Stonemaier Games Apresenta

WYRMSPAN

Criado por Connie Vogelmann

Arte de Clementine Campardou

1-5 jogadores · 90 minutos · idade 14+ · competitivo

Você é um dracologista amador no mundo de Wyrmspan, um lugar onde dragões de todas as formas, tamanhos e cores vagam pelos céus. Escave um labirinto oculto que você descobriu recentemente em suas terras e atraia essas belas criaturas para o santuário de suas cavernas.

PAPEL/CARTONADO

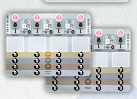
1 Tabuleiro da Guilda do Dragão 

4 Fichas de Guilda do Dragão (dupla face) 

183 Cartas de Dragão ("Dragões") 

75 Cartas de Caverna 

1 Tabuleiro de Exibição de Cartas 

1 Tabuleiro de Trilha de Rodadas 

10 Fichas de Objetivo (dupla face) 

5 Tabuleiros Individuais 

10 Guias de Início Rápido (dupla face) 

1 Bloco de Pontuação 

MOEDAS/FICHAS/OVOS/MARCADORES

45 Moedas (prateadas) 

25 Fichas de Carne (vermelhas) 

25 Fichas de Ouro (amarelas) 

25 Fichas de Cristal (roxas) 

25 Fichas de Leite (brancas) 

55 Ovos 

20 Fichas de Multiplicação (para recursos e Ovos) 

1 Marcador de Rodadas 

1 Marcador de Jogador Inicial 

PEÇAS DOS JOGADORES

1 Aventureiro de cada cor 

8 Marcadores de Jogador (4 para pontuar os objetivos; 4 para a Guilda do Dragão) de cada cor 

1 Marcador de Guilda de cada cor 

SUMÁRIO

Preparação 2
Visão Geral 4
Escavar 5
Atrair 6
- Habilidades dos Dragões 7
- Filhotes 9

Explorar 10
Regras Adicionais 11
Guilda do Dragão 12
Fim da Rodada/Manutenção 14
Fim da Partida e Pontuação 15

NOTA: os Marcadores de Jogador são limitados, mas todos os outros componentes não são. Se, durante a partida, alguma peça que não seja um Marcador de Jogador se esgotar, utilize um substituto adequado.

Caso precise de reposições de peças ou informações: sac@grokgames.com.br

PREPARAÇÃO

Coloque os seguintes itens no centro da mesa:

1. **TABULEIRO DA GUILDA DO DRAGÃO:** escolha 1 das 4 Fichas de Guilda do Dragão aleatoriamente e coloque-a no centro do Tabuleiro da Guilda do Dragão com o lado correspondente ao número de jogadores virado para cima.
2. **TABULEIRO DE EXIBIÇÃO DE CARTAS**
   - i. **DRAGÕES:** embaralhe todos os Dragões juntos e coloque 3 deles virados para cima nos espaços apropriados do Tabuleiro de Exibição de Cartas. Deixe o baralho de Dragões na área de jogo (virado para baixo).
   - ii. **CARTAS DE CAVERNA:** embaralhe todas as Cartas de Caverna juntas e coloque 3 Cartas de Caverna viradas para cima nos espaços apropriados do Tabuleiro de Exibição de Cartas. Deixe o baralho de cavernas na área de jogo (virado para baixo).
3. **TRILHA DE RODADAS:** coloque o Marcador de Rodadas no espaço da Rodada 1. Embaralhe as Fichas de Objetivo e coloque 4 delas aleatoriamente nos espaços designados na Trilha de Rodadas, com um lado aleatório virado para cima. Devolva as outras para a caixa.
4. Coloque as Moedas, Ovos e todas as outras fichas em uma reserva geral ao alcance de todos os jogadores.

CADA JOGADOR RECEBE:





1 Tabuleiro Individual e todas as peças de jogador de 1 cor (1 Aventureiro, 8 Marcadores de Jogador e 1 Marcador de Guilda)



6 Moedas



1 Ovo

Todos os Ovos são usados da mesma maneira. A cor dos Ovos é puramente estética.



3 Cartas de Dragão (compradas do baralho) & 3 Cartas de Caverna (compradas do baralho)

Escolha um total de 4 cartas (em qualquer combinação de Cartas de Dragão e Caverna) para manter como sua mão inicial (virada para cima ou para baixo). Descarte as outras 2 cartas para criar pilhas de descarte viradas para cima.



3 recursos de sua escolha.

Ganhe 3 fichas em qualquer combinação de Ouro, Cristal, Carne e Leite.

DICA: nós recomendamos que os jogadores olhem primeiro todas as suas cartas iniciais e depois escolham quais recursos ganharão do suprimento geral com base nas cartas iniciais. Geralmente (mas não sempre), os jogadores escolherão recursos que combinem com 1 ou mais dos seus Dragões iniciais.

ENTÃO, CADA JOGADOR:

A. Coloca seu Tabuleiro Individual à sua frente (veja imagem à direita).

B. Coloca seus recursos iniciais em sua área de jogador (à esquerda do seu tabuleiro).

C. Coloca seu Ovo inicial em 1 dos 2 ícones de ninho no seu Tabuleiro Inicial.
IMPORTANTE: apesar de haver 2 ícones de ninho, os jogadores começam a partida com apenas 1 Ovo.

D. Coloca suas Moedas iniciais à esquerda do seu tabuleiro.

E. Coloca seu Aventureiro na Base do seu Tabuleiro Inicial.

F. Coloca seu Marcador de Guilda no espaço "INÍCIO" do Tabuleiro da Guilda do Dragão.

G. Coloca seus Marcadores de Jogador restantes, Dragões e Cartas de Caverna em sua área de jogo.

Dê o Marcador de Jogador Inicial para um jogador aleatoriamente, então comece a partida.


4


3
TRILHA DA PARTIDA
FIM DA PARTIDA
Ative
e então
Ganhe
PONTUE
Dragões Médios
no seu Tabuleiro Individual
Dragões
Grandes
no seu Tabuleiro Individual
Dragões & Cartas de Caverna na sua Gruta Dourada
(Incluindo Cartas de Caverna cobertas por um Dragão.)
Dragões com Habitações
ou
no seu Tabuleiro Individual
1º LUGAR
2º LUGAR
3º LUGAR
TODOS OS OUTROS


1
GUILDA DO DRAGÃO
Coloque
1 marcador
não usado
abaixo
F
GUILDA DOS NAVEGANTES
4 Jogadores
Escave 1 espaço gratuitamente usando
da sua mão.
Pague , então jogue da sua mão
gratuitamente.
Ganhe
FIM DA PARTIDA: Ganhe por cada coluna
do seu Tabuleiro Individual completamente
preenchida com Dragões.
FIM DA PARTIDA:
Ganhe os PVs
impressos
(dentado)
Coloque
1 marcador
não usado
acima


2
FANTASMA VERDE
DRAGÃO-GRIFO CANSADO
LINDWORM COMUM DA GRAMA
PEQUENO
GRANDE
FILHOTE
CARTAS DE DRAGÃO
CARTAS DE CAVERNA
i
ii


B
D
G


A
ESCAVAR
ATRAIR
CUSTO
EXPLORAR
CUSTO
ARMAZENE 2 OVOS AQUI:
Você pode converter a
qualquer momento:
C
E
PARA ESCAVAR
CAVERNA ESCARLATE
GRUTA DOURADA
ABISMO AMETISTA
Ganhe
Bote
Estoque até
2 do seu
suprimento
em quaisquer
Dragões.
Insira até 2
da sua mão
em quaisquer
Dragões.
Descarte até
2 da sua
mão. Bote
por cada carta
descartada.

VISÃO GERAL

Durante uma partida de Wyrmspan, você construirá um santuário para Dragões. Seu santuário começa com 3 espaços escavados—o espaço mais à esquerda da sua Caverna Escarlate, da sua Gruta Dourada e do seu Abismo Ametista. Ao longo da partida, você construirá estas 3 cavernas da esquerda para a direita, primeiro escavando cada espaço vazio e depois jogando Dragões nestes espaços escavados.

Em cada turno, você realizará 1 de 5 ações: (1) escavar um espaço; (2) atrair um Dragão para viver em um espaço escavado; (3) explorar sua Caverna Escarlate; (4) explorar sua Gruta Dourada; ou (5) explorar seu Abismo Ametista.

TERMINOLOGIA

TABULEIRO INDIVIDUAL: seu tabuleiro pessoal onde você colocará Cartas de Caverna, Dragões e Ovos.

CARTA DE CAVERNA: cartas quadradas que são adicionadas ao seu Tabuleiro Individual através da ação de escavar. Cada Carta de Caverna que você jogar cobrirá 1 dos 9 espaços vazios do seu Tabuleiro Individual e o transformará em um espaço escavado.

DRAGÃO: cartas retangulares que podem ser colocadas em qualquer espaço escavado, incluindo os 3 espaços que estão escavados no começo da partida.

RECURSOS: fichas de Carne, Ouro, Cristal e Leite. Moedas e Ovos não são considerados "recursos".

CAVERNA: uma linha de espaços em seu Tabuleiro Individual. Cada Tabuleiro Individual possui 3 cavernas: a Caverna Escarlate, a Gruta Dourada e o Abismo Ametista.

DESCARTE/PAGUE: remova as cartas, Moedas, Ovos ou recursos da sua área de jogador, mão ou ninhos, e coloque-os no suprimento geral. Cartas são sempre descartadas viradas para cima.

COMO JOGAR

Wyrmspan é jogado durante 4 rodadas. Em cada rodada, os jogadores realizarão vários turnos em sentido horário, começando pelo jogador com o Marcador de Jogador Inicial.

Os jogadores continuam realizando turnos até decidirem passar; isto ocorre geralmente quando um jogador utilizou todas as suas Moedas ou não tem nenhum Dragão na mão que queira (ou possa) jogar. Uma vez que um jogador passou, ele não pode realizar nenhum turno adicional durante esta rodada, mas ele ainda pode ganhar benefícios durante os turnos dos outros jogadores.

Os outros jogadores que não passaram continuam realizando turnos até gastarem todas as suas Moedas ou decidirem passar. Uma vez que todos os jogadores tenham passado, a rodada acaba.

Note que, quando os jogadores passarem, eles podem guardar quaisquer Moedas, recursos, Cartas de Caverna e Ovos (em ninhos) para a próxima rodada.

DICA: é altamente recomendável que os jogadores usem o máximo de Moedas possível (ou todas) antes de passar. Os jogadores ganham uma renda de 6 Moedas no começo de cada rodada (e, em raras circunstâncias, podem ganhar 1 Moeda adicional após passarem em uma rodada). No fim do turno de cada jogador, ele deve descartar até ter 9 Moedas, 9 cartas e 9 fichas de recurso.

IMPORTANTE: você nunca pode colocar itens ou remover itens dos Tabuleiros Individuais dos outros jogadores; todas as habilidades que você ativar permitem que você interaja apenas com o suprimento geral, os tabuleiros centrais (Tabuleiro da Guilda do Dragão, Exibição de Cartas, etc.), e seu próprio Tabuleiro Individual.

O vencedor de Wyrmspan é o jogador com mais pontos de vitória (PVs). Esses pontos são obtidos de diversas maneiras, incluindo os valores de PVs dos Dragões jogados, Ovos, Cartas inseridas, objetivos públicos e a Guilda do Dragão (veja a pág. 15).



EM SEU TURNO

Escolha uma ação em seu Tabuleiro Individual (escavar, atrair ou explorar), mova seu aventureiro para lá, pague o custo dessa ação (coloque a Moeda/Ovos na ação) e então a realize. *Se a reserva geral de Ovos ou Moedas se esgotar, os jogadores podem devolver os itens em excesso à reserva; no entanto, os jogadores devem registar a quantidade de vezes que exploraram cada caverna durante a rodada.*

ESCAVAR

JOGUE UMA CARTA DE CAVERNA EM UMA DAS SUAS CAVERNAS.

1 Escolha um espaço vazio mais à esquerda de 1 das 3 cavernas para escavar. Você deve escavar cada caverna da esquerda para a direita.

- O primeiro espaço de cada caverna já está escavado, por isso, ao longo da partida, você pode escavar o 2º, 3º e 4º espaço de cada caverna.
- Qualquer Carta de Caverna pode ser colocada em qualquer caverna; as cores das Cartas de Caverna são meramente estéticas.



2 Pague o custo básico de 1 Moeda, colocando-a na ação de escavar do seu Tabuleiro Individual. Então, pague 1 Ovo se você estiver escavando a 3ª coluna ou 2 Ovos se você estiver escavando a 4ª.

- Ovos podem ser pagos a partir de quaisquer Dragões nas suas cavernas ou dos ícones de ninho no seu Tabuleiro Individual.

3 Jogue uma Carta de Caverna da sua mão no espaço vazio que você decidiu escavar.

- Coloque a Carta de Caverna de modo que ela se alinhe com o quadrado vazio no seu Tabuleiro Individual. Deixe o caminho e o sinal de Pare abaixo do quadrado visíveis.

4 **Em Qualquer Ordem:**

Ative o benefício "quando jogado" da Carta de Caverna que você acabou de jogar.

- Estes benefícios são opcionais, embora sejam tipicamente vantajosos para quem os utilizar. Note que, se você colocar uma Carta de Caverna que dá algo aos adversários, todos os outros jogadores devem ter a opção de ativar suas partes do benefício (mesmo que você abdique da sua).

Ative o benefício "quando coberto" do espaço do Tabuleiro Individual que você acabou de cobrir, se houver.

- Os espaços da 4ª coluna do seu Tabuleiro Individual permitem que você gaste 3 itens (recursos, Dragões e Cartas de Caverna) em qualquer combinação para ganhar 1 Moeda. Isto é opcional.

NOTA: embora você possa adicionar várias Cartas de Caverna no seu Tabuleiro Individual em cada rodada, sempre que fizer a ação de escavar, você só pode escavar 1 espaço (a menos que a Carta de Caverna jogada diga o contrário).

NOTA: se você ganhar um benefício que permita escavar gratuitamente, você não precisa de pagar a Moeda para escavar ou os Ovos relativos a colocar uma Carta de Caverna nessa coluna.

DICA: embora ganhar uma Moeda extra possa ser um bom benefício, construir o último espaço de cada caverna também é! Muitas vezes pode ser uma boa estratégia escavar esse último espaço antes de ter itens extras suficientes para efetuar esta troca.

ATRAIR

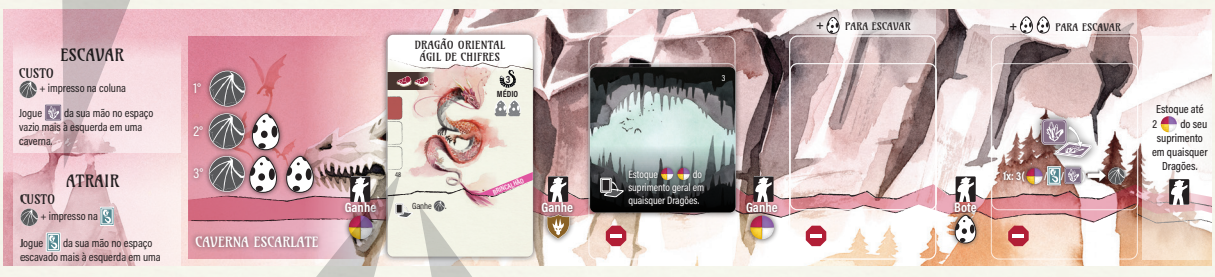
ADICIONE UM DRAGÃO AO SEU TABULEIRO INDIVIDUAL.

1 Escolha um Dragão da sua mão.

2 Pague o custo básico de 1 Moeda, colocando-a no espaço da ação de atrair no seu Tabuleiro Individual. Então pague o custo adicional impresso no canto superior esquerdo do Dragão escolhido (devolvendo os itens para a reserva geral).

- Este custo geralmente é uma combinação de Ouro, Cristal e Carne, mas alguns Dragões requerem uma Moeda, um Ovo e/ou Leite adicional.





3 Jogue o Dragão em seu Tabuleiro Individual, seguindo estas regras:

- Você deve jogar o Dragão em uma caverna que corresponda a 1 dos habitats preferidos do Dragão (como indicado no lado esquerdo da Carta de Dragão).
- Você deve jogar o Dragão em um espaço escavado do seu Tabuleiro Individual. Note que você não pode jogar um Dragão sobre outro (a menos que uma habilidade permita isso explicitamente).
- Você deve jogar Dragões da esquerda para a direita em cada caverna.

4 Após jogar um Dragão, ganhe o benefício "quando jogado" impresso no Dragão (se houver).

NOTA: embora você possa jogar vários Dragões em cada rodada, sempre que realizar a ação de atrair, você só pode jogar 1 Dragão (a menos que o Dragão jogado diga o contrário).

IMPORTANTE: um Tabuleiro Individual completo pode conter no máximo 12 Dragões. Habilidades que permitem que você substitua ou cubra Dragões são raras, então escolha sabiamente!

SE VOCÊ JÁ CONHECE WINGSPAN,

...preste atenção a estas principais diferenças de Wyrmspan:

- As ações são realizadas gastando Moedas e, muitas vezes, Ovos (não cubos de ação).
- Explore suas cavernas da esquerda para a direita para ativar habilidades (não da direita para a esquerda).
- Existem dois ícones de ninho em seu Tabuleiro Individual, mesmo antes de você jogar um Dragão.
- Comece a partida com 4 cartas à sua escolha (dentre 3 Dragões e 3 Cavernas) e 3 recursos à sua escolha.
- Ganhe 6 Moedas e 1 Ovo no começo de cada rodada (quatro rodadas no total).
- A conversão de 2 recursos por 1 pode ser usada a qualquer momento (não apenas para jogar cartas).
- Você deve escavar um espaço de caverna antes de atrair (jogar) um Dragão nesse espaço; você começa a partida com 3 espaços escavados.
- As habilidade das cartas são opcionais. Se uma habilidade fornece um benefício para um oponente, ele pode recebê-lo mesmo que você abdique do seu.
- Descarte até ter 9 Moedas, 9 cartas e 9 fichas de recurso no fim de cada um dos seus turnos.
- A pontuação dos objetivos de fim de rodada é amigável. Por exemplo, se dois jogadores empatarem em primeiro, ambos ganham os PVs totais pela primeira posição. O próximo jogador fica com a segunda posição.

HABILIDADES DOS DRAGÕES

Todos os Dragões possuem uma habilidade ou benefício impresso. Estes são divididos em 4 tipos:

Quando você jogar um Dragão com um benefício "quando jogado", você pode ganhar imediatamente o benefício indicado. A menos que você tenha uma habilidade especial, você só pode ativar esta habilidade uma vez. Estes benefícios não são obrigatórios, embora geralmente seja do seu interesse obtê-los. Se você jogar um Dragão que fornece um benefício aos adversários, os outros jogadores podem receber esse benefício, mesmo que você abdique do seu.

Sempre que seu Aventureiro passar por uma Carta de Dragão com uma habilidade "se ativado", você pode ativar essa habilidade. Ao ativar uma habilidade "se ativado" que dá um benefício aos oponentes, os outros jogadores podem receber esse benefício, mesmo que você abdique do seu.

IMPORTANTE: habilidades "se ativado" não são ativadas no turno em que você jogar o Dragão.

Habilidades "uma vez por rodada" fornecem um benefício no fim de cada rodada. Veja mais detalhes na seção *Fim da Rodada/ Manutenção*. Se você ativar uma habilidade "uma vez por rodada" que fornece um benefício aos oponentes, os outros jogadores podem receber esse benefício, mesmo que você abdique do seu.

Habilidades de "fim da partida" fornecem Pontos de Vitória (PVs) no fim da partida por cumprir certas condições.

EXEMPLO DE CARTA DE DRAGÃO

Para jogar este Dragão, pague 1 Carne e 1 Ouro. (Se você usar a ação de atrair para jogar este Dragão, você também deve pagar 1 Moeda.)

As cavernas onde este Dragão pode viver estão indicadas no lado esquerdo da Carta de Dragão. Este Dragão pode viver na Caverna Escarlate ou na Gruta Dourada.

Cada Dragão fornece uma habilidade ou benefício. Este Dragão fornece uma habilidade "uma vez por rodada" (descrita acima).



Ganhe 5 PVs por jogar este Dragão.

Dragões possuem 4 tamanhos—Grande, Médio, Pequeno e Filhote.

Capacidade de armazenamento de Ovos. Os Dragões podem armazenar 1 Ovo em cada ícone de ninho que possuem (ex., este Dragão possui 1 ícone de ninho).

Dragões possuem 1 de 4 traços: tímido, agressivo, brincalhão ou prestativo.

IMPORTANTE: sempre que um Dragão busca uma categoria específica (ex., nesta caverna, um traço, um tamanho, etc.), o Dragão inclui a si mesmo, se aplicável. Por exemplo, o Dorso-Cristado Sarcástico (carta 130) procura por Dragões brincalhões para inserir uma carta neles; como o Dorso-Cristado Sarcástico é um Dragão brincalhão, uma carta é inserida nele também.

Certas Cartas de Dragão e Caverna dizem para você estocar um recurso em um Dragão, inserir uma carta em um Dragão, botar um Ovo ou pagar um Ovo:

ESTOCAR UM RECURSO: significa que você coloca um recurso em um Dragão. Exceto se for indicado o contrário, os recursos que você estoca devem vir do seu suprimento pessoal. Os recursos estocados permanecem na carta até ao fim da partida e valem 1 PV cada, exceto se for indicado o contrário.

- Os recursos devem ser estocados no Dragão cuja habilidade permitiu estocá-los, exceto se for indicado o contrário. Um Dragão que permite que você estoque um recurso "aqui" lhe dá a habilidade de estocar um recurso nele.

INSERIR UMA CARTA: significa que você coloca uma Carta de Dragão virada para baixo embaixo um Dragão que você já jogou em seu Tabuleiro Individual. A menos que seja indicado o contrário, as cartas inseridas devem vir da sua mão. As cartas inseridas permanecem embaixo da outra carta até o fim da partida e valem 1 PV cada, exceto se for indicado o contrário.

- As cartas devem ser inseridas embaixo do Dragão cuja habilidade permitiu inseri-las, exceto se for indicado o contrário. Um Dragão que permita que você insira uma carta "aqui" lhe dá a habilidade de inserir uma carta embaixo dele.

IMPORTANTE: Dragões inseridos não contam como Dragões para propósitos de habilidades de fim de partida ou objetivos de fim de rodada que exigem que você tenha uma quantidade ou tipo específico de Dragões no seu Tabuleiro Individual. Por exemplo, se você tiver um Dragão que fornece PVs por cada Dragão médio no seu Tabuleiro Individual, os Dragões médios inseridos não contam.

BOTAR UM OVO OU PAGAR UM OVO:

Uma habilidade que permite que você "bote um Ovo" significa que você pode colocar um Ovo em qualquer Dragão com um ícone de ninho vazio ou em 1 dos 2 ícones de ninho impressos no seu Tabuleiro Individual. Cada ícone de ninho, independentemente de seu local, pode conter 1 Ovo. Se você não tiver um ícone de ninho vazio disponível, então você não pode botar um Ovo.

- Note que alguns Dragões indicam para você botar um Ovo "aqui". Isto permite que você bote um Ovo somente nesse Dragão. Outros Dragões permitem que você bote um Ovo em qualquer lugar de uma certa caverna ou coluna.

Sempre que você precisar "pagar um Ovo", você pode descartar um Ovo de qualquer Dragão no seu Tabuleiro Individual ou de um ícone de ninho do seu Tabuleiro Individual.

- Note que alguns Dragões exigem que o Ovo seja pago a partir de um local específico (ex., "Pague um Ovo desta caverna").

- Cada Ovo nos Dragões e no Tabuleiro Individual vale 1 PV no fim da partida, exceto se for indicado o contrário.







FILHOTES

Filhotes são um tipo especial de Dragão. Todos os filhotes exigem que você pague um Ovo e 1, 2 ou 3 leites. Todos os Filhotes possuem uma habilidade em 3 partes:



1. Todos os filhotes possuem uma habilidade "se ativado". Cada vez que o seu Aventureiro passar sobre um filhote, você pode estocar 1 recurso (Leite ou Carne) no filhote ou inserir 1 carta no filhote, como especificado na carta.

2. Sempre que você estocar o recurso indicado no filhote ou inserir uma carta no filhote, você ganha um benefício. Note que você ganha este benefício independentemente de a habilidade de estocar ou inserir ser relacionada ao seu Aventureiro passar sobre esta carta ou a outra habilidade.

3. Na 3ª vez que você estocar o recurso indicado no filhote ou inserir uma carta no filhote, você ganha o benefício regular e um bônus que é ativado uma vez na partida. Isto representa o filhote crescendo.

IMPORTANTE: você pode continuar ativando as primeiras 2 habilidades do filhote (no exemplo acima, estocar uma comida para ganhar um ouro) mesmo após o bônus ser acionado.

IMPORTANTE: note que os filhotes funcionam de maneira diferente dos outros Dragões "se ativado", como indicado pela configuração da carta. Dragões adultos com uma habilidade "se ativado" só permitem ativar essa habilidade quando seu Aventureiro passa sobre esse Dragão. Por outro lado, a **segunda** habilidade de cada filhote não possui um ícone "se ativado", o que significa que ela é ativada sempre que a condição é cumprida, independentemente de ter sido acionada pelo seu Aventureiro.

NOTA: como todo bom dracologista sabe, a maioria dos filhotes nasce nas profundezas do subsolo e exige cristais roxos crescer. Por isso, tenha em mente que a maioria dos filhotes vive no Abismo Ametista. Se você estiver buscando filhotes que vivem na Gruta Dourada ou na Caverna Escarlate, você pode ter dificuldades!

EXPLORAR

EXPLORE SUA CAVERNA ESCARLATE: mova seu Aventureiro através da sua Caverna Escarlate e ative quaisquer habilidades "se ativado" pelas quais seu Aventureiro passar sobre, seguindo estas etapas em ordem:

1. Cada vez que seu Aventureiro atravessar sua Caverna Escarlate, você deve pagar o custo impresso no seu Tabuleiro Individual. Na 1ª vez que você entrar na Caverna Escarlate em cada rodada, o custo é 1 Moeda. Se você entrar uma 2ª vez nesta rodada, o custo será de 1 Moeda e 1 Ovo. Se você entrar uma 3ª vez nessa rodada (é o máximo, e é raro), o custo será de 1 Moeda e 2 Ovos.
   - Se você atravessar sua Caverna Escarlate uma 2ª ou 3ª vez em uma rodada, pague os Ovos de quaisquer Dragões ou ninhos no seu Tabuleiro Individual.
   - Sempre que você entrar em uma caverna, deixe a Moeda e os Ovos pagos no seu Tabuleiro Individual (cobrindo o custo associado para registrar quantas vezes seu Aventureiro explorou a caverna nesta rodada). Se o suprimento geral de Ovos ou Moedas se esgotar, os jogadores podem devolver os itens em excesso para o suprimento.
2. Mova seu Aventureiro da esquerda para a direita dentro da sua Caverna Escarlate, ao longo do caminho representado até o fundo da caverna, e ative todas as habilidades "se ativado" (🚶) pelas quais seu Aventureiro passar, da esquerda para a direita.
   - Cada vez que você passar por um ícone "se ativado" do seu Tabuleiro Individual, você pode ativar a habilidade correspondente.
   - Cada vez que você mover seu Aventureiro sobre um Dragão que tenha um ícone "se ativado", você pode ativar a habilidade correspondente.
3. Sempre que seu Aventureiro alcançar um espaço ⛔ (um espaço sem um Dragão), seu turno termina. Devolva seu Aventureiro para a Base.

EXEMPLO

Tess entra em sua Caverna Escarlate pela primeira vez nesta rodada. Ela paga 1 Moeda para isso (colocando-a no espaço correspondente da entrada da sua Caverna Escarlate) e começa a mover seu Aventureiro pela caverna, da esquerda para a direita.



Ela se move e ativa a primeira habilidade da sua Caverna Escarlate "Ganhe " optando por ganhar .

Tess se move então para o Coatl Camaleão. Tess não realiza nenhuma ação aqui, pois o Coatl Camaleão não possui uma habilidade "se ativado" (🚶).

Em seguida, Tess segue para a habilidade "Ganhe " e avança seu Marcador de Guilda 1 espaço para frente na Trilha da Guilda do Dragão (veja a pág. 12). Ela ganha imediatamente o benefício que seu Marcador de Guilda alcançou.

Após isso, Tess se move para o Voador Acumulador e ganha .

Por fim, Tess ativa a segunda habilidade "Ganhe " da sua Caverna Escarlate e escolhe .

Tess finaliza agora a sua ação, pois mesmo tendo escavado o espaço seguinte da sua Caverna Escarlate, ela alcançou um ⛔ e deve retornar seu Aventureiro para a Base.

EXPLORAR SUA GRUTA DOURADA: idêntico a "Explorar sua Caverna Escarlate", mas em sua Gruta Dourada. Mova seu Aventureiro através da sua Gruta Dourada e ative quaisquer habilidades "se ativado" que você passar sobre.

EXPLORAR SEU ABISMO AMETISTA: idêntico a "Explorar sua Caverna Escarlate", mas em seu Abismo Ametista. Mova seu Aventureiro através do seu Abismo Ametista e ative quaisquer habilidades "se ativado" que você passar sobre.

REGRAS ADICIONAIS, NOTAS E CONCEITOS

SEQUÊNCIA DE ATIVAÇÃO DAS HABILIDADES: sempre que uma habilidade permitir que todos os jogadores façam algo, o jogador ativo realiza sua opção primeiro, após isso, os outros jogadores têm a oportunidade de seguir em sentido horário. Note que a exibição não é reabastecida com Cartas de Dragão e Caverna até o final do turno atual, após todos os jogadores terem a oportunidade de ativar a habilidade. Isto significa que, em algumas circunstâncias, se uma habilidade "todos os jogadores ganham uma carta" for acionada, nem todos os jogadores terão a oportunidade de ganhar uma carta virada para cima (embora eles ainda possam comprar do baralho).

ADQUIRINDO ITENS: sempre que você adquirir um Dragão, uma Carta de Caverna ou um recurso, por definição, esse item vai para sua mão ou seu suprimento pessoal. Alguns Dragões permitem que você adquira um item e também fornecem habilidades secundárias opcionais, como estocar um recurso ou inserir uma carta. Se você abdicar disso, o item permanece na sua mão ou em seu suprimento pessoal.

Por exemplo, veja o Papa-Grilos Atrativo à direita. No fim de cada rodada, você ganha 1 carta (virada para cima na exibição ou do baralho). Após olhar para ela, decida se quer mantê-la em sua mão ou se quer inseri-la em um Dragão qualquer. Se você inserir essa carta embaixo de um filhote com uma habilidade de "inserir", ganhe o benefício fornecido por esse filhote.



ATIVANDO UMA HABILIDADE MÚLTIPLAS VEZES: algumas habilidades permitem que você realize uma ação ou troque algo até um certo número de vezes. Resolva cada troca ou ação individualmente. (Você pode usar o benefício da primeira troca para pagar pela segunda troca, se aplicável.)

LIMITES DE CAPACIDADE: no começo de cada um dos seus turnos, você pode ter um máximo de 9 fichas de recurso, 9 Cartas de Dragão e/ou Caverna (combinadas) e 9 Moedas. Descarte quaisquer itens em excesso até você ter apenas 9 de cada tipo. Se você ganhar um item que te levar além do limite de capacidade durante o turno de outro jogador, você não precisa descartá-lo até o fim do seu próximo turno.

REABASTECER A EXIBIÇÃO: não reabasteça a exibição com Cartas de Dragão ou Caverna até o fim do turno de cada jogador.

GANHANDO CARTAS: existem 3 frases diferentes associadas à ganhar cartas, todas possuindo diferentes significados.

- **GANHE UMA CARTA DE DRAGÃO OU CAVERNA:** a menos que sejam especificadas restrições adicionais, você pode ganhar uma carta do topo do baralho ou virada para cima na exibição. Note que existem vezes em que você tem uma habilidade "ganhe", mas não há cartas viradas para cima na exibição. Se isso ocorrer, você ainda pode comprar do topo do baralho.
- **GANHE UMA CARTA DE DRAGÃO OU CAVERNA DA EXIBIÇÃO:** se a instrução "da exibição" estiver incluída, você deve escolher uma carta virada para cima. Se não houver cartas na exibição, então você não pode receber este benefício.
- **COMPRE UMA CARTA DE DRAGÃO OU CAVERNA:** "comprar" significa que você pode pegar uma carta apenas do baralho correspondente.
- **REVELE UMA CARTA DE DRAGÃO:** mostre a carta do topo do baralho para todos os jogadores. A habilidade especificará se você deve fazer algo com a carta; se não, devolva-a para o topo do baralho.

EM SEU TABULEIRO INDIVIDUAL OU EM UMA CAVERNA: habilidades que se refiram ao número de Dragões no seu Tabuleiro Individual ou em uma caverna nunca levam em conta cartas inseridas. Filhotes são dragões.

PAGANDO UM ITEM: certas habilidades indicam que você deve pagar um item para acionar a habilidade. Isso requer que você descarte esse item da sua mão (Carta de Dragão ou Caverna), do seu suprimento pessoal (recursos ou Moedas) ou de qualquer ícone de ninho (Ovo) no seu Tabuleiro Individual, a menos que seja explicitamente indicado o contrário.

RECURSOS: os recursos são Ouros, Cristais, Carnes e Leites. Recursos não incluem Moedas ou Ovos.

- **TROCA DE RECURSOS:** a qualquer momento da partida, você pode trocar 2 recursos (Ouro, Cristal, Carne e Leite) em qualquer combinação por 1 recurso de outro tipo.



GUILDA DO DRAGÃO

Ao longo da partida, os jogadores ganharão avanços ( ) na Guilda do Dragão ao atravessarem as cavernas com seus Aventureiros ou jogarem certas Cartas de Dragão ou Caverna. Cada vez que um jogador realizar um avanço na Guilda do Dragão, ele move seu Marcador de Guilda 1 espaço no sentido horário ao redor da Trilha da Guilda do Dragão e depois ganha imediatamente o benefício impresso no espaço em que seu marcador parar. Cada espaço pode conter qualquer quantidade de Marcadores de Guilda. Se um jogador ativar mais de 1 avanço em um turno, ele recebe todos os benefícios pelos quais ele passar, adicionalmente ao do espaço onde ele parar.

Cada vez que um jogador alcançar 1 dos 2 espaços marrons da Trilha da Guilda do Dragão (o espaço de baixo ou o espaço de cima), ele deve colocar imediatamente um Marcador de Jogador não usado em um quadrado da Ficha de Guilda do Dragão e coletar os benefícios correspondentes. Cada quadrado pode conter apenas 1 Marcador de Jogador. Porém, note que o espaço da direita da linha de baixo de cada Ficha de Guilda do Dragão—um retângulo longo—pode conter qualquer quantidade de Marcadores de Jogador.

Note que cada jogador pode colocar um máximo de 4 Marcadores de Jogador na Ficha de Guilda do Dragão. Após colocar seu 4º Marcador de Jogador na Ficha de Guilda do Dragão, o jogador pode continuar avançando na trilha, mas não pode colocar mais Marcadores de Jogador nela.





IMPORTANTE: se mais de 1 jogador alcançar um espaço marrom no mesmo turno, eles escolhem seus bônus em sentido horário, começando pelo jogador ativo.

NOTA: se houver espaço disponível, o mesmo jogador pode coletar o mesmo bônus mais de uma vez.

EXPLICAÇÃO DE ALGUNS PODERES ESPECÍFICOS DA GUILDA DO DRAGÃO

FICHA DE GUILDA DO DRAGÃO	HABILIDADE	REGRAS
Guilda das Terras Altas	Pague uma Moeda, então escave até 2 espaços gratuitamente usando Cartas de Caverna da sua mão.	Descarte 1 Moeda, então você pode escavar até 2 espaços (na mesma caverna ou em cavernas diferentes) sem pagar os custos em Moedas ou Ovos. Se você tiver apenas 1 Carta de Caverna na sua mão ou se quiser escavar somente 1 espaço, você pode optar por abdicar da 2ª escavação.
Guilda das Terras Altas	Pague uma Carta de Caverna, então jogue um Dragão da sua mão sobre qualquer outro Dragão no seu Tabuleiro Individual gratuitamente.	Descarte uma Carta de Caverna da sua mão, então jogue um Dragão da sua mão sobre outro Dragão que já esteja em uma das suas cavernas sem pagar quaisquer custos. Ainda é necessário que o Dragão seja jogado em uma de suas cavernas preferidas. O Dragão original do espaço se torna inserido, e quaisquer cartas inseridas, recursos estocados ou Ovos associados ao Dragão original são transferidos para o novo Dragão. O novo Dragão só pode armazenar uma quantidade de Ovos até sua capacidade impressa, e os Ovos excedentes são descartados.
Guilda da Floresta Tropical	Ganhe 1 PV por cada recurso impresso nos custos de todos os Dragões em uma das suas cavernas.	Escolha 1 caverna (Caverna Escarlate, Gruta Dourada ou Abismo Ametista). Conte os ícones de recurso (ouro, carne, cristal e leite) impressos na seção de custo de todos os Dragões dessa caverna (não conte das cartas inseridas). Ganhe 1 PV por cada ícone.



FIM DO TURNO

Seu turno termina após você concluir 1 ação (escavar, atrair ou explorar). Então:

- Você deve descartar até ter, no máximo, 9 Moedas, 9 cartas e 9 fichas de recurso.
- A partida segue para o próximo jogador em sentido horário que ainda não passou nesta rodada.

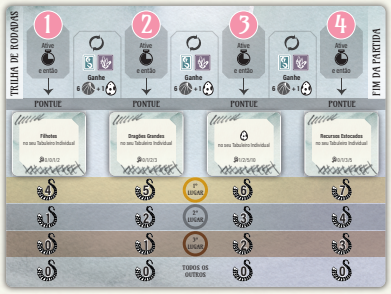


FIM DA RODADA/MANUTENÇÃO

Após todos os jogadores passarem, a rodada acaba. No fim da rodada:

1. Os jogadores descartam as Moedas e os Ovos que foram pagos como custos em seu Tabuleiro Individual.
2. Todas as habilidades "uma vez por rodada" dos Dragões são ativadas.
   i. Os jogadores ativam as habilidades "uma vez por rodada" em ordem de turno, começando pelo jogador inicial da rodada. Se um jogador possuir diversos Dragões com habilidades "uma vez por rodada" em seu Tabuleiro Individual, ele pode ativá-los em qualquer ordem.
   ii. Se a habilidade "uma vez por rodada" de um Dragão fornecer um benefício ou escolha para todos os jogadores, cada jogador ganha o benefício ou toma sua decisão em sentido horário (começando pelo proprietário do Dragão).
3. O objetivo da rodada é pontuado.
   i. Cada jogador coloca 1 Marcador de Jogador na Trilha de Rodadas abaixo do objetivo da rodada atual, correspondendo à sua posição em relação aos outros jogadores. Os jogadores ganham PVs por esses objetivos no fim da partida.
      a. Se dois ou mais jogadores empatarem pelo 1º lugar, estes jogadores colocam seus marcadores no espaço "1º lugar". O próximo jogador coloca então seu marcador no espaço "2º lugar".
      b. Se um jogador não possuir o item especificado pelo objetivo (possui "zero" para esse objetivo), então ele coloca seu Marcador de Jogador em "todos os outros" (0 PVs), independentemente da sua posição em relação aos outros jogadores.

   NOTA: cada ficha possui um ícone do modo solo Automa e alguns números; ignore estes números em partidas com 2+ jogadores.



No começo da próxima rodada:

1. O Marcador de Rodada se move 1 espaço para a direita.
2. Renove ( ) a exibição de cartas. As 3 Cartas de Dragão e 3 de Caverna viradas para cima na exibição são descartadas e 3 novas cartas de cada tipo são colocadas viradas para cima na exibição.
3. Cada jogador ganha 6 Moedas e 1 Ovo.
   i. Os jogadores adicionam estas Moedas a quaisquer Moedas que tenham guardado da rodada anterior. Os jogadores devem adicionar o Ovo a qualquer ícone de ninho nos seus Dragões ou Tabuleiro Individual, se possível; caso contrário, não podem ganhar o Ovo.
4. O Marcador de Jogador Inicial é passado para o próximo jogador em sentido horário.



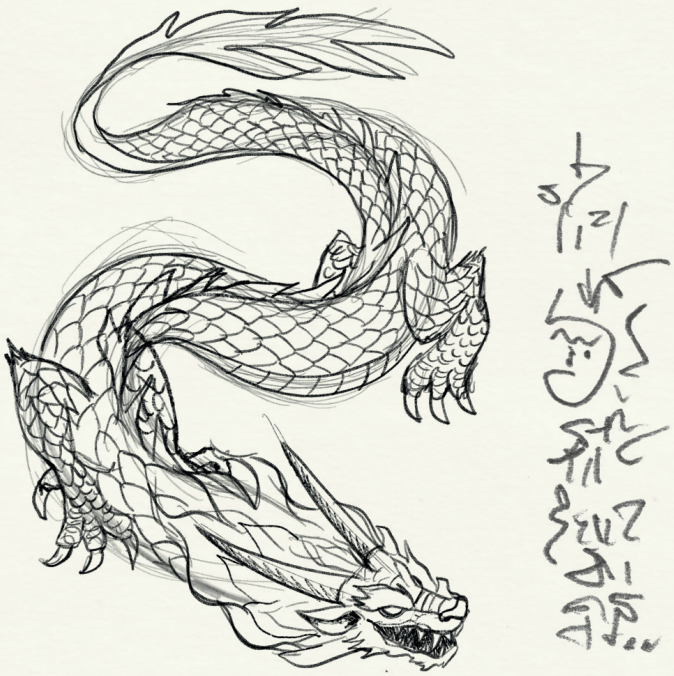
FIM DA PARTIDA E PONTUAÇÃO FINAL

No fim da partida, some seus Pontos de Vitória pelas seguintes categorias:

- **MARCADORES NA GUILDA DO DRAGÃO**
- **VALORES DE PVS** impressos nos Dragões visíveis em seu Tabuleiro Individual (Dragões inseridos ou na sua mão não contam)
- **HABILIDADES DE FIM DE PARTIDA ( )** nos Dragões visíveis em seu Tabuleiro Individual (Dragões inseridos ou na sua mão não contam)
- **OVOS:** ganhe 1 por Ovo, a menos que seja indicado o contrário.
- **RECURSOS ESTOCADOS:** ganhe 1 por recurso estocado, a menos que seja indicado o contrário.
- **CARTAS INSERIDAS:** ganhe 1 por Dragão inserido, a menos que seja indicado o contrário.
- **OBJETIVOS PÚBLICOS:** empates são amigáveis. Todos os jogadores cujos marcadores estão em um determinado nível recebem os PVs impressos nesse espaço. Por exemplo, se vários jogadores estiverem empatados no 1º lugar da pontuação do objetivo 3, esses jogadores ganham 6. O próximo jogador mais bem classificado para esse objetivo recebe 3 (por estar em 2° lugar).
- **ITENS E MOEDAS RESTANTES:**
  - Ganhe 1 por Moeda restante que você tiver.
  - Ganhe 1 por cada outros 4 itens (em qualquer combinação: recursos, Cartas de Dragão e de Caverna) restantes que você tiver. Arredonde para baixo.

O jogador com mais PVs vence! Em caso de empate, o jogador com mais Dragões visíveis em seu Tabuleiro Individual (sem incluir as cartas inseridas) vence. Se o empate persistir, a vitória é compartilhada.

Um agradecimento especial a Elizabeth Hargrave, que se mostrou muito receptiva à ideia de um Wingspan com o tema de dragões e com diversos novos mecanismos desenvolvidos por Connie Vogelmann. Elizabeth esteve envolvida como desenvolvedora de Wyrmspan--alguém que ajuda um jogo a atingir todo o seu potencial em termos de diversão, funcionalidade, balanceamento e intuitividade--durante o longo processo de criação, durante o qual Connie passou incontáveis horas testando, repetindo e criando a grande variedade de cartas encontradas neste jogo. Nós da Stonemaier Games estamos gratos por trabalhar com pessoas tão incríveis e talentosas como Elizabeth e Connie, estendendo os fundamentos de Wingspan aos Dragões...e além.



ÍCONES

Pontos de Vitória (PVs)	Ouro	Carta de Caverna
Se Ativado Pelo Aventureiro	Carne	Carta de Dragão
Quando Jogado	Leite	Ovo
Uma Vez Por Rodada	Cristal	Ícone de Ninho (Capacidade de Ovos)
Fim da Partida	Qualquer Recurso	Guilda do Dragão
Moeda	Sem Custo de Recurso	Renove

QUER FAZER O DOWNLOAD DAS REGRAS?

Acesse grokgames.com.br/downloads

TEM ALGUMA DÚVIDA ENQUANTO JOGA OU PRECISA DE REPOSIÇÃO DE UMA PEÇA?

Mande um e-mail com sua dúvida para sac@grokgames.com.br

QUER CALCULAR E REGISTRAR SUA PONTUAÇÃO?

Use o aplicativo de pontuação gratuito da Stonemaier: stonemaiergames.com/digital-games/

COMPARTILHE SUA EXPERIÊNCIA DE JOGO

Compartilhe sua experiência de jogo e divulgue suas fotos nas redes sociais usando a #grokgames #wyrmspan

STONEMAIER GAMES

grok.

© 2023 Stonemaier LLC. Wyrmspan é uma marca registrada de Stonemaier LLC. Todos os Direitos Reservados.