrar, no entanto, que se não houver espaços livres na Reserva de Símbolos, o viajante não conseguirá adquirir símbolos.

### ATENÇÃO

Antes de continuar com a leitura das fases, procure entender a função de cada Símbolo Dogmático e como usá-lo no jogo. Leia a seção Símbolos Dogmáticos, na pág. 24, para mais informações.

## 3ª FASE

### MOVER TOKEN DE VIAJANTE

O viajante da vez:

Pode **movimentar** seu token de viajante **pelos símbolos de Pegada** dispostos em seu tabuleiro de Terras Dogmáticas. **Não é permitido** que o viajante coloque seu token de viajante em qualquer outro símbolo **que não seja** o símbolo de **Pegada**. A função deste símbolo é fazer com que os viajantes atravessem as Terras Dogmáticas.



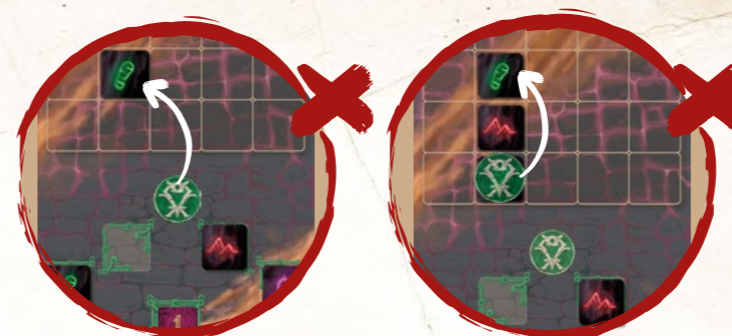
Fim da 3ª fase  
MOVER TOKEN DE VIAJANTE

### Observações sobre a 3ª fase

O viajante poderá movimentar seu token de viajante para **qualquer símbolo de Pegada** disposto em seu tabuleiro, obedecendo às seguintes regras:

A) Para colocar seu token de viajante sobre o símbolo de **Pegada MAIS DISTANTE** no tabuleiro em relação ao ponto inicial do jogo, é necessário que o trajeto até esse símbolo **não esteja interrompido** por **espaços vazios** ou por qualquer outro símbolo que não permita a passagem entre o símbolo de **Pegada** mais distante e o símbolo de **Pegada** imediatamente anterior, a não ser que o jogador possua algum símbolo disposto em seu tabuleiro que **refaça essa ligação** entre os dois últimos símbolos de Pegada.

Veja o exemplo abaixo.



No exemplo acima (esquerda), há um espaço vazio que impede a passagem do token de viajante. Já no exemplo à direita, é o símbolo de **Montanha** que bloqueia a passagem do token de viajante e o impede de avançar até o símbolo de **Pegada**. Para que o token se locomova, o **caminho deve estar livre**.



Já no exemplo acima (esquerda), não existem obstruções nem espaços vazios entre as duas **Pegadas**. No exemplo à direita, um símbolo de **Caverna** foi usado, reconectando a passagem entre a **Pegada** onde se encontrava o token e a **Pegada** mais distante.

B) O viajante da vez também tem a **opção** de **não movimentar** seu token de viajante.

C) O viajante que **tira a mão** de seu token de viajante após movê-lo, indica que sua fase de Mover Token de Viajante foi encerrada. A partir desse ponto ele não poderá mais mover seu token naquele turno.

D) Caso queira, o viajante da vez poderá movimentar seu token de viajante **para trás**. Essa jogada é chamada de **Involução**. Consulte a seção Dúvidas Frequentes na pág. 38 para saber mais.

E) Ao sair do **ponto inicial** do tabuleiro, o token de viajante pode ser colocado em qualquer **Pegada** que esteja **na primeira linha**.

## 4ª FASE

### RESERVAR / DESCARTAR / ADQUIRIR CARTAS DE LEMBRANÇA

Obedecendo a sequência abaixo, o viajante da vez:

1. Pode **RESERVAR** Cartas de Lembrança na **Reserva Final (RF)**.



Durante a partida, o viajante pode **RESERVAR** até **3 Cartas** de Lembrança na **Reserva Final (RF)**. As cartas reservadas serão usadas somente quando o seu respectivo token de viajante alcançar a **ZONA FINAL (ZF)**.



Veja a próxima seção para saber mais sobre a Reserva Final (RF) e a Zona Final (ZF).

2. Pode **DESCARTAR** UMA Carta de Lembrança.



2. Pode **ADQUIRIR** Cartas de Lembrança do topo de seu baralho e adicioná-las a sua mão.



A mão do viajante pode conter **até 5 cartas**

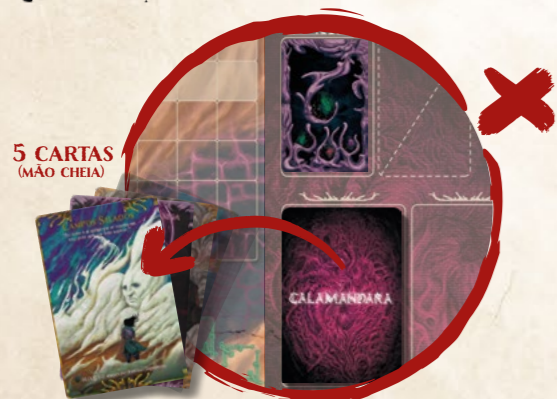
É importante que o viajante **não revele** o conteúdo da carta para outros viajantes em jogo.

Fim da 4ª fase e fim do turno  
**RESERVAR / DESCARTAR / ADQUIRIR  
CARTAS DE LEMBRANÇA**

**Observações sobre a 4ª fase**

A) Para adquirir Cartas de Lembrança, o viajante deverá pegar as cartas que estão **no topo** de seu baralho de Cartas de Lembrança.

O viajante pode adquirir do seu respectivo baralho de Cartas de Lembrança **QUANTAS CARTAS QUISER**, desde que **não ultrapasse o limite máximo de 5 cartas em mão.**



B) As Cartas de Lembrança são cartas de consequência **imediate** e quase sempre podem ser utilizadas pelos viajantes a qualquer momento do jogo, como função de defesa de si ou ataque a outros viajantes, **mesmo fora dos turnos dos viajantes que as utilizem**. Lembre-se: esta regra só é válida para a função de **USAR Cartas de Lembrança**, que se refere a quando os efeitos descritos na **parte inferior da carta** são utilizados. As funções de **RESERVAR, DESCARTAR e ADQUIRIR** Cartas de Lembrança irão acontecer **somente na 4ª Fase** do turno.

D) É permitido **RESERVAR** até 3 Cartas de Lembrança. Isso pode ser feito **de uma única vez** ou **gradualmente** no decorrer dos turnos, e somente durante a 4ª fase do turno do jogador que deseja reservá-la.

**RESERVA FINAL  
ATÉ 3 CARTAS**



E) Cartas que já foram reservadas **não poderão ser substituídas** por outras Cartas de Lembrança, a não ser que o efeito de alguma Carta de Lembrança que permita isso seja acionado.

F) Cartas de Lembrança **usadas** ou **descartadas** devem ser colocadas com suas faces voltadas **para cima** e no espaço definido para o descarte de cartas de cada playboard.

G) **Importante:** quando uma Carta de Lembrança for usada, primeiro coloque-a no **centro do tabuleiro** ou fora dele para que seja visualizada por todos os viajantes. Se mais cartas forem usadas naquele momento, essas cartas devem ficar sobrepostas, criando uma pilha. Depois que os efeitos das cartas forem efetivados, **coloque-as nas respectivas áreas de descarte.**

H) Cartas de Lembrança **RESERVADAS** não podem, para qualquer efeito, ser utilizadas **antes do início da Zona Final (ZF)**. Elas também **não podem ser movidas ou trocadas** entre os viajantes, a não ser que o efeito de alguma Carta de Lembrança permita.

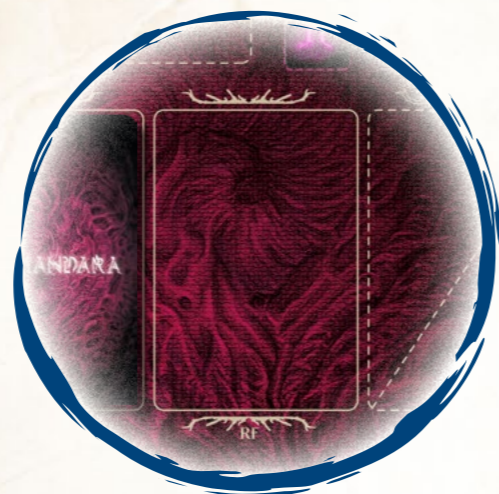


I) Cada etapa desta fase acontece somente **uma vez** por turno.

As Cartas de Lembrança têm quantidade **limitada**. Se o baralho de um viajante se encerrar, **não há** como retomar essas cartas; o viajante, então, deve prosseguir sua jornada **sem a possibilidade de reservar, adquirir e usar** novas Cartas de Lembrança.

## RESERVA FINAL (RF)

A **Reserva Final (RF)** é o local onde o viajante irá **reservar** suas Cartas de Lembrança durante a 4ª fase de seu turno. Veja no esquema abaixo:



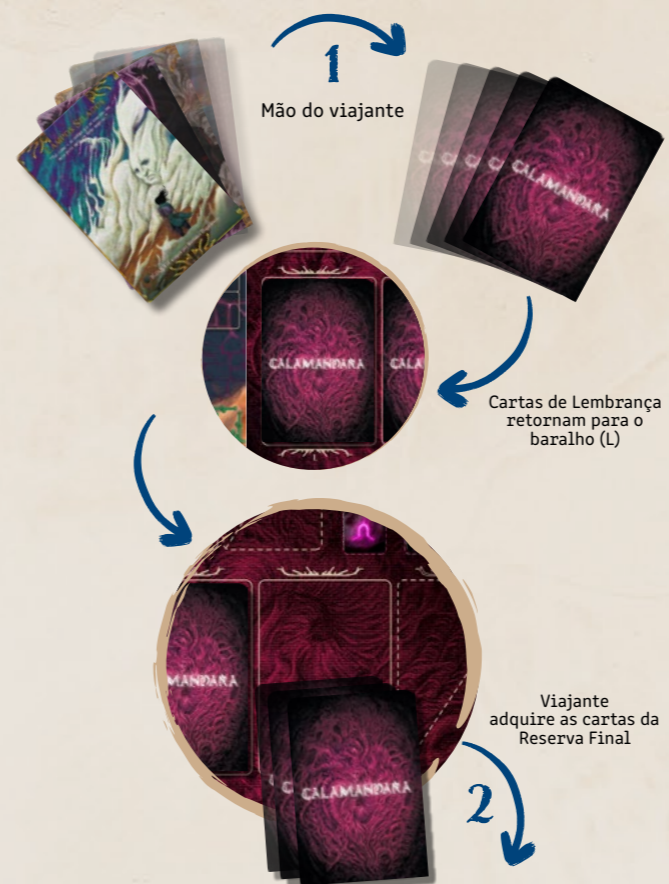
As cartas reservadas **devem ser mantidas** na Reserva Final com suas faces voltadas **para baixo** até que o viajante possuidor dessas cartas alcance, com seu token de viajante, a **primeira linha** da Zona Final.



Quando isso acontecer, as **Cartas de Lembrança** que estavam na mão do viajante deverão ser colocadas, com as faces voltadas **para baixo**, em cima do baralho de Cartas de Lembrança (L). As cartas que estavam reservadas irão **sair da reserva (RF)** e vão para a mão do jogador, dando início a um **um novo momento do jogo** onde **somente** as cartas que foram **Reservadas** poderão ser usadas por esse viajante.

Veja o que ocorre quando um jogador chega na **primeira linha da Zona Final** com seu token de viajante.

Se o viajante possuir Cartas de Lembrança em mãos, deverá colocá-las com suas faces voltadas **para baixo** sobre o seu baralho de Cartas de Lembrança.



O viajante, então, transportará suas Cartas de Lembrança **RESERVADAS** da Reserva Final para **sua mão** e as usará no jogo, a partir de então, como sua **nova mão**.



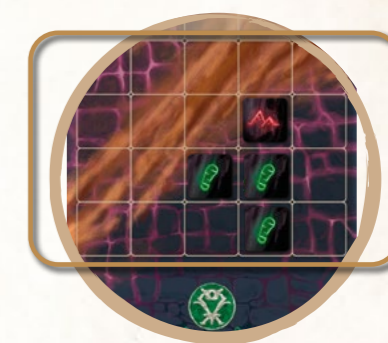
A mão do viajante (reserva) pode conter **até 3 cartas**

Enquanto seu token de viajante estiver na área da Zona Final (ZF), o viajante **NÃO TERÁ MAIS A 4ª FASE** de seu turno, passando sua vez **após a 3ª Fase (Mover)**.

## ZONA INICIAL (ZI) E ZONA FINAL (ZF)

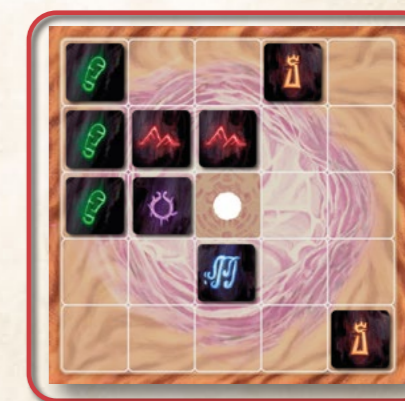
A **Zona Inicial (ZI)** é a primeira área que compõe as Terras Dogmáticas dos viajantes. Ela possui 4 linhas. Esta zona é **exclusiva** para cada viajante, não sendo possível que o token de um viajante invada a Zona Inicial de outro viajante, a menos que a carta chamada **Dimensões Relativas** seja usada.

### ZONA INICIAL



A **Zona Final (ZF)** é uma área de 5 colunas e 7 linhas, destacada no **centro do tabuleiro** e em **parte** das Terras Dogmáticas dos viajantes.

### ZONA FINAL



A Zona Final é a **única área do jogo** onde todos os viajantes compartilham as mesmas colunas e linhas do tabuleiro, como também os Símbolos Dogmáticos inseridos nesta zona, **com exceção do símbolo de Cachoeira**, que continuará pertencendo ao viajante que o inseriu.

Qualquer viajante que coloque seu token de viajante em algum dos espaços da Zona Final, deverá, a partir de então, obedecer às seguintes regras:

1. As **Cartas de Lembrança** que sobraram na mão do viajante deverão imediatamente ser colocadas, **voltadas para baixo**, em cima do baralho de Cartas de Lembrança (L). Elas poderão ser **reutilizadas**, mas para que isso aconteça, o token de viajante **deverá sair da Zona Final**.

2. As Cartas de Lembrança que estavam reservadas irão **sair da reserva** e vir para a **mão** do viajante.

3. O viajante **não poderá mais** ADQUIRIR ou RESERVAR Cartas de Lembrança.

4. O viajante somente poderá utilizar as Cartas de Lembrança que foram **escolhidas** para a sua **Reserva Final**.

#### Observações sobre a Reserva Final e a Zona Final

**A)** Uma Carta de Lembrança que está na Reserva Final deve ser **descartada após ser utilizada**, como qualquer outra Carta de Lembrança que foi usada.

**B)** Os viajantes **não são obrigados** a reservarem Cartas de Lembrança, mas é importante lembrar que a partir da Zona Final, **somente** cartas que estiverem na **Reserva Final** poderão ser usadas.

**C)** O viajante que **sair da Zona Final**, por qualquer motivo, deverá **devolver**, caso ainda possua, suas cartas reservadas para a **Reserva Final (RF)**. Após isso, ele poderá **recuperar imediatamente** as Cartas de Lembrança de sua mão que foram colocadas em cima do baralho total de Cartas de Lembrança (L). Ao fazer isso, o viajante poderá **repor sua mão** com o total de **5 Cartas de Lembrança** e voltará a ter a possibilidade de utilizar sua 4ª Fase do turno.

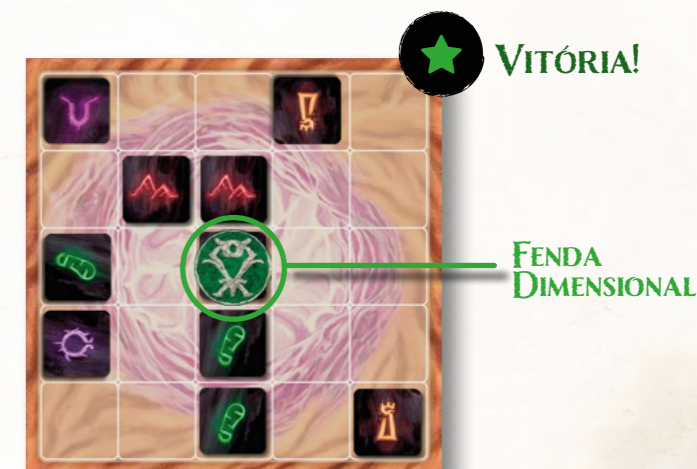


## FENDA DIMENSIONAL (FD)

(Espaço Central do Tabuleiro)

A **Fenda Dimensional (FD)** é o **espaço central do tabuleiro** de Calamandara. O **primeiro** viajante a posicionar o seu token de viajante nesse espaço será o grande **vencedor do jogo!**

Para alcançar a Fenda Dimensional, e consequentemente ganhar o jogo, um viajante deve colocar um símbolo de **Pegada** no **ponto central** do tabuleiro e, **em cima deste símbolo**, deverá posicionar seu token de viajante:



**Apenas** símbolos de Pegada, Cachoeira, Estrela, Montanha, Espelho e Fogo podem ser colocados na Fenda Dimensional (ponto central do tabuleiro). Seus respectivos efeitos serão **acionados normalmente**.

## SÍMBOLOS DOGMÁTICOS

Os **Símbolos Dogmáticos** são um conjunto de **9 tokens distintos** que irão compor as Terras Dogmáticas dos viajantes. Cada símbolo possui uma **função específica** que poderá ser um auxílio ou um obstáculo durante a jornada dos viajantes. O uso dos símbolos de maneira correta e no momento certo pode ser a chave para a **vitória no jogo!**

Conheça agora todos os Símbolos Dogmáticos e suas respectivas funções:



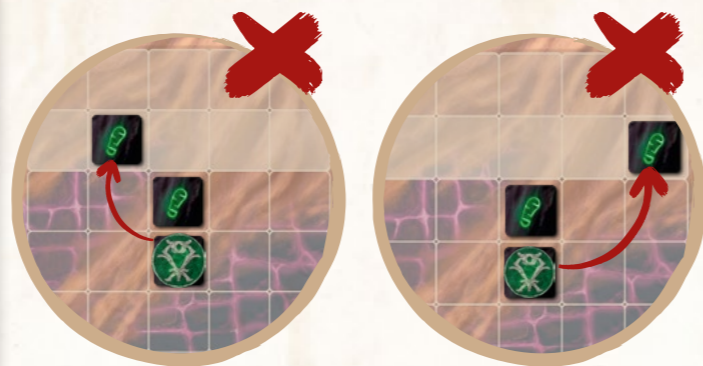
Símbolo Dogmático usado para o viajante **AVANÇAR E/OU PERMANECER** com seu **token de viajante** no tabuleiro.

Para avançar com seu token de viajante, um símbolo de **Pegada** deve estar posicionado no **espaço vazio em frente** ou **ao lado** de outro símbolo de **Pegada**.

Exemplo de uso:



Essencial no jogo, o símbolo de **Pegada** faz com que o token do viajante **avance pelas Terras Dogmáticas**.



Um token de viajante não pode se movimentar entre duas **Pegadas na diagonal**, a não ser que o viajante utilize um símbolo de **Caverna** na **mesma linha** em que está seu token de viajante. Saiba mais no tópico ao lado: **Caverna**.

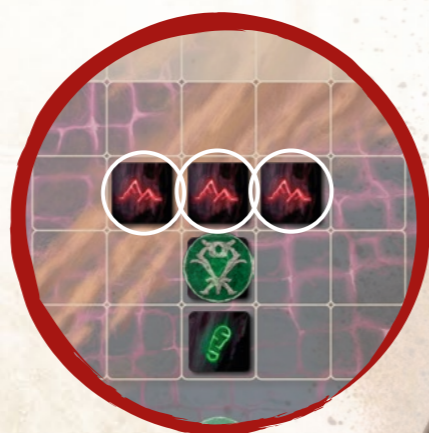


Qualquer **Pegada** que possuir um token de viajante sobre ele **não poderá ser alvo** de Símbolos Dogmáticos ou Cartas de Lembrança. Isso **não imuniza** o token de viajante em si, apenas a **Pegada** onde ele se encontra.



Símbolo usado para **OBSTRUIR** os espaços no tabuleiro dos viajantes. Pode ser colocada em **qualquer espaço vazio** do tabuleiro que **não tenha** em sua mesma linha um símbolo de **Torre**.

Exemplo de uso:



Símbolo Dogmático usado para **ATRAVESSAR DIAGONAIS curtas ou longas** no tabuleiro.

Para ter efeito, uma **Caverna** deve estar posicionada em **qualquer espaço vazio da mesma linha** onde já está o token de viajante. A partir de então, o viajante poderá atravessar espaços que estejam **em diagonal**, facilitando fugas de bloqueios provocados por símbolos como **Montanha** e **Espelho**, por exemplo.

Para concluir a travessia em diagonal, o viajante deve ter **previamente posicionado** um símbolo de **Pegada** na linha de destino.

Para atravessar diagonais com **mais de uma coluna de distância** (diagonais longas), são necessários **2 símbolos de Caverna** em qualquer espaço vazio da mesma linha onde se encontra o token de viajante.

Exemplo de uso:



Símbolo Dogmático usado para fazer o viajante **PULAR toda uma linha, mesmo que ela esteja bloqueada**.

Para ter efeito, a **Asa** deve ser posicionada em **qualquer espaço vazio na mesma linha** onde já está o token de viajante. A partir de então, o viajante poderá "pular" uma linha por inteiro, desde que na linha a que se destina, o viajante já possua um símbolo de **Pegada** para posicionar o seu token de viajante.

Exemplo de uso:



Também é possível **combinar** os efeitos de Símbolos Dogmáticos. No exemplo acima o viajante usou um símbolo de **Caverna** e um de **Asa** para andar em **diagonal curta ou longa** e **pular** uma linha no tabuleiro.

## TORRE

Símbolo Dogmático de **DEFESA** que impede que qualquer viajante adversário coloque certos símbolos **na mesma linha** onde houver um espaço ocupado por uma **Torre**. Para que tenha efeito, basta posicionar a **Torre** em **qualquer espaço vazio** do tabuleiro. Neste momento, **toda a linha** onde se encontra a **Torre** recém posicionada **ficará protegida** e não poderá receber os símbolos de **Montanha**, **Espelho**<sup>1</sup>, **Fogo**<sup>2</sup> e **Estrela**<sup>3</sup>. Além disso, a **Torre** impede que efeitos de Cartas de Lembrança funcionem em qualquer símbolo ou token de viajante que esteja na mesma linha que ela.



1) Os efeitos do símbolo de **Espelho** ficam **inativados** e **não afetam** o viajante enquanto o token de viajante estiver na mesma linha de uma **Torre**, mesmo que a **Torre** seja colocada **após** o **Espelho** ser inserido.

2) Símbolos de **Fogo** podem **destruir** símbolos de **Torre**, mas eles **não podem** ser usados para destruir símbolos que estiverem na **mesma linha** onde se encontra um símbolo de **Torre**.

3) Símbolos de **Estrela** podem **realocar** símbolos de **Torre**, mas eles não podem ser usados para realocar símbolos que estiverem na **mesma linha** onde se encontra um símbolo de **Torre**.

A) A **Torre** em si **não é imune** aos efeitos diretos de Cartas de Lembrança. Ela pode ser **realocada** ou **destruída** normalmente, mas, enquanto ela existir no tabuleiro, a linha de espaços que a **Torre** protege está imune aos ataques de Cartas de Lembrança.

B) A **Torre** **não remove** símbolos que **já estavam inseridos** antes de ser colocada no tabuleiro.

C) Outros Símbolos Dogmáticos que não sejam os citados acima, **podem ser inseridos** na mesma linha onde exista uma **Torre**.

## ESPELHO

Símbolo de função **OFENSIVA** para fazer com que um viajante **retroceda um espaço** nos caminhos de **Pegadas** dispostos no tabuleiro.

Para ativar seus efeitos, o símbolo do **Espelho** deverá estar posicionado **na frente** de um token do viajante adversário, desde que não haja nenhum símbolo de **Torre** na linha desse mesmo espaço.

Exemplo de uso:



Caso um viajante sofra o efeito de um **Espelho** e naquele momento **não exista outro símbolo** do tipo **Pegada** que se interligue ao seu token\* para que ele consiga retroceder um espaço em seu tabuleiro, ele sofrerá uma **penalidade** e cairá em estado de **Decaimento**, devendo **retornar ao ponto inicial** de seu tabuleiro para começar sua jornada do início.



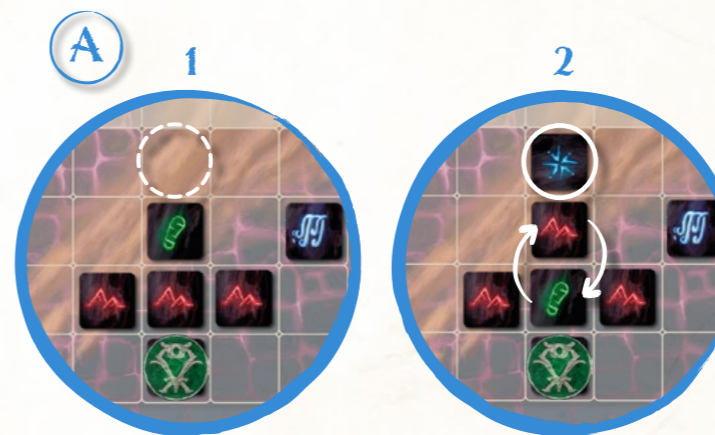
\*A ligação com a **Pegada** anterior também existe quando há um símbolo de **Asa** ou **Caverna** fazendo a continuidade entre a **Pegada** atual e a que está atrás. **Basta que estes símbolos estejam na mesma linha da Pegada anterior e em sua rotação correta**, pois foi com o uso daquela **Asa** ou **Caverna** que o viajante chegou na **Pegada** atingida pelo **Espelho**.

## ESTRELA

Símbolo que permite a troca de localização ou **REALOCAÇÃO** entre **todos os símbolos** que estiverem na **mesma coluna** (A) ou **linha** (B) do símbolo de **Estrela** inserido, **com exceção** do símbolo de **Pegada** onde se encontra o token de viajante.

Se o viajante escolher realocar os símbolos que estão na **mesma coluna** da **Estrela** recém inserida, ele não poderá realocar os que estão na **mesma linha** e vice-versa.

Exemplo de uso:



Para usar a **Estrela** é necessário seguir as seguintes regras:

A) O viajante que inserir uma **Estrela**, deverá realocar **no mínimo** um Símbolo Dogmático que esteja na **coluna** ou **linha** em que a **Estrela** for inserida. Não é permitido que o viajante insira uma **Estrela** em uma **coluna** ou **linha** que **não possua outros símbolos**.

B) Se uma **Estrela** for inserida em um espaço vazio dentro da **Zona Inicial**, ela realocará símbolos **somente dentro** da Zona Inicial.

C) Se uma **Estrela** for inserida em um espaço vazio dentro da **Zona Final**, ela realocará símbolos **somente dentro** da Zona Final.

Exemplo de uso:

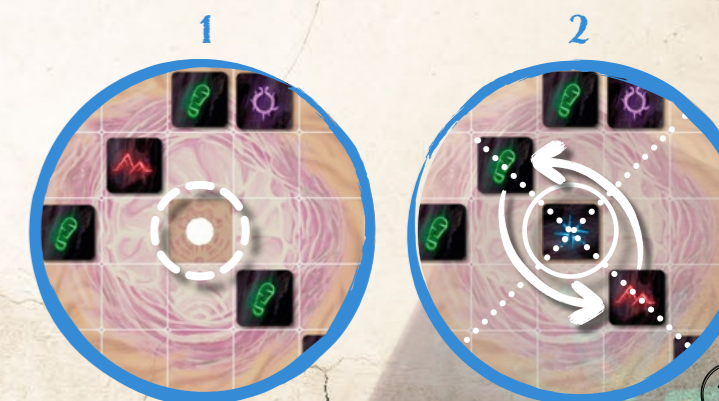


Estrela na ZI =  
Efeitos **dentro** da ZI

Estrela na ZF =  
Efeitos **dentro** da ZF

## SINGULARIDADE

A Singularidade é uma jogada especial em Calamandara. Para fazer a Singularidade, insira uma **Estrela** no **ponto central** do tabuleiro (Fenda Dimensional). Isso **desbloqueia** um novo atributo, permitindo que a **realocação** entre os símbolos seja feita também **em ambas as DIAGONAIS** do ponto central do tabuleiro (formato de X).





A) Símbolos da **Estrela** devem permanecer ocupando o espaço no tabuleiro, até que sejam destruídas ou realocadas.

B) Os efeitos de uma **Estrela** que já foi usada **não poderão ser repetidos**. É necessário que seja colocado outro símbolo de **Estrela** para que isso aconteça.



CACHOEIRA

É um símbolo de preparação e **TRANSFORMAÇÃO**, e seu uso é primordialmente estratégico. Quando posicionada, a Cachoeira pode se transformar em um símbolo de **Pegada**, **Torre** ou **Montanha** durante o próximo turno do viajante que a posicionou. Essa escolha é **livre**. Caso o viajante não possua os símbolos citados dentro de seu Depósito de Símbolos, ou caso não deseje ou não possa transformar sua Cachoeira naquele turno, esse símbolo deverá ser descartado **neste mesmo turno** e deve ser devolvido ao Depósito de Símbolos do viajante.

Exemplo de uso:



(Turno de transformação - Viajante escolheu a Pegada)

Após inserir o símbolo escolhido no local onde estava a **Cachoeira**, esta deverá ser **removida** do tabuleiro e devolvida ao Depósito de Símbolos do viajante que a utilizou.

A) O símbolo da **Cachoeira** pode também **"limpar"** símbolos de **Fogo**. Para usar esse efeito, basta colocar a **Cachoeira** em um **espaço já ocupado por um símbolo de Fogo**. Feito isso, o símbolo de **Fogo** que ocupava aquele espaço deverá ser transportado para o Depósito de Símbolos do viajante que usou a

**Cachoeira**. O viajante poderá escolher se a **Cachoeira** usada para limpar o local **continuará ou não no espaço**. Caso continue, ela poderá ser transformada em um dos símbolos anteriormente citados, no turno seguinte.

B) Apenas o viajante que inseriu uma **Cachoeira** é quem poderá **transformá-la**. Portanto, sempre que inserir uma **Cachoeira** no tabuleiro, posicione-a de forma que sua queda d'água esteja voltada para a sua direção. Isso ajudará os viajantes a lembrarem a quem pertencem as **Cachoeiras** no tabuleiro.



FOGO

Símbolo cuja função principal é **OFENSIVA**. O viajante que possuir o símbolo de **Fogo** poderá colocá-lo em um espaço ocupado por qualquer símbolo, **com exceção** do símbolo de **Pegada** onde se encontra o token de viajante, de símbolos de **Cachoeira** e de outros símbolos de **Fogo**. Ao fazer isso, o viajante irá **imediatamente destruir** o símbolo que ocupava aquele mesmo lugar e este deverá ir para o **Depósito de Símbolos do jogador que usou o Fogo**. O **Fogo** deve **obrigatoriamente ocupar** o espaço do símbolo destruído quando for inserido na **Zona Inicial de algum oponente**. Caso o viajante insira o **Fogo** em sua própria Zona Inicial ou na Zona Final, o viajante poderá **escolher se o descarta imediatamente ou não**, junto com o símbolo destruído.



Aqui o viajante destruiu a **Asa** do oponente com o **Fogo**. Por ter sido inserido na Zona Inicial do oponente, o **Fogo** deve ficar ocupando o espaço do símbolo que foi destruído.

Um viajante também pode usar símbolos de **Fogo** para **"limpar"** um espaço antes ocupado por algum outro símbolo colocado em sua Zona Inicial ou na Zona Final.

Exemplo de uso:

O viajante detentor do **Fogo** destruiu a **Montanha** à sua frente e logo em seguida também removeu o símbolo de **Fogo**, pois este foi inserido em **sua própria Zona Inicial**. O mesmo pode acontecer quando o **Fogo** for inserido na **Zona Final**.



1. Símbolos de **Fogo** podem ser eliminados por símbolos de **Cachoeira**. Assim feito, a **Cachoeira** poderá **ou não permanecer no tabuleiro** com seus efeitos ativados normalmente:



2. Símbolos de **Fogo** **não podem** ser inseridos em **espaços vazios**, a não ser quando forem realocados.

3. Símbolos de **Fogo** podem destruir **qualquer símbolo** do jogo, **com exceção** do símbolo da **Pegada** onde se encontra o **token do viajante**, símbolos de **Cachoeira** e outros símbolos de **Fogo**.

4. Símbolos que forem destruídos por símbolos de **Fogo** devem ser **transportados** para o **Depósito de Símbolos** do viajante que usou o símbolo de **Fogo**.

5. Símbolos de **Fogo**, quando reposicionados por uma **Estrela** ou pela carta **Laceração Obtusa**, não poderão ser usados para destruir outros símbolos.

Observações sobre Símbolos Dogmáticos

A) Alguns Símbolos Dogmáticos possuem uma **direção de posicionamento correta** no tabuleiro para que seus efeitos sejam ativados de maneira específica. Esses símbolos são: **Pegada**, **Torre**, **Espelho**, **Caverna** e **Asa**:



B) A rotação dos demais símbolos que não foram apresentados aqui não é relevante.

C) A rotação de símbolos só é permitida na Zona Final, e somente **no momento de inseri-los**. Símbolos já inseridos só podem ser rotacionados novamente quando realocados.

D) Em geral, Símbolos Dogmáticos podem ser inseridos em **qualquer espaço** do tabuleiro, tanto na Zona Inicial quanto na Zona Final.

E) Símbolos de **Asa**, **Torre** e **Caverna** **não podem ser inseridos** na **Fenda Dimensional** (espaço central do tabuleiro).

F) Não é permitido que **mais de 1 símbolo** de **Torre** ocupe e **proteja** uma **mesma linha** no tabuleiro, a não ser por uma consequência de realocamento de símbolos.

G) Não é permitido que **mais de 1 símbolo** de **Asa** com **rotações iguais** ocupe uma **mesma linha** no tabuleiro, a não ser por uma consequência de realocamento de símbolos.

H) Não é permitido que **3 ou mais símbolos** de **Caverna** com **rotações iguais** ocupem uma **mesma linha** no tabuleiro, a não ser por uma consequência de realocamento de símbolos.

I) Caso o Depósito de Símbolos do viajante atual não contenha mais o símbolo principal, que é indicado no centro da Carta de Símbolos, ele apenas deverá adquirir **um** dos símbolos indicados na **parte inferior** da carta.

J) Símbolos Dogmáticos destruídos, seja por Cartas de Lembrança ou pelo símbolo de **Fogo**, deverão ir para o **Depósito de Símbolos do viajante que os destruiu**.

## CARTAS DE LEMBRANÇA

As **Cartas de Lembrança** são cartas que servem de **apoio** aos viajantes. Elas possuem fragmentos sobre as histórias que circundam a lendária Calamandara e o Mundo Dogmático.

Um fator importante sobre as Cartas de Lembrança é que elas podem ser usadas a **qualquer momento do jogo**, em qualquer turno, mesmo fora do turno do viajante que as utiliza, desde que obedçam seus respectivos requisitos.

O ato de usar uma Carta de Lembrança possui **fator de prioridade sobre todas as demais fases do jogo**. Portanto, quando um viajante anunciar que irá usar uma Carta de Lembrança, **é necessário que a fase em curso seja interrompida** e que os efeitos da carta sejam realizados primeiro, se possível. Após isso, a fase interrompida **poderá ser continuada**.

### EFEITOS DAS CARTAS DE LEMBRANÇA

As Cartas de Lembrança possuem **DOIS** tipos de **efeitos**, que podem ser identificados pelo **símbolo** que aparece do **lado esquerdo** do título das cartas. Os tipos de Cartas de Lembrança são:



#### EFEITO IMEDIATO

Cartas de Lembrança com **efeito imediato** podem ser usadas em qualquer momento do jogo.



#### EFEITO VINCULADO

Cartas de Lembrança com **efeito vinculado** também podem ser usadas a qualquer momento, mas desde que **em conjunto com outras ações** do jogo, especificadas em cada carta vinculada. Alguns exemplos são:

- Adquirir Símbolos Dogmáticos;
- Inserir Símbolos Dogmáticos;
- Anular outra carta;
- Impedir um turno;
- Repetir um turno;



## CONHECENDO AS CARTAS DE LEMBRANÇA



Quantidade total:  
3

### ECOS DISSONANTES

**TOME** uma Carta de Lembrança usada em um **ataque\*** contra você, e utilize seus efeitos contra qualquer viajante.

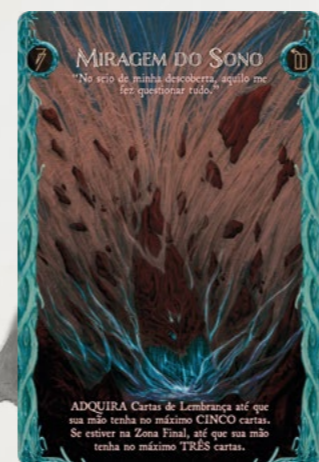
**!** Para tomar uma carta de **Efeito Vinculado**, leia o tópico sobre o tema na pág. 37.

B) Cartas de Lembrança tomadas pela carta Ecos Dissonantes, **após usadas**, serão imediatamente descartadas.

\*Entenda-se como **ataque** qualquer efeito de Cartas de Lembrança que **altere diretamente a configuração** das cartas da mão ou da Reserva Final, Cartas de Símbolos, Reserva de Símbolos, turnos e fases de **outros** viajantes. Considere-se também um ataque a inserção dos símbolos de **Montanha, Espelho, Fogo e Estrela por meio de Cartas de Lembrança** em qualquer espaço do tabuleiro que **não esteja** na Zona Inicial do viajante que as utilizou.



Esquema de carta que foi tomada e usada em um contra-ataque



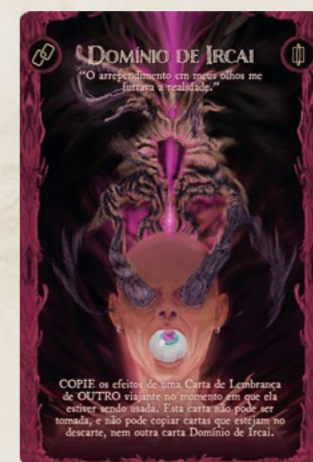
Quantidade total:  
3

### MIRAGEM DO SONO

**ADQUIRA** Cartas de Lembrança.

O viajante que usar esta carta poderá adquirir Cartas de Lembrança até que atinja o **número máximo de 5 cartas na mão**.

O viajante que usar essa carta **enquanto estiver na Zona Final**, poderá adquirir Cartas de Lembrança para adicionar à sua Reserva Final até que sua mão possua um **total de 3 cartas**.



Quantidade total:  
4

### DOMÍNIO DE IRCAI

**COPIE** os efeitos de uma Carta de Lembrança de **outro** viajante **no momento em que ela estiver sendo usada**. Esta carta não pode ser tomada, não pode copiar cartas que estão no descarte, nem outra carta **Domínio de Ircai**.

- 1) Os efeitos de cartas copiadas **não são anulados** por essa carta.
- 2) O efeito da cópia deve acontecer **antes** do efeito da carta original.
- 3) Para copiar uma carta de **Efeito Vinculado**, leia o tópico sobre o tema na pág. 37.



Quantidade total:  
2

### ERRONIA DO SILÊNCIO

**IMPEÇA** que um viajante jogue seu turno.



**!** Esta carta só pode ser usada **imediatamente antes** que o viajante-alvo comece a realizar a **primeira fase** de seu turno.



Quantidade total:  
3

### ELMO DA SOLITUDE

**ANULE** qualquer Carta de Lembrança ou **IMPEÇA** a inserção de Símbolos Dogmáticos. Esta carta **não pode ser copiada e nem tomada**, mas pode ser anulada por outro **Elmo da Solitude**.



**!** Os **símbolos impedidos** pelo Elmo da Solitude **não serão descartados** e voltarão imediatamente para a **Reserva de Símbolos** do viajante que tentou inserir os símbolos.

**Cartas anuladas** pelo Elmo da Solitude perderão todos os seus efeitos e deverão ser **imediatamente descartadas**.

#### Legenda:

Ícone que indica quando uma Carta de Lembrança é usada.



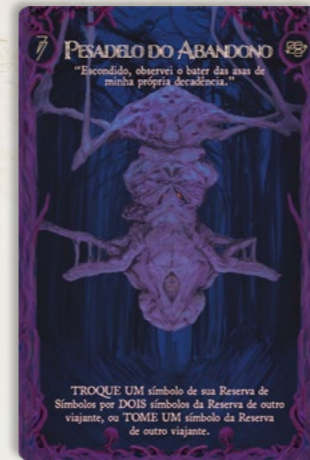


Quantidade total: 2

### O POÇO

**ROTACIONE** as cartas da mão de todos os viajantes no sentido **horário**, fazendo com que o viajante à esquerda fique com as cartas que estavam com o viajante à sua direita e assim sucessivamente.

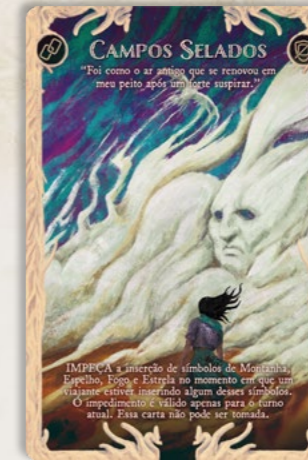
- 1) O viajante que estiver com seu token de viajante na **Zona Final**, e que devido a esse efeito receba **mais de 3 Cartas** de Lembrança do viajante à sua direita, deverá escolher as cartas e ficar com **apenas 3 cartas na mão**. As cartas que não forem selecionadas por esse viajante deverão ser colocadas **voltadas para baixo** no topo de seu baralho principal de Cartas de Lembrança (L).
- 2) A rotação acontece, mesmo que haja viajantes **sem cartas** na mão.
- 3) Se esta carta for **tomada**, o movimento de rotação deverá acontecer no **sentido anti-horário**.



Quantidade total: 3

### PESADELO DO ABANDONO

**TROQUE 1 símbolo** de sua reserva de símbolos por **2 símbolos** da reserva de outro viajante ou **TOME 1 símbolo** da reserva de outro viajante.



Quantidade total: 4

### CAMPOS SELADOS

**IMPEÇA** que um viajante insira símbolos de **Espelho**, **Montanha**, **Fogo** ou **Estrela** no tabuleiro, nesse turno. Esta carta **não pode ser tomada**.



Os símbolos impedidos pelos Campos Selados **não serão descartados** e voltarão imediatamente para a **Reserva de Símbolos** do atacante.



Quantidade total: 1

### DIMENSÕES RELATIVAS

**INVADA** as Terras Dogmáticas de outro viajante e use os símbolos dele para avançar no tabuleiro. Ao usar esta carta, o viajante **invasor** escolherá uma **Pegada** que esteja na **mesma linha ou atrás** do token do viajante a ser invadido (usando como referência a **perspectiva do viajante invadido**) e transportará o seu próprio token de viajante para este espaço. **Esta carta não pode ser anulada**.

- 1) O viajante invasor **não poderá** colocar seu token de viajante **no mesmo lugar e nem à frente** de onde se encontra o token do viajante invadido.
- 2) Se não houver token de viajante ocupando uma **Pegada** em algum espaço **no tabuleiro individual** a ser invadido, o viajante invasor **poderá escolher qualquer Pegada** do referido tabuleiro e posicionar seu token de viajante lá.



Quantidade total: 4

### SOPRO DOS SERES

**ANULE** qualquer Carta de Lembrança. Em seguida, **transfira um símbolo de Pegada** de seu Depósito ou de sua Reserva para o **Depósito** de outro viajante. Esta carta **não pode ser tomada**.

- 1) Cartas anuladas pelo **Sopro dos Seres** perderão todos os seus efeitos e deverão ser **imediatamente descartadas**.
- 2) Esta carta **pode anular** outra carta **Sopro dos Seres**.
- 3) Esta carta **não pode anular** a carta **Elmo da Solitude**.



Ataque **anulado**. Todos os efeitos da carta de ataque são perdidos. Logo em seguida, esta carta é descartada.



Quantidade total: 2

### RUÍNAS DE DOMODORA

**DESTRUA** até **DOIS** Símbolos Dogmáticos inseridos no tabuleiro.



Os símbolos destruídos irão para o **Depósito de Símbolos** do viajante que os destruiu.



Quantidade total: 3

### TERRAS NÔMADES

**ADQUIRA** Símbolos Dogmáticos do baralho de Cartas de Símbolos de **qualquer viajante**.



- 1) A Carta de Símbolos escolhida **deverá ser descartada**, da mesma forma que na fase de Adquirir Símbolos.

- 2) Os símbolos adquiridos deverão ser retirados do **Depósito de Símbolos do viajante-alvo**.

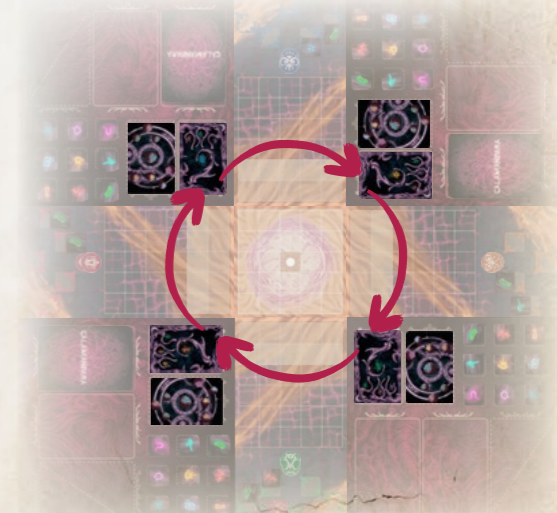


Quantidade total: 2

### PINTURAS SUBMERSAS

**ROTACIONE** uma vez, em **sentido horário**, todas as cartas reveladas **no topo** dos baralhos de Cartas de Símbolos ou **ROTACIONE**, da mesma forma, **os baralhos inteiros** de Cartas de Símbolos, **incluindo** as pilhas de descarte.

Se esta carta for **tomada**, o movimento de rotação deverá acontecer no **sentido anti-horário**.





Quantidade total: 3

### O ORÁCULO

**IMPEÇA** um viajante de **Reservar** ou **Adquirir** Cartas de Lembrança neste turno.



Esta carta **também pode impedir** que o viajante-alvo **adquira** suas cartas da **Reserva Final**.

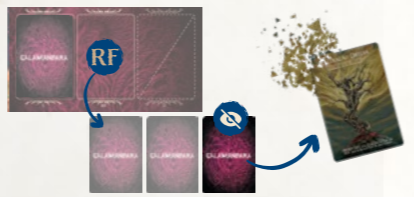


Quantidade total: 2

### SOMBRA DOGMÁTICA

**ELIMINE** uma carta da **mão** ou da **Reserva Final** de um viajante.

A escolha da carta a ser eliminada da **mão** ou **Reserva Final** do viajante-alvo será feita **aleatoriamente** pelo viajante que usou a Sombra Dogmática.



Quantidade total: 3

### CALAMANDARA Q'HOZ

**REVIVA** uma carta do **topo** da pilha de descarte de **outro** viajante e utilize seus efeitos.

- 1) Não é permitido reviver cartas do **próprio** baralho de descarte.
- 2) Após ser usada, a carta revivida deve ser transportada para o deck de descarte de **outro** viajante que a **reviveu**.
- 3) Não é possível reviver outra carta **Calamandara Q'hoz**
- 4) Para reutilizar os efeitos de uma carta de **efeito vinculado**, leia o tópico sobre o tema na pág. 37.



Quantidade total: 3

### TEORIA PRAXIMECÂNICA

Escolha um tipo de símbolo já inserido no tabuleiro e **ADQUIRA** de seu Depósito um símbolo de mesmo tipo. Em seguida, **INSIRA** este símbolo no tabuleiro e descarte um símbolo de sua reserva. Casa não haja símbolos em sua reserva, insira o símbolo sem realizar o descarte.

O símbolo copiado será retirado do Depósito de Símbolos do viajante que **usar esta carta**.

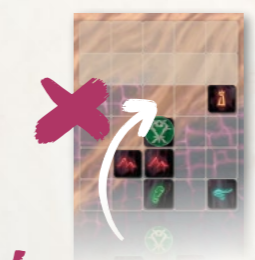
Procure usar esta carta **quando não houver** Símbolos Dogmáticos em sua Reserva de Símbolos.



Quantidade total: 2

### DELÍRIO DE ARMÍO

**IMPEÇA** um viajante de realizar toda a ação de **Inserir Símbolos Dogmáticos**.



Use somente na **ação de inserir** símbolos do viajante-alvo.



Quantidade total: 3

### GUARDIA DE MAURNA

**IMPEÇA** um viajante de realizar toda a ação de **Adquirir Símbolos Dogmáticos**.



Use somente na **ação de adquirir** símbolos do viajante-alvo.



Quantidade total: 3

### MENTES PLURAIS

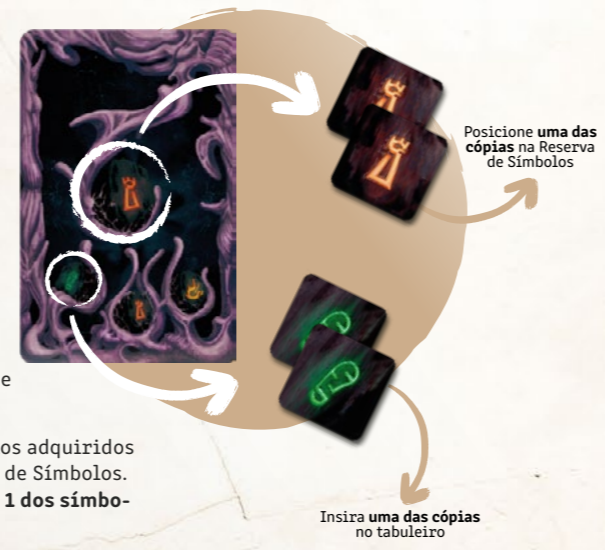
Quando **OUTRO** viajante **adquirir** Símbolos Dogmáticos, use esta carta para copiar esses mesmos símbolos. Imediatamente, **INSIRA** um deles no tabuleiro e posicione o outro em sua Reserva de Símbolos.

1) Esta carta **deve** ser usada **em conjunto** com a **ação** de Adquirir Símbolos através de uma Carta de Símbolos.

2) Só é permitido que o viajante copie todos os símbolos adquiridos caso ele tenha **pelo menos um espaço vago** na Reserva de Símbolos. Caso não haja esse espaço, o viajante só poderá copiar **1 dos símbolos** e **imediatamente inseri-lo no tabuleiro**.

3) Os símbolos devem ser retirados do Depósito de Símbolos do **viajante que usar esta carta**.

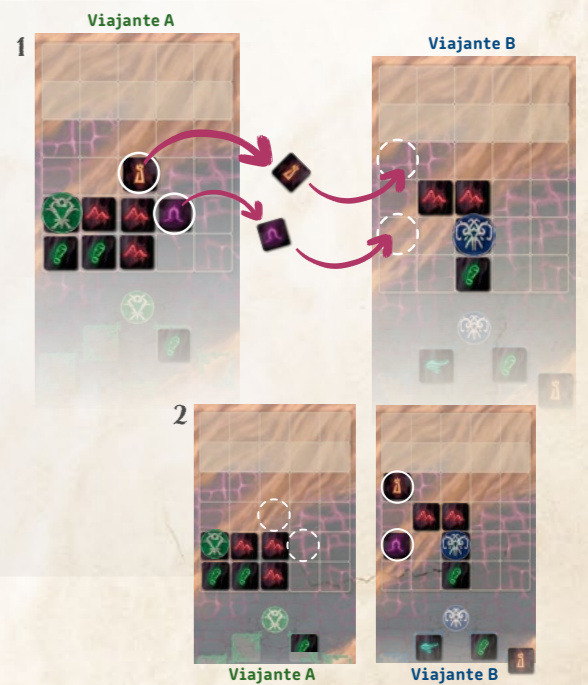
4) Caso o viajante use esta carta e seja **impedido de inserir** símbolos no tabuleiro, ele deverá retornar com o símbolo para sua Reserva de Símbolos. Caso esta não possua mais espaço, ele deverá retornar com o símbolo para o seu **Depósito de Símbolos**.

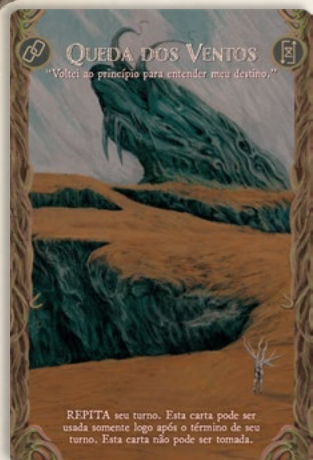


Quantidade total: 2

### LACERAÇÃO OBTUSA

**REPOSICIONE** um símbolo já inserido no tabuleiro para **qualquer** outro espaço **OU REPOSICIONE** até **dois** símbolos, mas somente dentro da Zona Final ou entre Zonas Iniciais.





Quantidade total:  
2

### QUEDA DOS VENTOS

**REPITA** seu turno. Esta carta não pode ser tomada.



- 1) Esta carta só poderá ser usada logo após o término do turno do viajante que a possuir.
- 2) Não é possível usar **Queda dos Ventos** para jogar um turno que foi bloqueado pela carta **Erronia do Silêncio**.



Quantidade total:  
1

### PERCEPÇÃO DIONÉSICA

**REVELE** as cartas na **Reserva Final** de todos os viajantes adversários. As cartas permanecem reveladas até o fim do jogo.



As cartas que forem reservadas após o uso da **Percepção Dionésica** não serão reveladas.

Quando esta carta for **anulada**, seus efeitos serão anulados somente para o viajante que a anulou.



Quantidade total:  
3

### MONUMENTO EM DUADAR

**IMPEÇA** um viajante de **mover** um token de viajante.



Esta carta não impede que um viajante seja empurrado pelo **Espelho**.



Quantidade total:  
3

### ENTROPIA DOGMÁTICA

**INSIRA** Símbolos Dogmáticos de sua Reserva de Símbolos no tabuleiro.



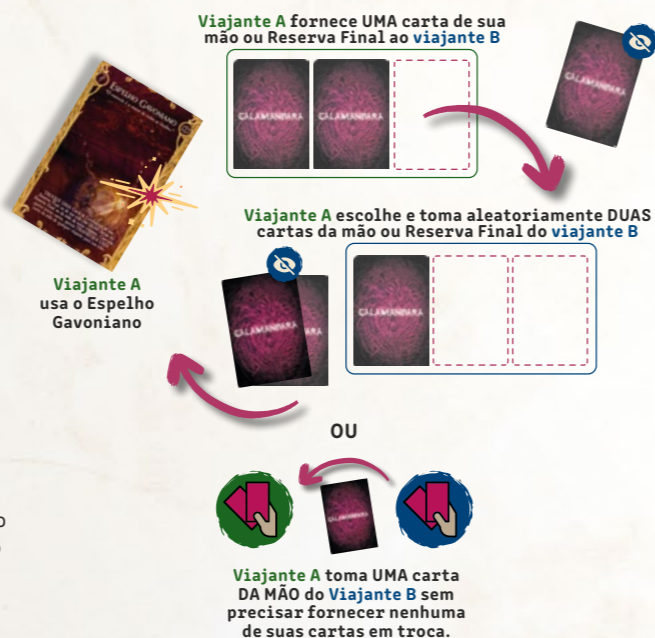
Quantidade total:  
2

### ESPELHO GAVONIANO

**TROQUE UMA** Carta de Lembrança de sua Reserva Final ou de sua mão por **DUAS** cartas da Reserva Final ou da mão de outro viajante. Caso não queira trocar cartas, apenas **TRANSFIRA UMA** carta da mão de qualquer viajante para sua mão.

Esta carta não permite que a carta escolhida seja revelada. A ação deve ser feita **aleatoriamente**.

Pode ser uma boa estratégia associar o uso desta carta com a carta **Percepção Dionésica** para saber previamente o conteúdo da carta a ser escolhida.



### COPIANDO, REVIVENDO E TOMANDO CARTAS DE LEMBRANÇA DE EFEITO VINCULADO

Quando um viajante **Copiar**, **Reviver** ou **Tomar** uma carta de **efeito vinculado**, as seguintes dinâmicas irão acontecer:

#### COPIAR/REVIVER



- 1) A carta de efeito vinculado copiada ou revivida deverá ser posicionada com sua face **revelada** no **topo do baralho de Cartas de Lembranças** do viajante que a **copiou** ou **reviveu**, a não ser que seus gatilhos já possam ser acionados no exato momento em que ela for copiada ou revivida. Nesse caso, ela irá imediatamente para o Descarte de quem **utilizou seus efeitos**.
- 2) A carta de efeito vinculado copiada ou revivida **permanecerá** no baralho de Cartas de Lembrança até que o seu possuidor decida por acionar seus efeitos no momento em que seu vínculo ou gatilho acontecer.
- 3) Enquanto a carta de efeito vinculado estiver no **topo** do baralho de Cartas de Lembranças, **não será possível Adquirir** mais Cartas de Lembrança, nem mesmo se o viajante acionar a carta **Miragem do Sono**.
- 4) O possuidor de uma carta de efeito vinculado que foi copiada ou revivida, caso queira, **poderá descartar** a referida carta na 4ª Fase de seu turno.

#### TOMAR



- 1) Uma carta de efeito vinculado que foi **tomada** deverá ser posicionada com sua face **revelada** no **topo do baralho da Reserva Final** do viajante que **USOU** a **carta tomada**.
- 2) Quando o gatilho vinculado da carta acontecer<sup>1</sup>, o **viajante que tomou** a carta decidirá se os efeitos serão acionados ou não. Se os efeitos não forem acionados **no próximo turno** do viajante **que estiver com a carta tomada na Reserva Final**, ao fim do referido turno, a **carta será descartada**.
- 3) Enquanto a carta de efeito vinculado estiver no **topo** do deck da Reserva Final, **não será possível Reservar** Cartas de Lembrança e **nem Adquirir** Cartas de Lembrança que já foram Reservadas, ao se alcançar a Zona Final.

<sup>1</sup>Cartas vinculas que forem Copiadas, Revividas ou Tomadas **ainda poderão ser anuladas, copiadas ou tomadas** no momento em que elas forem acionadas.

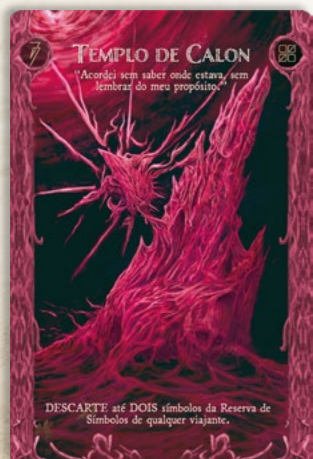
### SIMBOLOGIA DAS CARTAS DE LEMBRANÇA

Os símbolos abaixo ficam localizados na parte superior direita das Cartas de Lembrança e podem ser utilizados como uma **referência** para os efeitos de cada carta:


\* Legenda  
RS: Reserva de Símbolos  
CL: Cartas de Lembrança  
SD: Símbolos Dogmáticos  
ATQ: Símbolos de Ataque  
(Espelho, Fogo, Estrela e Montanha)

### Observações sobre Cartas de Lembrança

O uso em sequência de Cartas de Lembrança entre jogadores oponentes sempre será resolvido com o **prevalcimento dos efeitos da última carta usada**. Caso o efeito da última carta **seja o oposto** da carta anterior a ela, a **última prevalece**, e **ambas** irão para o Descarte. Se os efeitos de ambas as cartas **não forem opostos entre si**, a **última terá prioridade** e seus efeitos serão realizados **primeiro**. Em seguida, os efeitos da carta anterior serão efetivados, **se possível**, e assim sucessivamente. Saiba mais no **item 28** da pág. 41.



Quantidade total:  
2

### TEMPLO DE CALON

**DESCARTE** até 2 símbolos da Reserva de Símbolos de qualquer viajante.



É possível descartar símbolos de **viajantes diferentes** (um símbolo de um viajante e outro símbolo de outro viajante). Se um desses viajantes **anular** esta carta, ela perderá seus efeitos **para todos** os viajantes atingidos por ela.



Quantidade total:  
2

### LAMENTOS DE LUCARESTI

**MOVA** qualquer token de viajante.



- 1) A movimentação acontece da mesma forma que na 3ª Fase, em que o viajante somente pode ser movimentado se houver **continuidade de Pegadas**.
- 2) **Não é permitido** mover um token de viajante para o **Ponto Inicial** do tabuleiro.

## DÚVIDAS FREQUENTES E ESPECÍFICAS

### 1. AO USAR SOPRO DOS SERES, POSSO ANULAR OS EFEITOS DE QUALQUER CARTA DE LEMBRANÇA?

As **únicas cartas** que não podem ser anuladas por Sopro dos Seres são as cartas **Elmo da Solitude** e **Dimensões Relativas**. Todas as demais cartas são passíveis de anulação por Sopro dos Seres.

### 2. POSSO ANULAR EFEITOS DE ATAQUES DE CARTAS DE LEMBRANÇA MESMO QUE ESSES ATAQUES NÃO SEJAM DIRECIONADOS A MIM?

**Sim**, é permitido anular ataques feitos **contra outros** viajantes.

### 3. QUAL A DIFERENÇA ENTRE A CARTA ELMO DA SOLITUDE E SOPRO DOS SERES?

A carta Elmo da Solitude **anula todas** as Cartas de Lembrança, menos a carta **Dimensões Relativas**. Além disso, essa carta também impede a inserção de Símbolos Dogmáticos. Já o Sopro dos Seres anula **todas** as Cartas de Lembrança, menos a carta **Elmo da Solitude** e a carta **Dimensões Relativas**.

### 4. O QUE ACONTECE COM UMA CARTA DE LEMBRANÇA QUE TEVE SEUS EFEITOS ANULADOS POR ELMO DA SOLITUDE OU POR SOPRO DOS SERES?

Cartas de Lembrança **anuladas** deverão ser **imediatamente descartadas**.

### 5. AO REALOCAR SÍMBOLOS, POSSO MOVÊ-LOS PARA QUALQUER LUGAR DO TABULEIRO?

**Depende**, pois existem dois casos de realocação de símbolos: se a realocação ocorrer pelo uso da carta **Laceração Obtusa**, deve-se obedecer o que está **escrito nela**. Caso a realocação ocorra pelo uso de um Símbolo de **Estrela**, deve-se seguir a **regra máxima**: símbolos que estão na área **fora da Zona Final** só podem ser realocados fora da Zona Final e símbolos que estão **dentro da Zona Final** só podem ser realocados dentro da Zona Final.

### 6. AO USAR A CARTA DIMENSÕES RELATIVAS, POSSO "ULTRAPASSAR" O TOKEN DE VIAJANTE QUE INVADI PELO MESMO CAMINHO QUE ELE TRILHOU?

**Não pelo mesmo caminho**, já que em certo ponto, o viajante que usou **Dimensões Relativas** **deverá construir um caminho alternativo** de **Pegadas** dentro do tabuleiro do viajante invadido, pois **em nenhum momento** o token do viajante invasor pode **se encontrar** com o token do viajante invadido.

### 7. COMO FUNCIONA E QUANDO USAR A JOGADA DE INVOLUÇÃO?

**Involução** é o nome dado quando o viajante decide **"andar para trás"** com seu token de viajante pelas **Pegadas** já dis-

postas em seu tabuleiro. Esta é uma jogada arriscada, pois pode desproteger o símbolo de **Pegada** que estava ocupada pelo token de viajante.

Em contrapartida, a Involução **pode ser fundamental** para **recuperar** Cartas de Lembrança que não podiam ser mais utilizadas pelo fato do viajante já se encontrar na Zona Final.

Para fazer a **Involução** é preciso que o viajante tenha uma **continuidade de Pegadas** para voltar em seu caminho. Essa continuidade também existe quando as **Pegadas** estão conectadas através de uma diagonal, por meio de uma **Caverna**, ou de um salto de uma linha, através do uso da **Asa**. Se o caminho em diagonal ou de salto já tiver sido construído para se chegar a algum espaço, não é necessário criar uma nova diagonal ou salto para retornar ao espaço de onde o viajante partiu: **basta que os símbolos de Caverna ou de Asa ainda existam** nas devidas posições do tabuleiro para que seja realizado o movimento de retorno.

### 8. O QUE ACONTECE QUANDO UMA CARTA ECOS DISSONANTES É ANULADA POR SOPRO DOS SERES OU ELMO DA SOLITUDE?

Imagine a seguinte situação: o **Viajante A** ataca o **Viajante B** usando uma carta de **Ruínas de Domodora**. No entanto, o **Viajante B**, possuindo uma carta de **Ecos Dissonantes**, usa esta carta para tomar o ataque. O **Viajante A**, para evitar que seu ataque seja tomado e o atinja, usa uma carta de **Sopro dos Seres** para anular o efeitos da carta **Ecos Dissonantes**. Nessa hipotética situação, o que acontece entre os viajantes?

Em situações assim, o primeiro ataque realizado pelo **Viajante A** continuará valendo, e os efeitos da carta **Ruínas de Domodora** serão normalmente utilizados contra o **Viajante B**.

### 9. CARTAS DE ELMO DA SOLITUDE PODEM SER ANULADAS ENTRE SI?

**Sim**, com exceção da carta **Dimensões Relativas**, a carta **Elmo da Solitude** pode anular qualquer Carta de Lembrança defensiva, inclusive **outro Elmo da Solitude**.

### 10. CARTAS DE SOPRO DOS SERES PODEM SER ANULADAS ENTRE SI?

**Sim**, a carta **Sopro dos Seres** pode anular outra carta **Sopro dos Seres**.

### 11. EM QUE MOMENTO EXATO POSSO USAR UMA CARTA DE LEMBRANÇA DE EFEITO VINCULADO?

O ideal é que cartas de efeito vinculado sejam usadas **antes do início** ou **durante** as respectivas ações que se vinculam a essas cartas. Em situações como essa, percebemos a importância de todas as ações e fases do jogo serem narradas pelos viajantes. Vejamos o exemplo a seguir:

O **Viajante A** irá começar a fase de **Adquirir Símbolos Dogmáticos** e diz em voz alta, "Irei adquirir símbolos", a todos os outros viajantes, informando que irá adquirir símbolos de seu baralho. É recomendado que qualquer via-

jante que queira (e que possa) impedir isso usando uma Carta de Lembrança vinculada, o faça **antes** que os símbolos do **Viajante A** sejam adquiridos. Porém, pequenos atrasos podem acontecer, principalmente com jogadores inexperientes. Um breve atraso não impede que outro viajante impeça o **viajante A**, mesmo que ele tenha acabado de adquirir os símbolos e tenha de retorná-los para o seu Depósito de Símbolos. É importante, no entanto, que a reação das cartas seja **rápida o suficiente** para que o jogo não perca seu dinamismo. Em situações assim, deve-se sobressair o **bom senso esportivo e de competição** entre os viajantes em jogo.

Os viajantes também podem optar por estabelecer um limite final para que uma fase esteja **permanentemente conclusa**. Usando o exemplo anterior: se após adquirir símbolos o **Viajante A** inserir um símbolo no tabuleiro, isso indicaria que ele **entrou plenamente na fase de Inserir Símbolos Dogmáticos**, e, a partir desse ponto, um outro viajante **não poderia mais usar** uma Carta de Lembrança vinculada ao fato de **Adquirir Símbolos** para aquele viajante naquela rodada, pois essa fase já havia se passado.

### 12. CARTAS DE ECOS DISSONANTES PODEM SER ANULADAS ENTRE SI?

**Não**. Somente **Elmo da Solitude** e **Sopro dos Seres** podem anular a carta **Ecos Dissonantes**, mas uma outra carta de Ecos Dissonantes pode **retomar** uma carta que acabou de ser tomada por outra carta Ecos Dissonantes.

### 13. O QUE ACONTECE COM CARTAS DE EFEITO VINCULADO QUE SÃO TOMADAS, COPIADAS OU REVIVIDAS?

Uma carta de efeito vinculado que é **tomada** pela carta de **Ecos Dissonantes**, deve imediatamente ser colocada com sua frente revelada, acima do baralho da **Reserva Final** (RF) do possuidor da carta **que foi tomada**.

Já uma carta de efeito vinculado que foi **copiada** pela carta **Domínio de Ircai**, deve ser colocada, com sua frente revelada, acima do baralho de **Cartas de Lembrança** (L) do viajante **que usou a carta Domínio de Ircai**. O mesmo acontece com uma carta vinculada que é **revivida** pela carta **Calamandara Q'Hoz**.

Quando **copiada ou revivida**, a carta vinculada deverá permanecer acima do baralho de Cartas de Lembrança até o momento em que o vínculo que se liga a carta aconteça e o viajante decida ativá-la ou até que o viajante decida descartá-la. Quando **tomada**, a carta vinculada ficará acima da Reserva Final aguardando algum vínculo até o fim do próximo turno do viajante-alvo, quando então será descartada caso não tenha sido ativada. Em ambas as situações, após o uso dessas cartas, elas deverão ser colocadas no Descarte (D) do respectivo playboard **onde elas se encontram** enquanto aguardavam sua ativação.

Exemplo 1:

O **Viajante A** usa uma carta de **Erronia do Silêncio**, que impede o **Viajante B** de jogar o seu turno. Mas o **Viajante B** usa uma carta **Ecos Dissonantes** para tomar esse ataque. O **Viajante A** deverá, então, colocar sua carta de **Erronia do Silêncio** com a **frente revelada** acima de seu baralho

da **Reserva Final**. Quando chegar a vez do **Viajante A** jogar (vínculo), a carta de **Erronia do Silêncio** poderá ser acionada pelo viajante que tomou essa carta (**Viajante B**). Caso seja acionada, o **Viajante A** não poderá jogar seu turno. Logo em seguida, a carta deve ser colocada no descarte do **Viajante A**. Caso o **Viajante B** esqueça ou opte por não acionar a carta tomada no turno do **Viajante A**, **ao fim do turno** o **Viajante A** deverá **descartar a carta tomada**. O fato disso acontecer somente no fim de seu turno **impede o Viajante A de Reservar** cartas na Reserva Final, naquele turno.

Exemplo 2:

No fim de seu turno, o **Viajante A** usa uma carta de **Queda dos Ventos** para repetir seu próprio turno, mas o **Viajante B** aciona os efeitos do **Domínio de Ircai** para copiar a **Queda dos Ventos**, fazendo com que ele também repita seu próprio turno, quando for sua vez. Nesse caso, o **Viajante A** irá repetir seu turno normalmente e o **Viajante B** irá colocar a **Queda dos Ventos**, com sua frente **revelada**, acima de seu baralho de Cartas de Lembrança. Quando o turno do **Viajante B** se encerrar, o vínculo com a carta **Queda dos Ventos** que está com sua frente revelada acima de seu baralho de Cartas de Lembrança poderá ser acionado e o **Viajante B** **irá repetir seu turno**. Caso o **Viajante B** não queira acionar o vínculo naquele momento, a carta permanecerá acima do baralho de Cartas de Lembrança **até que ele decida por acioná-la** na próxima vez que seus efeitos se vincularem novamente.

Observação: uma carta vinculada que fica acima de um baralho de Cartas de Lembrança, aguardando que um vínculo aconteça para ser usada, **impede que o viajante que está com ela adquira mais Cartas de Lembrança** na 4ª fase de seu turno, mesmo que possua uma carta que permita essa ação. **Para adquirir mais Cartas de Lembrança é necessário que primeiro seja resolvido o vínculo** da carta que está acima do baralho de Cartas de Lembrança daquele viajante. Neste último caso, o viajante pode optar por **descartar**, na 4ª fase de seu turno, **a carta vinculada** que foi copiada.

### 14. PARA ONDE IRÃO OS SÍMBOLOS DOGMÁTICOS QUE SÃO DESTRUÍDOS POR EFEITOS DE CARTAS DE LEMBRANÇA?

Os Símbolos Dogmáticos destruídos por Cartas de Lembrança devem ser transportados para o Depósito de Símbolos do viajante que usou a Carta de Lembrança e **os destruiu**.

### 15. O QUE ACONTECE SE ALGUÉM ANULAR UMA CARTA QUE ACABOU DE SER TOMADA OU COPIADA POR UMA CARTA DE ECOS DISSONANTES OU DOMÍNIO DE IRCAI?

Imagine a seguinte situação hipotética:

O **Viajante A** usa uma carta de **Queda dos Ventos** para repetir seu turno. Logo em seguida, o **Viajante B** usa uma carta de **Domínio de Ircai** para copiar os efeitos da **Queda dos Ventos**, fazendo com que ele também repita seu turno, quando for a vez dele. No entanto, imediatamente após usar as cartas citadas, um terceiro viajante, o **Viajante C**, usa **Elmo da Solitude** para tentar anular os efeitos da carta do **Viajante A**, **Queda dos Ventos**. O que acontece nessa situação?

Nesse caso específico, o **Viajante C** não poderá anular os efeitos da carta do **Viajante A**, pois os efeitos de **anular**, **copiar** ou **tomar** uma carta só são válidos para atingir a **última carta** com os efeitos ativados que foi usada na mesa, o que nesse caso seria a carta do **Viajante B, Domínio de Ircai**. Esta sim poderia ser anulada, por de ter sido o último **efeito** de carta usado nessa sequência.

16. A CARTA ELMO DA SOLITUDE PODE SER TOMADA PELA CARTA ECOS DISSONANTES?

**Não.** A carta **Ecos Dissonantes** não poderá tomar os efeitos do **Elmo da Solitude**. A mesma regra vale também para a cartas **Sopro dos Seres**.

17. A CARTA ELMO DA SOLITUDE PODE SER COPIADA PELA CARTA DOMÍNIO DE IRCAI?

**Não.** A carta **Domínio de Ircai** não **podará copiar** os efeitos do **Elmo da Solitude**. Mas as cartas **Sopro dos Seres** e **Dimensões Relativas** podem, sim, ser copiadas por **Domínio de Ircai**.

18. É PERMITIDO QUE UM VIAJANTE INSIRA SÍMBOLOS DE **MONTANHA**, **ESPELHO** OU **ESTRELA** EM SEU PRÓPRIO TABULEIRO, MESMO QUE NA MESMA LINHA JÁ EXISTA UM SÍMBOLO DE **TORRE**?

**Sim.** O viajante poderá inserir símbolos de **Montanha**, **Espelho** ou **Estrela** em seu próprio tabuleiro individual, mesmo que na mesma linha exista um símbolo de **Torre**, mas desde que esses símbolos estejam na **Zona Inicial** (ZI).

19. COMO SE USA A CARTA PERCEPÇÃO DIONÉSICA?

Ao usar a **Percepção Dionésica**, todas as cartas que estiverem na **Reserva Final** dos viajantes adversários serão reveladas (incluindo cartas reservadas que já estão na mão dos viajantes). Cada viajante adversário deve revelar suas cartas **na sequência** que o viajante que usou a carta **Percepção Dionésica** ditar. O viajante que usar esta carta também **podará escolher revelar** a Reserva Final de apenas alguns viajantes. As cartas reservadas pelo próprio viajante que usou a **Percepção Dionésica** não serão reveladas. Se uma carta de **Percepção Dionésica** for anulada, **seus efeitos serão anulados apenas para o viajante que a anulou**. Para os demais viajantes, os efeitos permanecem.

20. POSSO USAR UMA CARTA DE TEOR "BENÉFICO" PARA AJUDAR OUTRO VIAJANTE?

**Sim.** Cartas que possuam efeitos puramente benéficos para o viajante que as usa, como **Teoria Praximecânica**, **Queda dos Ventos** e outras, também podem ser usadas em outros viajantes.

21. QUAL A DIFERENÇA ENTRE UMA CARTA QUE FOI COPIADA E UMA CARTA QUE FOI TOMADA?

Cartas de Lembrança copiadas **não têm seus efeitos anulados** e seu uso permanece ativo para o seu possuidor. No caso de Cartas de Lembrança que forem tomadas, os efeitos são "**roubados**" e podem ser usadas em benefício do viajante que as tomou e somente o viajante que tomou a

carta poderá utilizar seus efeitos. É importante lembrar que somente cartas que causam algum tipo de **ataque** é que podem ser tomadas.

22. A CARTA DOMÍNIO DE IRCAI PODE COPIAR OUTRA CARTA DOMÍNIO DE IRCAI?

**Não**, pois assim que uma carta de **Domínio de Ircai** é acionada, são **os efeitos da carta copiada** pelo **Domínio de Ircai** que entrarão em jogo. Caso outro viajante possua outra carta **Domínio de Ircai** e queira usá-la, ele irá copiar os efeitos da carta que foi copiada pelo primeiro **Domínio de Ircai**.

23. SE NÃO HOUVER TOKEN DE VIAJANTE NO TABULEIRO QUE SERÁ INVADIDO ATRAVÉS DA CARTA DIMENSÕES RELATIVAS, ONDE DEVO COLOCAR O MEU TOKEN DE VIAJANTE?

Se não houver um token de viajante no tabuleiro individual a ser invadido, o invasor poderá colocar seu token de viajante em **qualquer Pegada** na Zona Inicial ou **Zona Final do tabuleiro individual** do viajante invadido.

24. O QUE ACONTECE COM SÍMBOLOS QUE NÃO PODEM SER INSERIDOS DEVIDO AO USO DE UMA CARTA DE LEMBRANÇA?

Estes devem ser colocados na **Reserva de Símbolos** do viajante que os possuir. **Se não houver mais espaço** em sua Reserva de Símbolos, os símbolos devem ser colocados no Depósito de Símbolos.

25. COMO A TORRE FUNCIONA NA ZONA FINAL?

Dependendo da **rotação escolhida** para a **Torre** na Zona Final, ela irá proteger todos os espaços da linha onde está inserida. Essa proteção, todavia, **não alcança espaços da Zona Inicial**.

26. DEPOIS DE INSERIR DOIS SÍMBOLOS NO TABULEIRO, MEU Oponente USOU UMA CARTA DELÍRIO DE ARMIÔ. ESTA CARTA ME OBRIGA A RETORNAR COM MEUS SÍMBOLOS JÁ INSERIDOS PARA MINHA RESERVA DE SÍMBOLOS?

**Sim**, pois é permitido que o adversário saiba primeiro quais símbolos serão inseridos no tabuleiro **antes de decidir** usar a Carta de Lembrança. O mesmo pode acontecer com a carta **Guardiã de Maurã**, que impede o viajante de adquirir Símbolos, mesmo que seja usada logo depois do viajante-alvo já ter realizado esta ação. **No caso, a ação do viajante-alvo deverá ser desfeita**. Se a aquisição ou inserção de símbolos forem **plenamente concluídas** com o término das fases **seguidamente posteriores** a estas, não será mais possível retroceder com a ação. Como exemplo, se o viajante-alvo já se moveu (3ª fase), não é permitido que suas ações anteriores (1ª ou 2ª fase) sejam impedidas.

27. O TOKEN DE VIAJANTE INVASOR PODE SER COLOCADO SOBRE UMA **PEGADA** QUE ESTEJA NA MESMA LINHA UMA **TORRE**?

**Sim.** Ao usar a carta **Dimensões Relativas**, é permitido que o token de viajante do invasor seja colocado sobre qualquer **Pegada** no tabuleiro individual invadido **que**

**esteja na mesma linha ou atrás** do token do viajante invadido. Essa regra não precisa ser seguida caso o viajante a ser invadido não ocupe **nenhuma Pegada** em seu próprio tabuleiro individual. Nesse caso, o token do viajante invasor poderá ser posicionado em **qualquer Pegada do tabuleiro individual invadido**.

28. USEI UMA CARTA DE LEMBRANÇA NUMA SEQUÊNCIA DE CARTAS, MAS QUANDO FUI EFETIVAR OS EFEITOS DA CARTA, AS CONDIÇÕES PARA SEU USO JÁ NÃO EXISTIAM. O QUE ACONTECE NESTA SITUAÇÃO?

Se dentro de uma pilha de cartas usadas, alguma destas cartas já não mais atender as condições possíveis para o seu uso, a carta **voltará para a mão do seu possuidor** e poderá ser usada em outro momento. Porém, se por alguma razão, a mão do viajante que utilizou a carta **já estiver cheia** (5 cartas), esta carta deverá ser descartada imediatamente e será colocada no Descarte de seu possuidor.

29. O QUE ACONTECE COM UM VIAJANTE INVASOR QUE SOFRER DECAIMENTO?

O viajante invasor, que usou a carta **Dimensões Relativas**, e sofreu **decaimento** através de um ataque com **Espelho** deverá voltar ao **ponto inicial** de seu tabuleiro individual **de origem**.

30. PARA QUAL DESCARTE DEVERÁ IR CARTAS DE LEMBRANÇA DE EFEITO IMEDIATO QUE FOREM COPIADAS, REVIVIDAS E TOMADAS?

Uma carta de efeito **imediato** que é copiada, revivida ou tomada deve ser descartada após o seu uso **no espaço de Descarte (D) do viajante que a copiou, reviveu ou tomou**. Neste espaço, ela deve ser posta acima das respectivas cartas que fizerem os efeitos citados, que são **Domínio de Ircai**, **Calamandara Q'hoz** e **Ecos Dissonantes**.

31. O QUE ACONTECE QUANDO CARTAS REVELADAS QUE ESTÃO NA RESERVA FINAL SÃO TROCADAS OU TOMADAS?

Cartas que forem **reveladas sempre permanecerão reveladas**, mesmo que sejam trocadas entre viajantes. De mesmo modo, cartas **não reveladas permanecerão ocultas** quando trocadas entre viajantes.

32. AVANÇEI PARA A ZONA FINAL E FUI IMPEDIDO DE ADQUIRIR AS CARTAS DA RESERVA FINAL. QUANDO IREI ADQUIRÍ-LAS?

O viajante que tiver a aquisição de sua Reserva Final bloqueada, poderá adquirí-la **assim que iniciar seu próximo turno**.

33. FIZ UMA INVOLUÇÃO, E FUI IMPEDIDO DE ADQUIRIR CARTAS DE LEMBRANÇA QUANDO CHEGUEI NA ZI. QUANDO IREI ADQUIRÍ-LAS?

O viajante que estiver na Zona Inicial poderá adquirir Cartas de Lembrança **na última etapa da 4ª fase** de seu turno.

34. O QUE ACONTECE QUANDO A CARTA O POÇO É COPIADA MAIS DE UMA VEZ EM UM MESMO MOMENTO?

Neste caso, a rotação acontecerá em **todas as vezes que O Poço foi copiado, além da vez original** em que ele foi usado. É importante lembrar que **cada rotação deve ser concluída plenamente** (as cartas devem ser passadas) antes que uma nova rotação se dê início.

35. É POSSÍVEL COPIAR A CÓPIA DE UMA CARTA DE EFEITO VINCULADO?

**Não**, pois a carta **Domínio de Ircai** só copia cartas que estão com seus efeitos **ativados no momento da cópia**. Como uma cópia de uma carta vinculada ainda deve aguardar o seu vínculo, esta carta não está com seus efeitos ativados. Por esta razão, ela ficará posicionada no topo do baralho principal das Cartas de Lembranças de quem a copiou pela primeira vez. **Somente quando esta carta for efetivamente ativada com seu vínculo, é que ela poderá ser copiada novamente**.

36. É POSSÍVEL COPIAR A CÓPIA DE UMA CARTA DE EFEITO IMEDIATO?

**Sim**, pois toda vez que uma carta de efeito imediato é copiada, **seus efeitos ficam novamente ativos imediatamente**, podendo ser novamente copiada. Todos os efeitos copiados serão ativados na sequência.

37. A REGRA DA INTENÇÃO

Imagine a seguinte situação:

O **Viajante A** não quis realizar sua fase de movimentar seu token e explicitamente demonstrou a intenção de seguir diretamente para a 4ª fase de Reservar / Descartar / Adquirir Cartas de Lembrança. Entretanto, o **Viajante B** impediu que o **Viajante A** adquirisse Cartas de Lembranças usando o **Oráculo**. Ao ser impedido, o **Viajante A** mudou de ideia e quis retornar para a a 3ª fase, a fim de realizar o movimento do token de viajante. Ele poderá fazer isso?

**Não, pois ele demonstrou a intenção de fazer uma fase após a fase de movimentação de tokens**, e só não o fez por ter sido impedido. Nesse caso, ele não poderá se mover, pois deixou claro que havia "pulado" a 3ª fase.



Acesse:

[www.sunofesto.com.br](http://www.sunofesto.com.br)  
e entre agora para comunidade de Calamandara!

Tire dúvidas com outros viajantes, crie postagens no fórum do jogo, veja dicas e compartilhe suas melhores jogadas.



## NOSSOS PROFUNDOS AGRADECIMENTOS AOS APOIADORES E APOIADORAS:

ACRÍSIO ROCHA  
ADAM SMITH GONTIJO BRITO DE ASSIS  
ALBERTO TATUYA  
ALÉ CALEFO  
ALEX RICARDO DE OLIVEIRA  
ALEXANDRE CARCHANO  
ALEXANDRE SAKURADA  
ALEXSANDRO PATRÍCIO DE SOUSA E SILVA  
ALISON FABRIZI FELICIANO LOPES  
ALLAN GOMES CAROLINO  
ALLAN GRATIVOL  
ÁVARO MAIA  
ALYSON FERNANDES DA SILVA AMBRÓSIO  
ANA CAROLINA VON DABEN  
ANA PAULA VICTOY DE ALMEIDA MARQUES  
ANDERSON DUARTE GOULART  
ANDERSON GABRIEL BRITO SILVA  
ANDRÉ HENRIQUE OLIVEIRA  
ANDREI POLIDORO DE SOUZA  
ANTONIA RIBEIRO DE SOUSA NUNES  
ANTÔNIO DE PÁDUA FRANCHI JÚNIOR  
ARTHUR BANDEIRA  
ARTHUR COSTA  
ARTHUR KOVACS  
AVENTRILHEIROS MARICÁ  
BRUNO ABSALÃO DA COSTA  
BRUNO CASANOVA  
BRUNO DE CARLI MORAIS  
BRUNO HENRIQUE MACIEL  
BRUNO RUIVO  
BRUNO SARAIVA  
BRUNO WALLACE SOARES FERNANDES  
CAIO JERONIMO TAVARES  
CAIO ROGÉRIO SILVA DOS SANTOS  
CAMILO VIDAL  
CARLOS BRUNO LEMOS  
CARLOS EDUARDO  
CARLOS EDUARDO CASSIMIRO DA SILVA  
CARLOS RAONI KACHILLE CIDRÃO  
CAROLINE MARIN PEREIRA  
CÉLIO JÚNIOR  
CÉSAR ABRAÃO PAIVA FERNANDES  
CESAR AUGUSTO PEREIRA DE NUNES  
CÉSAR LINCOLN CAVALCANTE MATTOS  
CHARLES SCHMOLLER  
CHRISTIAN JAIDER  
CLAUDIO MARTINS  
CLEVER DFREITAS  
CLÓVIS ANTONIO LORENZI JUNIOR  
CRISTIAN DOUGLAS DE LIMA PIAO  
CRISTIANO GREGIS  
DANIEEL LEITE  
DANIEL FELIPE DO CARMO ARÉAS  
DANIEL HENRIQUE DE NOVAES  
DANIEL LEME ANTUNES OHTA  
DANIEL LUIS ACCADROLLI  
DANILO PESSOA TRINDADE  
DEIVID HEIDERICH  
DIEGO MEDEIROS  
DIEGO ZANOTTA SIMIONI  
DIOGO DA COSTA FERREIRA  
DIOGO VIEIRA  
DOUGLAS SALGADO BANHATO

EDGARD SIQUEIRA  
EDUARDO ARAÚJO PENNA  
EDUARDO MACIEL RIBEIRO  
ELSON DION  
ENRIQUE VASCONCELOS DE SOUZA  
ENZO MURILO  
ERIC JOSÉ ANCESCHI NAYDER  
ERIK DE SOUZA SCHEFFER  
ERIVELTON SOARES  
ERYK THIAGO  
ETTORE MARTORELLI DI GENOVA  
JOSÉ EUCLIDES  
EVANDRO MARCHEZINI  
EZEQUIEL DE PAULA DA SILVA FILHO  
FABIO ROBERTO  
FELIPE BIGATTO  
FELIPE CAVALCANTE  
FELIPE DALL'AGNOL  
FELIPE DAMY  
FELIPE KIHAN KAKINOHANA  
FELIPE LACERDA  
FELIPE MORAES  
FELIPE ORIENTE  
FERNANDA COSTA DA CRUZ DE PONTES  
FERNANDO ALVES DA SILVA  
FERNANDO DEL RIO  
FERNANDO GONÇALVES  
FERNANDO GONÇALVES ABADIA  
FILIPE NICÁCIO  
FLÁVIO AUGUSTO MARIANO DE SOUSA  
FRANCISCO FARLEY VASCONCELOS DE SOUSA  
FRANCISCO JOSE SOUZA DA SILVA  
FRANCISCO RAMIRO DE SIQUEIRA SILVA  
FREDERICO LEMOS ALVARENGA  
GABRIEL ARISTIMUNHA DUTRA  
GABRIEL ARTHUR  
GABRIEL GRAZZIANI BARBOSA  
GABRIEL UCHOA DE VASCONCELOS  
GABRIEL VENANCIO SILVA  
GABRIEL YAGNYCZ  
GALD BANCHO  
GERMANO PONTES DE CASTRO  
GIÁCOMO CESTARI  
GILBERTO SILVA PINTO  
GIOVANNI BÜSSOLA  
GLAUBER DOMINGOS DOS SANTOS  
GLAUDINEY MOREIRA MENDONÇA JUNIOR  
GUILHERME AUGUSTO MELO HAENISCH  
GUILHERME DE VASCONCELLOS ARAGÃO  
GUILHERME DOS REIS RODRIGUES  
GUILHERME GOBETTI  
GUILHERME LUCHESI  
GUILHERME REZK BASILIO  
GUILHERME SOUZA  
GUSTAVO AUGUSTO BUZINELI  
GUSTAVO OLIVEIRA  
HEITOR BASSAN  
HENRIQUE ANDRADE  
HENRIQUE ARANTES  
HENRIQUE DA SILVA CARDOSO  
HUGO REZENDE  
IAGO GALVÃO RODRIGUES  
IAGO LACERDA

ÍCARO DE MESQUITA  
IGOR MAIA  
IGOR SPINOLA MELLO  
ILDEGARDES LOPES RIBEIRO  
ISABEL ARAUJO  
ITALO BRASIL  
IVAN ARAÚJO  
IVAN DA SILVA TURTERA  
JAMILTON AUGUSTO ALVES  
JANDER JÚNIOR  
JEAN CARLOS DE MEIRA  
JEAN CARVALHO LIMA  
JEAN FELIPE CARNEIRO  
JEAN PERES  
JEAN VIVEIROS BENTO  
JEFERSON SILVA FURTADO  
JEFFERSON DA SILVA PINTO  
JEFFERSON HUMBERTO BORGES SILVA  
JOÃO GRIGÓRIO  
JOÃO PAULO BUSCHE DA CRUZ  
JOÃO PEDRO REIS  
JOÃO SOUZA  
JOÃO VÍCTOR MARTINS MARINHEIRO  
JOÃO VÍTOR GABRIEL SILVA  
JOSÉ ALVES DA SILVA JUNIOR  
JOSÉ ROCHA DE PAULA FILHO  
JÚLIA GABRIELA VIGNE  
KATIA BARGA  
KAUÊ NOGUEIRA  
KEVIN T DE OLIVEIRA  
KILDARE VASCONCELOS SARAIVA  
LAIO COELHO  
LAURA LUANA BASTOS ROCHA  
LAURO RAMOS DE CARVALHO BRAGA  
LEANDRO CAMPOS DA SILVA  
LEANDRO FARIA  
LEO AD  
LEONARDO ANDRADE  
LEONARDO GONÇALVES DE ANDRADE  
LEONARDO SILVA DE LACERDA  
LIA LEMOS  
LILIAN LOPES  
LORD ZEBULON GAMES LTDA  
LUCAS AUGUSTO PEREIRA  
LUCAS COSTA DE ALENCAR  
LUCAS DE SOUZA MACHADO  
LUCAS FERRARI MARTINS  
LUCAS GIMENES  
LUCAS LOURENÇO  
LUCAS MARQUES  
LUCAS MARTINS SOARES  
LUCAS OUTEDA FERNANDES  
LUCAS RANGEL FREIRE  
LUCAS RIZZARDO  
LUCAS RODRIGUES SÃO JOÃO MIGUEL  
LUCAS SILVA SOUZA  
LUCAS VIANNA SANTOS  
LUCCA DELLA MÓNICA  
LUCIANA CAVALCANTE  
LUIS ANDRE CONFORTINI  
LUÍS CARLOS MAGALHÃES  
LUIZ ALFREDO  
LUIZ CLAUDIO PASSAMAI SERRA RIBAS

LUIZ FELIPE FERRARINI  
LUIZ FELIPE MARTINS MENDONÇA  
LUIZ FELIPE POSSATO TOUZO  
LUIZ ISRAEL DAVID  
MARCELO PONTES PIOVESANA  
MÁRCIA APRA  
MÁRCIO ANDRÉ DE LIMA SILVEIRA  
MARCOS MEDEIROS RODRIGUES  
MARCUS TARETTO OFICIAL  
MARCUS VINICIUS C MONTEIRO  
MARIANA CARVALHO  
MARIANNA FEITOSA  
MARILIA SILVEIRA  
MARIO CAMOZZI NETO  
MARLUCIA ALBUQUERQUE CAVALCANTE  
MATEUS HANAUER  
MATEUS WACHOWSKI  
MATHEUS AUGUSTO ALVES DE MENESES  
MATHEUS CAMACHO PADOVAN  
MATHEUS FONSECA  
MATHEUS GOMES DA SILVA  
MATHEUS VIANA  
MAYARA RODRIGUES  
MIKE RODRIGUES  
MIQUEIAS DE FRANÇA  
MURILO AUGUSTO DE MORAES SANTOS  
MURILO DE OLIVEIRA DO NASCIMENTO  
NÁYRA LOUISE ALONSO MARQUE  
NENA CANECAS  
NERIANA ANGELA SILVA ROCHA  
NICOLAU ISAC PASSOS  
OGABAS GOBBI  
PABLO CANALLES  
PAULO ANDRÉ  
PAULO FEIJÓ  
PAULO GUERRERO YAMASAKI  
PAULO OLIVEIRA  
PAULO RICARDO  
PAULO VIANNA  
PAULORD  
PEDRO GOMES DE SOUZA  
PEDRO HERNANDEZ  
PEDRO MATEUS MARTINS LIMA  
PEDRO PAULO MARINHO DE BARROS  
PEPIJN KOIJ  
PIETRO COELHO  
RAFAEL BRAGA MANSO  
RAFAEL MARAMALDO  
RAFAEL MARQUES DE SÁ E SILVA  
RAFAEL MORA CAMOLEZ  
RAFAEL ROBERTO LOPES  
RAFAEL RORIZ  
RAFAEL LIMA  
RAIMUNDO SANTOS  
RAMON DUARTE DA SILVA  
RAPHAEL VIANA  
REJANE ALBUQUERQUE CAVALCANTE  
RENAN DAVID RODRIGUES DOS SANTOS  
RENAN GROTO THEODORO  
RENATO JOSÉ DOS SANTOS JUNIOR  
RICARDO AVALONE  
RICARDO GILLI BUENO  
RICARDO RIBEIRO MARTINS

RICARDO VACCARI SINGULAR  
RICHARD DIAS AURELIANO  
ROBERT BERNARDO  
ROBERTO CARVALHO  
ROBERTO SILVA LEVITA  
RODRIGO ARAÚJO GUIMARÃES  
RODRIGO GABRIEL REOLON  
RODRIGO TANAKA  
ROGER ISRAEL FELLER  
RÔMULO SILVA DOS SANTOS  
SABRINA DA ROCHA  
SAN ZATTA CUSTÓDIO  
SANTE IMAI CARONE  
SIDNEY AZEVEDO  
SIVANILSON R SOUZA  
SOLAIRESEMSOL  
STELIO MATIELI TORRES GAVA  
STHEFANY ARAÚJO LIMA  
TELMO CASTRILLON DE MACEDO  
THALIS MITRE DE CASTRO  
THIAGO CAMPELLO  
THIAGO MICOSSI SANTOS  
TIAGO DIAS ARAUJO SILVA  
TOMÁS LINCOLN PINHEIRO SANTIAGO  
TOSHIMITSU DE ARAÚJO BARBOSA  
ULYSSES SOUSA  
VALDEMAR F BORGES NETO  
VICTOR ANDRADE  
VICTOR DE FRANÇA BEZERRA  
VICTOR DE JESUS B SILVA  
VICTOR PEDROTE CESCONETTO  
VICTORIA DE OLIVEIRA SPAGIARI  
VINICIUS ALVES  
VINICIUS NUNES MACEDO  
VINICIUS SOUZA  
VITOR CARVALGO MARTINS  
WAGNER DE ALMEIDA DOS SANTOS  
WAGNER GUIMARÃES BASTOS  
WANIERBONN BORGES PINCHEMEL  
WELLINGTON JUNIOR  
WELLINGTON SANTOS  
WESLEY BORGES DE OLIVEIRA  
WESLEY VIEIRA DA SILVA  
WILL DIAS  
WILLI SCHULTS BORELLI  
WILLIAN BALDWIN  
YURI LULINI  
YURI PONTES  
YVES DAMON GONÇALVES FEITOSA

### LOJAS APOIADORAS

LIVRARIA LEITURA DEL PASEO  
BALBOAS HOBBY GAMES  
PITTAS BOARD GAMES

Este projeto foi financiado em 2023 pela plataforma do Catarse. Agradecemos a equipe do Catarse por todo apoio, em especial a Leandro Saioneti.

## AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

JOANA DARC  
FRANCISCO VIEIRA  
ADRIANA ARAÚJO  
PATRÍCIO SOARES  
TATIANA DUARTE  
WALTER DUARTE PINTO  
DONNIE, CINDY, LINA, VIVI E BOLINHO  
ISABEL ARAÚJO  
EDUARDO ARAÚJO  
STHEFANY ARAÚJO  
TIA CIDA  
LUCIANA CAVALCANTE  
IAN THORFIN  
DIEGO, DIOGO E DEBORAH  
BECK, DUKA E CAMELA  
YURI LULINI  
GUILHERME HAENISCH  
MARÍLIA CARDOSO  
FERNANDO MACHADO  
RÔMULO OLIVEIRA  
GUILHERME DE SOUZA

### PLAYTESTERS

PEDRO "WARFARE"  
PAULO OLIVEIRA  
BRUNO LEMOS  
ULYSSES MAGNO  
LUANA GOMES  
JOÃO LUCAS  
MATHEUS ALVES  
FARLEY VASCONCELOS  
CLÓVIS LORENZI  
GLAUBER DOMINGOS  
LUCAS COSTA DE ALENCAR

### DIVULGADORES

FLÁVIO AUGUSTO  
@skullservantdobem  
ANA "DABS"  
@praquemgosta  
DIEGO  
@boardgeek  
DIOGO  
@\_p2bg  
ROMIR  
@RomirPlayHouse  
PAULIM E RAQUEL  
@borajoga\_  
AUGUSTO RAUGUST  
@abertoparaconferencia  
YURI  
@cadeodado2304  
DIOGO E PAULIM  
@ConversaemJogo  
UWE  
@tabulandobg



SUNOFESTO  
editora

[www.sunofesto.com.br](http://www.sunofesto.com.br)