

CALAMANDARA

A MALHA DO PORVIR

CRIADO POR MIKAEL SOARES & HYANAIGI



MANUAL DE REGRAS



SUNOFESTO
edilora

TEXTO E DIAGRAMAÇÃO
MIKAEL SOARES

ILUSTRAÇÕES
HYANAIGI

HISTÓRIA
RANNJON. M. S. CAVALCANTE

COMPONENTES DESTA EXPANSÃO

A expansão de Calamandara, A Malha do Porvir é composta pelos seguintes componentes:



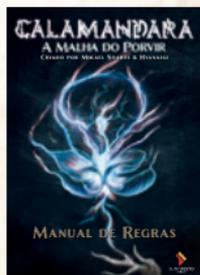
27 Cartas de Eventos Dogmático do tipo **Esperança**



23 Cartas de Eventos Dogmático do tipo **Temor**



1 Contador de Eventos Dogmáticos ou Contador de Dogma



1 Manual de Regras

Atenção: é indispensável a leitura do Livro de Regras do jogo base antes de ler as regras desta expansão.



COMO INCLUIR ESTA EXPANSÃO AO JOGO BASE

Após a distribuição das Cartas de Símbolos ser concluída (ver 2º Passo da preparação para o jogo base) siga a sequência abaixo:

1ª ETAPA

CONSTRUÇÃO DOS DECKS DE CARTAS DE EVENTOS DOGMÁTICOS

A) Embaralhe todas as Cartas de Eventos Dogmáticos do tipo **Temor** e, sem as revelar, retire do total uma quantidade de **12 cartas**. As cartas restantes deverão voltar para a caixa do jogo. Em seguida, faça o mesmo procedimento com as cartas do tipo **Esperança**.



CARTAS DE EVENTOS DO TIPO TEMOR



CARTAS DE EVENTOS DO TIPO ESPERANÇA

B) **Junte os decks** formados com as cartas do tipo Temor (12 cartas) e as cartas do tipo Esperança (12 cartas), formando um único deck com o **total de 24 cartas**.



C) **Embaralhe** o deck recém formado de 24 Cartas de Eventos Dogmáticos.

2ª ETAPA

DISTRIBUIÇÃO DOS DECKS DE CARTAS DE EVENTOS DOGMÁTICOS

D) Agora, **inclua as Cartas de Eventos Dogmáticos**, já embaralhadas, **nos decks das Cartas de Símbolos** dos viajantes em jogo, de acordo com a distribuição a seguir:

Para partidas com **2 viajantes**: inclua **12 Cartas** de Eventos Dogmáticos em cada deck de Cartas de Símbolos;

Para partidas com **3 viajantes**: inclua **8 Cartas** de Eventos

Dogmáticos em cada deck de Cartas de Símbolos;

Para partidas com **4 viajantes**: inclua **6 Cartas** de Eventos Dogmáticos em cada deck de Cartas de Símbolos;

IMPORTANTE: Inclua as Cartas de Eventos com os versos dessas cartas voltados para cima.



REPRESENTAÇÃO DOS DECKS DE CARTAS DE SÍMBOLOS EM JOGO PARA 4 VIAJANTES SENDO MONTADO JUNTO COM AS CARTAS DE EVENTOS DOGMÁTICOS

E) **Embaralhe novamente** todos os decks de Cartas de Símbolos com as Cartas de Eventos Dogmáticos já adicionadas aos decks.

Observação 1: A distribuição acima se refere ao nível médio de dificuldade. Também chamado de Modo Turbo. Saiba mais na seção “Níveis de Dificuldade da Expansão”

Observação 2: As cartas que não foram selecionadas para compor o deck de Cartas de Eventos Dogmáticos deverão voltar a caixa do jogo e não serão utilizadas na partida.

A partir deste ponto, **continue normalmente a preparação do jogo**, seguindo a sequência descrita no Livro de Regras do jogo base (Distribuição das Cartas de Lembrança).

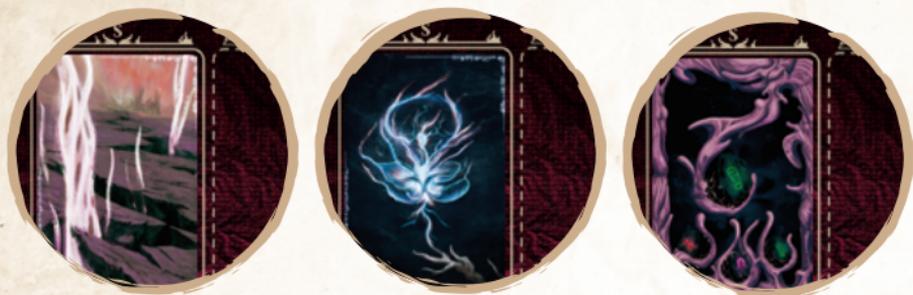
3ª ETAPA

MANUSEIO DO CONTADOR DE EVENTOS DOGMÁTICOS

F) Após o sorteio dos Marcadores de Viajantes (ver 5º passo da preparação do jogo base), o jogador que selecionar o **Marcador de Primeiro Viajante** ficará **responsável em manusear o Contador de Eventos Dogmáticos e deverá DIMINUIR o Contador em 1 ponto** todas as vezes que uma Carta de Evento Dogmático for revelada, a não ser que os efeitos da carta textualmente indiquem o contrário.



Veja na figura abaixo como a seção das Cartas de Símbolos no playboard poderá ficar montada e pronta para iniciar uma partida.



É NORMAL QUE OS DECKS APRESENTEM VARIAÇÕES EM SEU TOPO NO ANTES DO INÍCIO DE UMA PARTIDA

O TEMPO EM CALAMANDARA

Uma das novas mecânicas da expansão **A Malha do Porvir** é a inserção da passagem do tempo nas partidas. Agora os viajantes poderão decidir se irão jogar Calamandara **com ou sem tempo limite**.

SEM TEMPO LIMITE

Aconselhável para **iniciantes**, este é o modo padrão de jogo, quando **não há limite de tempo**, mas os **eventos** das Cartas de Eventos Dogmáticos são usados.

COM TEMPO LIMITE

Aconselhável para **jogadores mais experientes**, este é o modo mais desafiador. Neste modo, além dos efeitos produzidos pelas **Cartas de Eventos Dogmáticos**, use o Contador de Dogma para **determinar um limite de tempo no jogo**.

CARTAS DE EVENTOS DOGMÁTICOS E SEU USO

A Expansão **A Malha do Porvir** acrescenta não somente uma, mas **duas novas mecânicas** ao jogo base:

EVENTOS GLOBAIS

As Cartas de Eventos Dogmáticos representam os eventos caóticos que o DOGMA vem produzindo no mundo ao longo de muitos anos. Essas cartas possuem textos com fragmentos da história de Calamandara e **instruções com efeitos que podem atingir todos os viajantes em jogo**.

TEMPO LIMITE

As Cartas de Eventos Dogmáticos também indicam o **passar do tempo e a força do Dogma sobre o jogo**. Em geral, cada Carta de Evento revelada irá reduzir pontos no Contador de Dogma e **se este contador chegar a ZERO, o misterioso fenômeno Dogma permanecerá tomando o mundo e não haverá vencedores**.

REVELANDO CARTAS DE EVENTOS DOGMÁTICOS

Ao iniciar o turno, o viajante que possuir uma Carta de Evento Dogmático no topo de seu deck de Cartas de Símbolos terá duas opções e poderá escolher se realiza a primeira OU a segunda opção:

PRIMEIRA OPÇÃO:

A) Irá revelar a Carta de Evento do topo e irá ler em voz alta seus efeitos. Os efeitos da Carta serão realizados para todos os viajantes em jogo, de acordo com as condições descritas em cada carta.

VIAJANTE REVELA
A CARTA DE EVENTOS



CONTADOR REDUZ
EM UM PONTO



EFEITOS DA CARTA
SÃO REALIZADOS



VIAJANTE ADQUIRE
OS SÍMBOLOS



RESTANTE DO
TURNO SEGUIRÁ
NORMALMENTE

[COM A REVELAÇÃO DA CARTA, O CONTADOR DE DOGMA DEVERÁ SER REDUZIDO]

B) Após a realização desses efeitos, a Carta de Evento deve ser colocada **no descarte do deck de Cartas de Símbolos**, com sua face revelada para cima.

C) Se a próxima carta que estiver no topo de seu deck de Cartas de Símbolos for uma Carta de Símbolos, o viajante poderá realizar sua 1ª Fase do turno e Adquirir Símbolos.

D) Se a próxima carta que estiver no topo de seu deck de Cartas de Símbolos **for outra Carta de Evento**, o viajante **poderá, se quiser**, realizar as ações a partir do item A novamente e assim sucessivamente até que haja uma Carta de Símbolos no topo.

SEGUNDA OPÇÃO:

A) Não irá revelar a Carta de Evento Dogmático do topo, mas como consequência, não poderá realizar a 1ª Fase de seu turno (Adquirir Símbolos), devendo prosseguir **diretamente para a 2ª Fase** do turno (Inserir Símbolos Dogmáticos). Caso escolha esta opção, a Carta de Evento Dogmático permanecerá no topo do deck de Cartas de Símbolos **e o Contador do Dogma NÃO será reduzido.**

Após realizada a ação de revelar ou não a Carta de Evento Dogmático do topo, o turno continua normalmente.

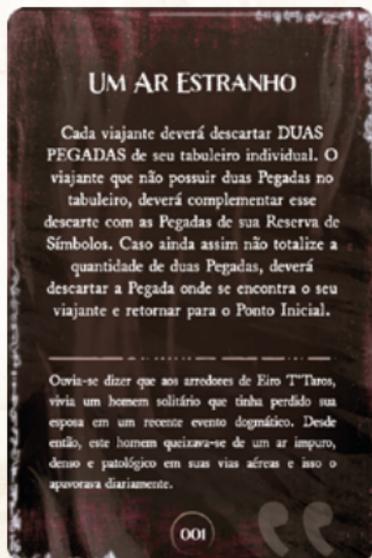
EFEITOS DAS CARTAS DE EVENTOS DOGMÁTICOS

A **revelação** das Cartas de Eventos Dogmáticos representa uma nova fase de turno, que é a **etapa em que o tabuleiro joga**. Todas as cartas possuem efeitos diferentes que podem trazer intensos desafios para os viajantes.

Existem **dois tipos** de Cartas de Eventos Dogmáticos:

CARTAS DE TEMOR

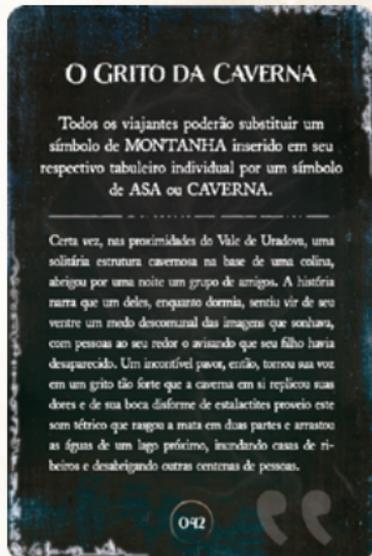
São cartas cujo os efeitos **geralmente causam danos** às estratégias de todos os viajantes em jogo, ou somente para aqueles que estejam dentro das condições descritas pela carta, caso haja alguma condição.



CARTA DE EVENTOS DOGMÁTICO DO TIPO TEMOR

CARTAS DE ESPERANÇA

São cartas cujo os efeitos **geralmente trazem vantagens** para todos os viajantes em jogo, ou somente para aqueles que estejam dentro das condições descritas pela carta, caso haja alguma condição.



CARTA DE EVENTOS DOGMÁTICO DO TIPO ESPERANÇA

Independentemente do tipo de carta, sempre que uma Carta de Evento Dogmático for revelada, o Contador de Dogma será reduzido em UM PONTO, a não ser que o efeito descrito na carta explicitamente indique algo contrário a isso.

O CONTADOR DE EVENTOS DOGMÁTICOS

O **Contador de Eventos Dogmáticos** ou **Contador de Dogma** é uma peça fundamental para a contagem do tempo na expansão “A Malha do Porvir”. Sua utilização é de responsabilidade do viajante que estiver com a posse do Marcador de Primeiro Viajante.

Lembre-se que o Contador de Eventos Dogmáticos sempre será **REDUZIDO em UM PONTO** todas as vezes que uma Carta de Eventos **FOR REVELADA**, independentemente do evento descrito nela. As únicas exceções são quando ações diferentes dessa estiverem explícitas no texto da Carta de Evento.

NÍVEIS DE DIFICULDADE DA EXPANSÃO

A expansão “A Malha do Porvir” insere **3 novos modos de dificuldade** ao jogo base: Aura (fácil), Turvo (médio) e Ruína (difícil).

Os modos representam o **quão agressivo ou não será o Dogma** durante a partida. Eles funcionam da seguinte maneira:

AURA (Fácil):

Para jogar neste modo, realize a seguinte preparação nas Cartas de Eventos Dogmáticos e no Contador do Dogma:

Ao realizar a 1ª etapa de preparação da Expansão, retire dos baralhos de eventos **14 Cartas** de Eventos do tipo **Esperança** e **10 Cartas** de Eventos do tipo **Temor**. Junte esses dois tipos, embaralhe e redistribua essas cartas para os decks de Cartas de Símbolos, de acordo com o número de viajantes, seguindo a divisão descrita na 2ª etapa da distribuição das Cartas de Eventos Dogmáticos. Configure o Contador de Eventos Dogmáticos para que fique no **número 14**.

TURVO (Médio):

Para jogar neste modo, realize a seguinte preparação nas Cartas de Eventos Dogmáticos e no Contador do Dogma:

Ao realizar a 1ª etapa de preparação da Expansão, retire dos baralhos de eventos **12 Cartas** de Eventos do tipo **Esperança** e **12 Cartas** de Eventos do tipo **Temor**. Junte esses dois tipos, embaralhe e redistribua essas cartas para os decks de Cartas de Símbolos, de acordo com o número de viajantes, seguindo a divisão descrita na 2ª etapa da distribuição das Cartas de Eventos Dogmáticos. Configure o Contador de Eventos Dogmáticos para que fique no **número 12**.

RUÍNA (Difícil):

Para jogar neste modo, realize a seguinte preparação nas Cartas de Eventos Dogmáticos e no Contador do Dogma:

Ao realizar a 1ª etapa de preparação da Expansão, reti-

re dos baralhos de eventos **10 Cartas** de Eventos do tipo **Esperança** e **14 Cartas** de Eventos do tipo **Temor**. Junte esses dois tipos, embaralhe e redistribua essas cartas para os decks de Cartas de Símbolos, de acordo com o número de viajantes, seguindo a divisão descrita na 2ª etapa da distribuição das Cartas de Eventos Dogmáticos. Configure o Contador de Eventos Dogmáticos para que fique no **número 10**.

Sugestão: Caso queira um desafio ainda maior, comece o jogo com o Contador de Eventos Dogmáticos **abaixo de 10** e/ou aumente a proporção das Cartas de Eventos do tipo Temor ao construir o deck de Eventos Dogmáticos.

REGRAS ESPECÍFICAS DA EXPANSÃO “A MALHA DO PORVIR”

- 1) **Cartas de Lembrança têm prioridade** sobre os efeitos das Cartas de Eventos Dogmáticos. Isso significa que se uma Carta de Lembrança for usada logo após a revelação e leitura de uma Carta de Evento Dogmático, os efeitos da Carta de Lembrança usada **devem ser realizados antes** dos efeitos da Carta de Evento revelada.
- 2) **Símbolos de Torre também defendem** outros símbolos e o próprio token de viajante que estiverem em sua mesma linha **contra efeitos de Cartas de Eventos Dogmáticos**.
- 3) Quando alguma Carta de Evento Dogmático permitir ou obrigar a **aquisição, inserção e descarte** de Símbolos Dogmáticos,

essas ações devem ser feitas em uma sequência específica. **O primeiro viajante que irá realizar esta ação será o viajante que revelou a respectiva Carta de Evento** que ordenou a ação. Em seguida, o viajante que estiver à sua esquerda fará a ação e assim sucessivamente. Caso o viajante que revelou a referida carta não participe dos efeitos descritos na Carta de Evento, quem começará a realizar estas ações será o viajante que estiver mais à esquerda deste e a sequência continua em sentido horário.

4) Caso não seja possível realizar os efeitos descritos em uma Carta de Evento revelada pelo fato da condição descrita nela não alcançar nenhum viajante em jogo, **ela apenas irá diminuir o Contador de Eventos Dogmáticos em UM ponto** e depois será descartada normalmente.

5) Quando uma Carta de Eventos possuir **mais de um efeito** e um ou mais desses efeitos não puderem ser realizados, **realize os efeitos que restarem e que possam ser realizados**. A não ser que esteja textualmente explícito na carta uma ação diferente desta.

6) O Contador de Eventos Dogmáticos tem um total de **20 pontos** e não poderá ser aumentado além disso.

7) Em geral, os símbolos descartados por efeitos de Carta de Eventos Dogmáticos deverão ser colocados no Depósito de Símbolos dos viajantes donos dos respectivos tabuleiros individuais **de onde esses símbolos foram descartados**.

8) A Carta de Lembrança “Guardiã de Maurnã” **não impede a revelação** de uma Carta de Evento Dogmático.

9) A Carta de Lembrança “Terras Nômades” não permite a aquisição de símbolos do deck de Símbolos Dogmáticos que possua uma Carta de Evento em seu topo.

10) A Carta de Lembrança “Erronia do Silêncio” impede a realização do turno de um viajante. Consequentemente, **também impedirá a revelação de uma Carta de Evento Dogmático** que esteja no topo do deck das Cartas de Símbolos deste viajante alvo, caso haja alguma. Esta carta ainda pode ser usada após o viajante alvo já ter revelado uma ou mais Carta de Evento do topo do de seu deck de Cartas de Símbolos.

11) A Carta de Lembrança “Pinturas Submersas” **também irá rotacionar Cartas de Eventos Dogmáticos** que estejam no topo do deck de Cartas de Símbolos.

12) Quando uma Carta de Evento Dogmático usar o termo “Tabuleiro Individual”, os efeitos descritos **somente afetam o tabuleiro individual** do viajante. Quando o termo usado for apenas “Tabuleiro”, os efeitos afetam o **tabuleiro inteiro do jogo**. Isso inclui os tabuleiros individuais de cada viajante e o tabuleiro central.

13) Efeitos de Cartas de Lembrança **podem evitar certos efeitos** de Cartas de Eventos Dogmáticos realizados por um viajante alvo, como impedir a inserção de símbolos, impedir a aquisição de cartas de lembranças, etc.

Desejamos a você bons momentos de diversão e que o Dogma não te alcance!



Acesse:

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.





SUNOFESTO
editora