



SUNOFESTO
editora

CALAMANDARA

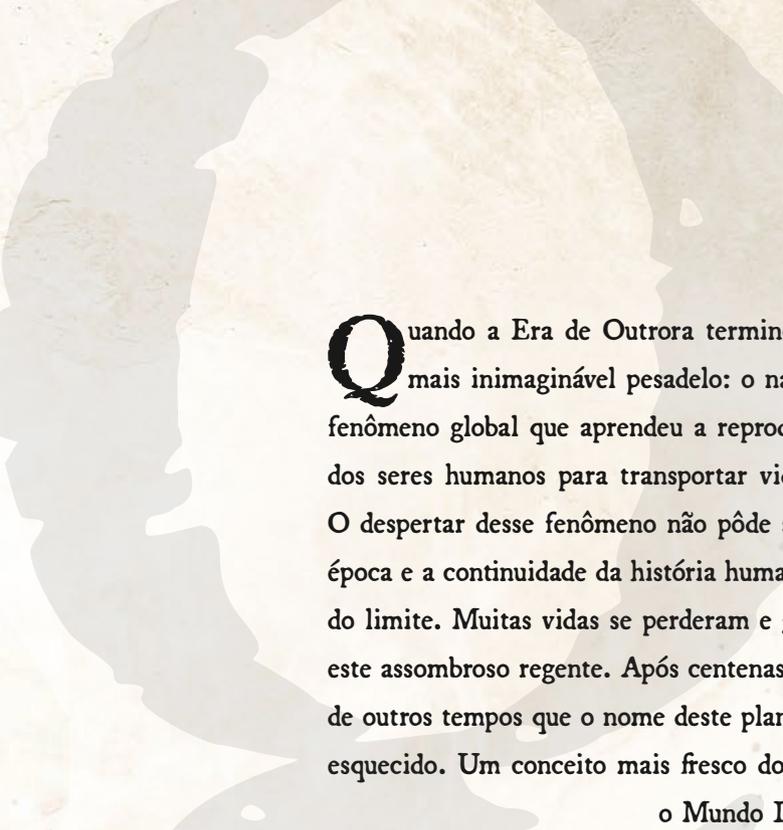
CRIADO POR MIKAEL SOARES & HYANAIGI

UM JOGO ABSTRATO DE ESTRATÉGIA

LIVRO DE REGRAS



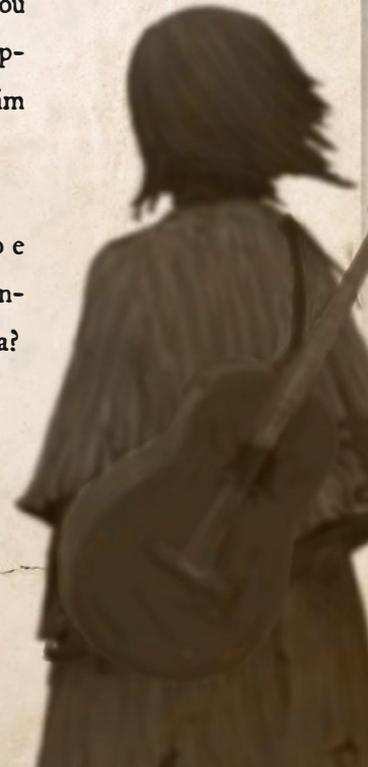
CRIADO POR:
MIKAEL SOARES E HYANAIGI



Quando 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 transportar 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 este 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 aceitação de conviver com esse imutável destino. O curso da história, no entanto, fez o seu papel contínuo de desenvolver novas sociedades e modos de subsistência. Novas gerações nasceram, sem referências do que um dia foi o mundo, e desse terrível vácuo surgiram impetuosos jovens, entre eles 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 Armiô. No texto havia referências sobre 9 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 ARMIÓ	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 a **Fenda Dimensional** na 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.

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

Se estás a ler esse diário, já sabes que tentei e não consegui. Tu sabes que a loucura me consumiu, mas ainda assim queres trilhar o mesmo caminho.

Pense bem, pois eu também ouvi a melodia que rasgou o meu peito e me fez procurar a chave para os 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, o invejo. O que não daria para voltar ao coração daquele mundo e ver as coisas inconcebíveis que testemunhei!

Mas se tu chegaste até aqui, é porque não suportavas mais 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 passou, deixarei aqui minhas teorias e pensamentos sobre tudo o que sei, baseado em minhas experiências. Assim, este diário lhe servirá como guia em sua 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-lhe boa sorte em sua jornada vindoura e já o admiro por sua coragem.

D.

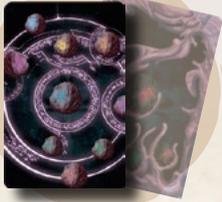
OBJETIVO DO JOGO

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 primeiro conseguir esta façanha será o grande vencedor!

COMPONENTES

CALAMANDARA É COMPOSTO PELOS SEGUINTE COMPONENTES

CARTAS



36 CARTAS DE SÍMBOLOS



72 CARTAS DE LEMBRANÇA

TOKENS



4 TOKENS DE VIAJANTE



36 TOKENS DE PEGADA



20 TOKENS DE MONTANHA



16 TOKENS DE TORRE



24 TOKENS DE FOGO



8 TOKENS DE ESTRELA



12 TOKENS DE ESPELHO



12 TOKENS DE CACHOEIRA



12 TOKENS DE CAVERNA



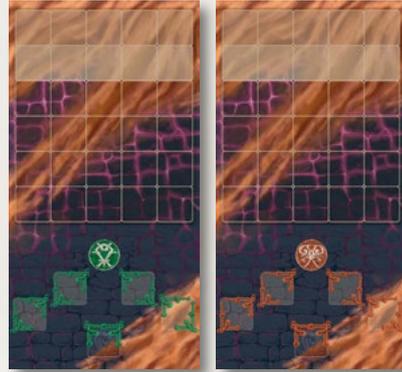
12 TOKENS DE ASA

GUIAS RÁPIDOS

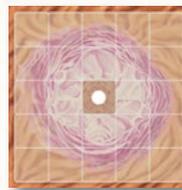
4 GUIAS RÁPIDOS DE VIAJANTE



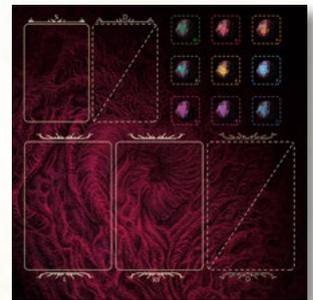
TABULEIROS



4 TABULEIROS MODULARES DE VIAJANTE
(TERRAS DOGMÁTICAS)



1 TABULEIRO MODULAR CENTRAL
(FENDA DIMENSIONAL)



4 PLAYBOARDS DE VIAJANTE

MARCADORES



4 MARCADORES DE PRIMEIRO VIAJANTE

LIVRO DE REGRAS



1 LIVRO DE REGRAS

PREPARAÇÃO DO JOGO

1º PASSO

TABULEIROS E TOKENS

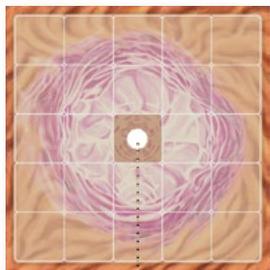
ESCOLHA OS TABULEIROS E TOKENS DE VIAJANTE

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

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

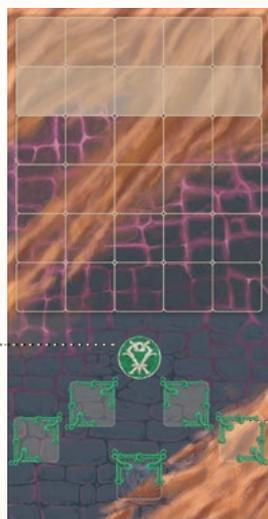
Posicione as **Terras Dogmáticas, playboards** e a **Fenda Dimensional** (centro do tabuleiro) como indicado na **figura 1** e os respectivos tokens de viajante em cima do **ponto inicial** de cada tabuleiro.

FENDA DIMENSIONAL (CENTRO DO TABULEIRO)



Fenda Dimensional
(Calamandara)

TERRA DOGMÁTICA (TABULEIRO INDIVIDUAL DO VIAJANTE)



Zona Inicial (ZI)

Início da Zona Final (ZF)

Ponto inicial dos tokens de viajante

Reserva de Símbolos (RS)

Deck de Cartas de Símbolos

Deck de descarte das Cartas de Símbolos

Depósitos de Símbolos Dogmáticos (DS)

Deck de descarte das Cartas de Lembrança (D)

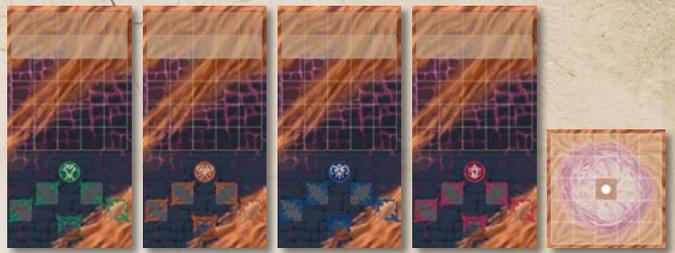


Token de Viajante
(cor verde)

Deck de Cartas de Lembrança (L)

Reserva Final (RF)

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 o que está a sua direita.

2º PASSO

DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS DE SÍMBOLOS

EMBARALHE, DISTRIBUA, E POSICIONE AS CARTAS DE SÍMBOLOS NOS TABULEIROS

1) No modo padrão, embaralhe bem todas as **36 Cartas de Símbolos** e divida o deck total de cartas em **partes iguais**, de acordo com o número de jogadores viajantes.

EXEMPLO:



2) Com as faces das cartas **voltadas para CIMA**, posicione os decks de Cartas de Símbolo já separados na área indicada na **figura 2**.

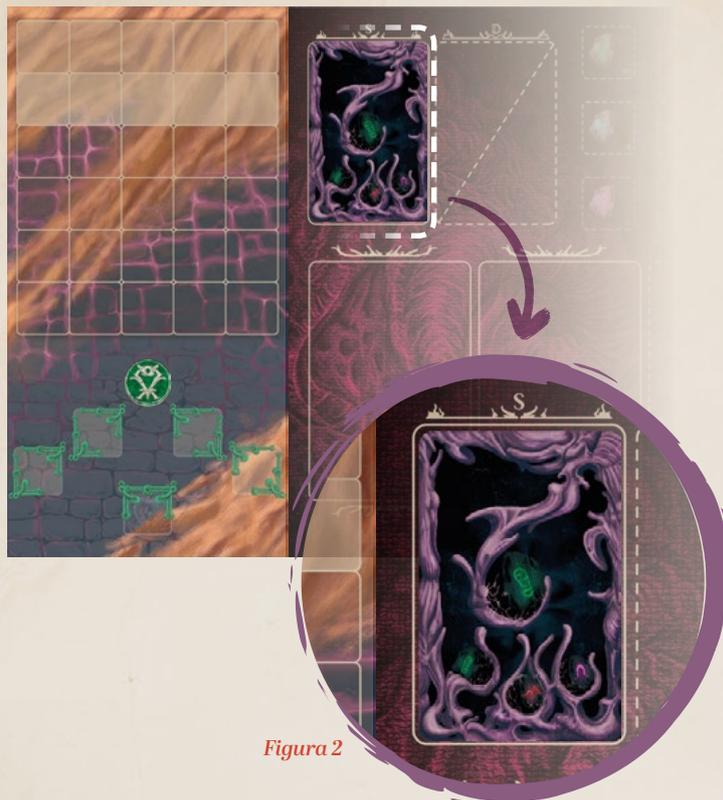


Figura 2

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 depois divida e distribua o deck em **partes iguais** para cada viajante, de acordo com o número de viajantes na partida. (Esse processo deve ser feito de forma oculta, não sendo revelado entre os viajantes o conteúdo dessas cartas).

EXEMPLO:



3

VIAJANTES

3 decks de Cartas de Lembrança com 24 cartas em cada deck



3 DECKS

24 CARTAS DE LEMBRANÇA (Em cada deck)

2

VIAJANTES

2 decks de Cartas de Lembrança com 36 cartas em cada deck



2 DECKS

36 CARTAS DE LEMBRANÇA (Em cada deck)

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



Figura 3

MODOS DE FORMAÇÃO DE DECKS DE CARTAS

O jogo possui **3 modos** para formação dos baralhos ou decks 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 ao lado.

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 pg. 11) deverá pegar o deck de 72 Cartas de Lembrança e **escolher uma dessas cartas** para começar a **compor seu deck individual** de Cartas de Lembrança. Em seguida, ele deve **passar o restante** do deck para o viajante a sua esquerda, que **fará o mesmo procedimento** e assim sucessivamente, até que todos, **de cada vez**, tenham escolhido suas Cartas de Lembrança e composto seus respectivos decks. As Cartas de Símbolos serão distribuídas **como no modo Padrão**.



NÃO REVELE SUAS CARTAS DE LEMBRANÇA
 É importante que os viajantes não revelem suas Cartas de Lembrança em mão, pois se trata de um fator estratégico para o jogo.

3) Cada viajante deve **ADQUIRIR 5 cartas** de cima de seu respectivo deck de Cartas de Lembrança. Essas serão suas cartas iniciais na mão, que jamais poderão ultrapassar o **LIMITE MÁXIMO de 5 cartas**. (Para saber mais, veja o tópico **Cartas de Lembrança**, na **página 30**).



Mão do viajante
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 **até 2 (dois) símbolos iniciais**, que são os tokens que representam os 09 Símbolos Dogmáticos do jogo (Pegada, Montanha, Asa, Torre, Caverna, Espelho, Estrela, Cachoeira e Fogo). A ação é de **livre escolha** e é **permitido** que os viajantes repitam símbolos.

O viajantes poderão escolher **livremente DOIS** 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 (dois) Símbolos Dogmáticos no total**.

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

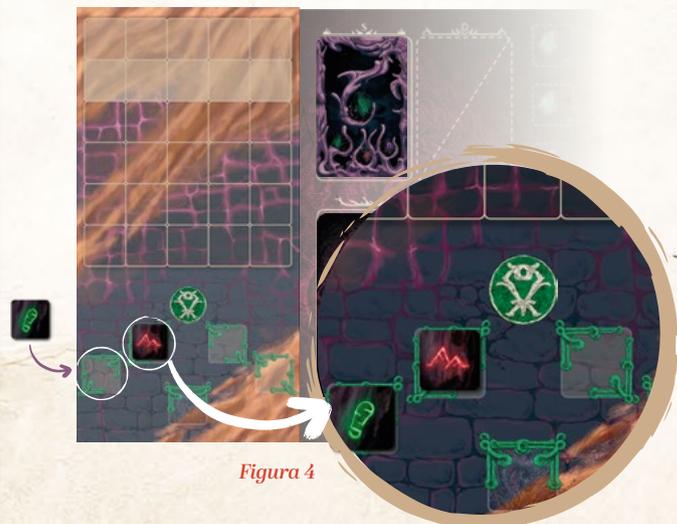


Figura 4

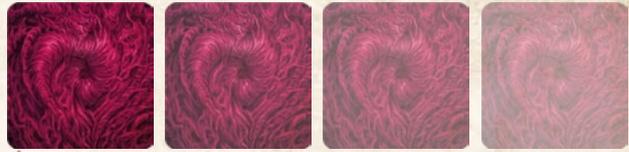
5° PASSO

SORTEIO DO PRIMEIRO VIAJANTE

Misture os Marcadores de Viajante com as faces voltadas para baixo de acordo com o número de jogadores e faça uma pilha. Lembre-se de sempre colocar nesta pilha o **Marcador de Primeiro Viajante com o número 1**.

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**. Veja o exemplo na **figura 5**.

Viajantes sorteiam a pilha de Marcadores de Viajante



MARCADOR DE PRIMEIRO VIAJANTE

Inicia o jogo

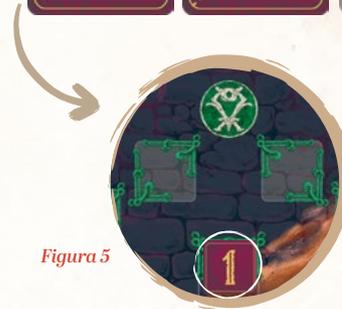
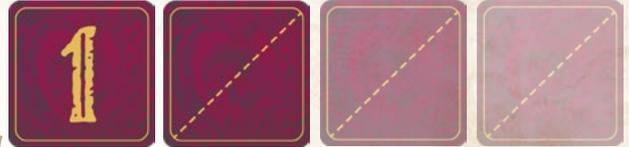
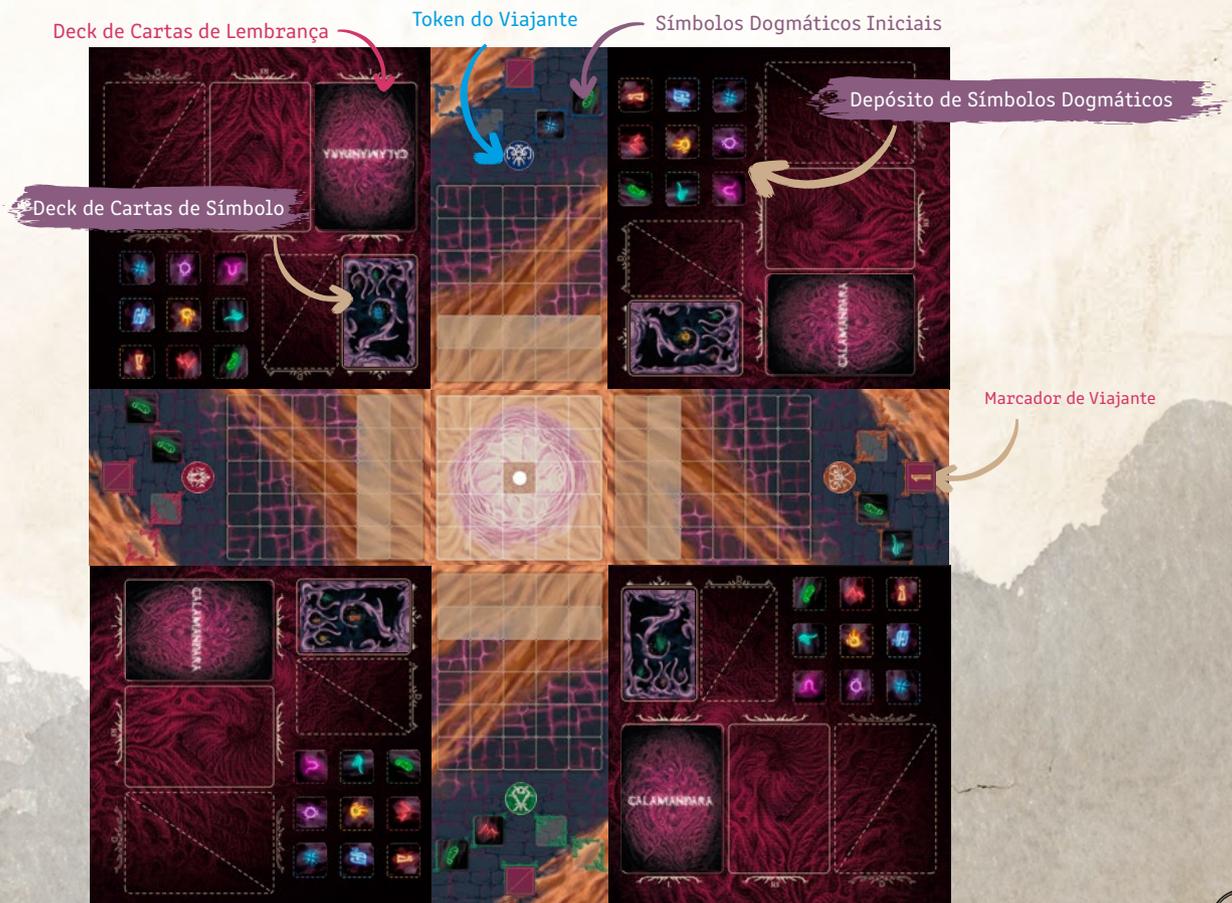


Figura 5

MONTAGEM DO JOGO

VEJA ABAIXO COMO O JOGO FICARÁ MONTADO E PRONTO PARA INICIAR UMA PARTIDA COM 4 VIAJANTES





COMEÇANDO O JOGO

Após todos os viajantes se posicionarem em círculo e seguirem todos os passos mostrados anteriormente, o viajante que sorteou o Marcador de Primeiro Viajante com o **número 1** irá começar o primeiro turno do jogo. **Os turnos seguirão o sentido horário da mesa.**

Observação: O viajante que ficar com o primeiro turno deve permanecer com seu Marcador de Primeiro Viajante **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 Símbolo** 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 forma indicada por este manual.



É importante que os viajantes **narrem** os seus movimentos no jogo **EM VOZ ALTA** para que todos tenham consciência das ações feitas em jogo.

FASES DE UM TURNO

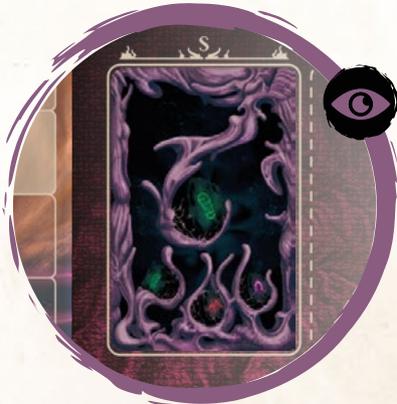
Leia abaixo, em detalhes, como funciona cada fase dentro de um turno:

1ª FASE

ADQUIRIR SÍMBOLOS DOGMÁTICOS

O viajante da vez:

1. **Visualiza** a primeira carta voltada para cima no baralho de **Cartas de Símbolo**;



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



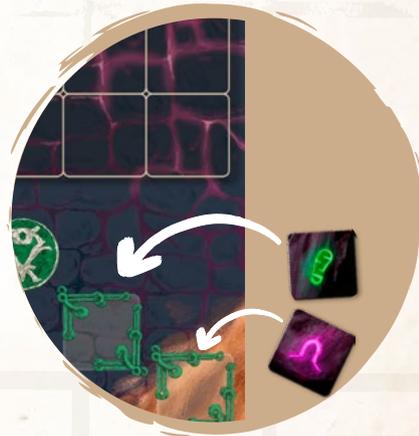
Símbolo retirado do Depósito de Símbolos

3. **Adquire UM símbolo** de sua escolha entre os 3 símbolos que aparecem na **parte inferior** da carta;



Símbolo retirado do Depósito de Símbolos

4. **Posiciona** os símbolos adquiridos nos marcadores da **Reserva de Símbolos**



5. **Posiciona** a carta recém utilizada com a face **voltada para BAIXO** do lado direito do deck, assim **revelando a próxima carta** e indicando o fim de sua fase de Adquirir Símbolos Dogmáticos.



Fim da 1ª fase

ADQUIRIR SÍMBOLOS DOGMÁTICOS

Observações sobre a 1ª fase

1. Quando o deck de Cartas de Símbolos se exaurir, as cartas que foram usadas deverão formar um novo deck de Carta de Símbolos. Para isso, apenas **DESVIRE todo o deck** e o posicione novamente na marcação indicada. As Cartas de Símbolos **não serão embaralhadas novamente**, devendo a sequência do deck ser mantida:



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

3. Quando somente for possível posicionar um símbolo na Reserva de Símbolos por falta de espaço, o símbolo adquirido deverá ser o da parte superior da carta de símbolos.

Lembre-se: cada fase acontecerá somente **UMA VEZ em cada turno**.¹

Situação de 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 da vez não poderá fazer isso, pois essa é uma repetição de uma fase já feita em seu turno. Portanto, pense com cuidado e estrategicamente em cada fase de seu turno.²



2ª FASE

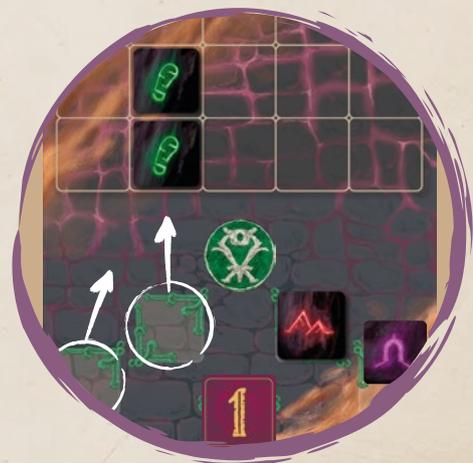
INSERIR SÍMBOLOS DOGMÁTICOS

O viajante da vez:

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



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



¹ 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 **página 30**.

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



³ Para melhor compreensão, leia a seção **Símbolos Dogmáticos** na página 24.

Fim da 2ª fase

INSERIR SÍMBOLOS DOGMÁTICOS

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**

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 na fase ou ação de adquirir símbolos, se não houver espaços livres na Reserva de Símbolos, o viajante não conseguirá adquirir mais símbolos.

ATENÇÃO

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



essa **ligação** entre os dois últimos símbolos de Pegada. Veja um exemplo na **figura 6**.

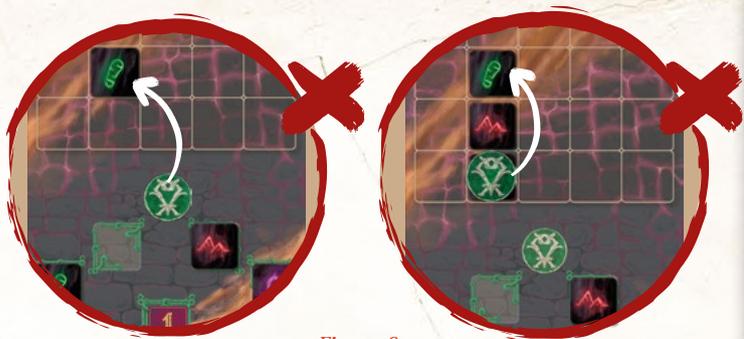
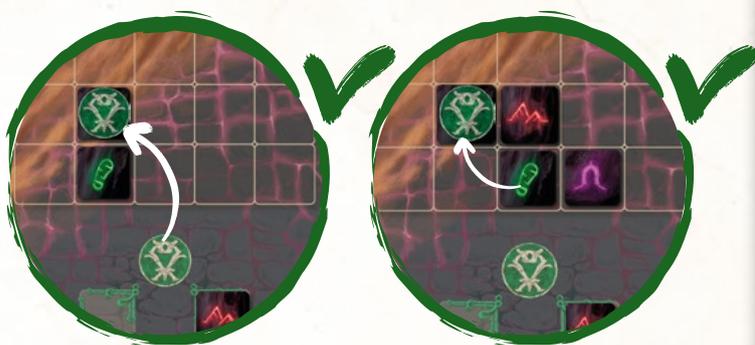


Figura 6

No exemplo acima (esquerda) vemos que um espaço vazio 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**.



Acima, no primeiro exemplo à 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 **solta de seus dedos** 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 **página 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 o número máximo de 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 Zona Final (ZF).

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



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



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

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

Observações sobre a 4ª fase

A) Para adquirir uma Carta de Lembrança, o viajante deverá retirar **a primeira carta com a face voltada para baixo** de cima de seu deck de **Cartas de Lembrança**.

O viajante pode adquirir do seu respectivo deck 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 é 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 (três) Cartas de Lembrança. Isso pode ser feito de uma única vez ou aos poucos, no decorrer dos turnos e **somente dentro da 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) 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 que permita isso seja acionado.

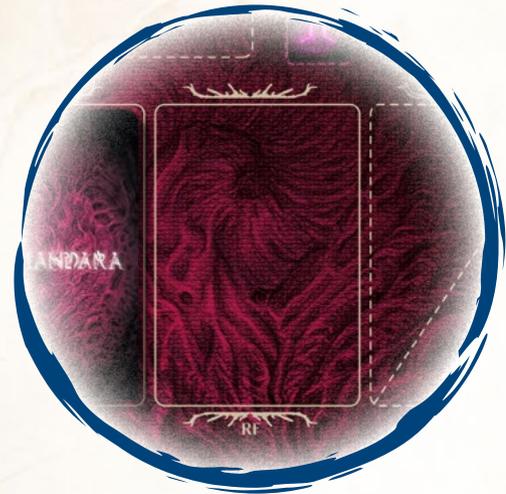


H) Cada etapa desta fase acontece somente **uma vez** por turno.

As **Cartas de Lembrança** possuem **quantidade LIMITADA!** Se o deck de Cartas de Lembranças de um viajante **se exaurir**, não haverá como repor essas cartas, devendo o viajante continuar sua jornada **sem poder adquirir, usar ou reservar** 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:



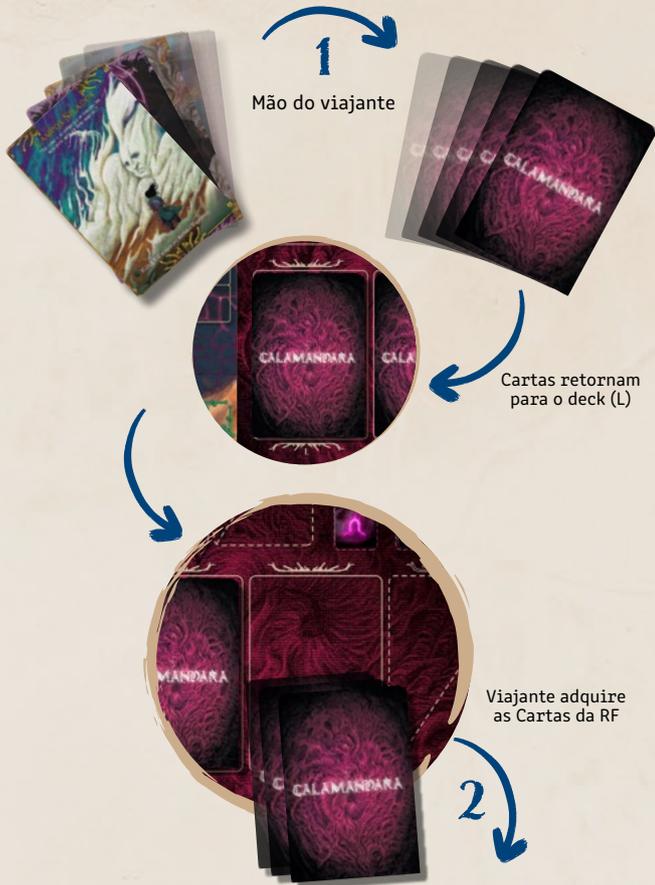
As cartas reservadas **devem ser mantidas** na Reserva Final com suas faces voltadas para baixo até que o viajante possuidor dessas cartas alcance com seu token de viajante a **primeira linha da Zona Final**.



Quando isso acontecer, as **Cartas de Lembrança** que estavam em sua mão deverão ser colocadas, voltadas **para baixo**, em cima de seu deck de Cartas de Lembrança(L) e as cartas que estavam reservadas irão **sair da reserva (RF)** e vir para **sua mão** dando início a um **NOVO MOMENTO DO JOGO** onde **somente** as cartas que foram **RESERVADAS** poderão ser usadas por este viajante.

Abaixo vemos o esquema do que acontece ao viajante que com seu token de viajante, alcança a **primeira linha da Zona Final**.

Se o viajante possuir **Cartas de Lembrança** em mãos, **deverá colocá-las viradas para baixo** em cima de seu deck 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**.



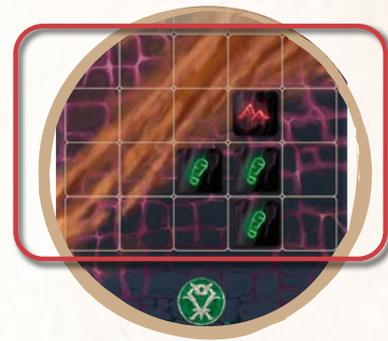
Mão do viajante (Reserva)
Até 3 Cartas

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

ZONA INICIAL (ZI) E ZONA FINAL (ZF)

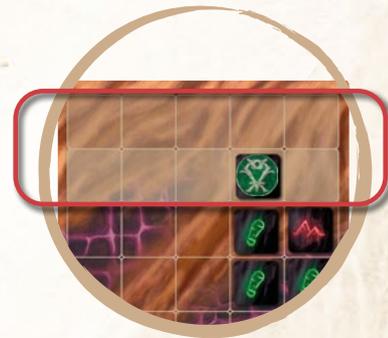
A **Zona Inicial (ZI)** é a primeira área que compõe as Terras Dogmáticas dos viajantes. Ela possui 4 linhas. Esta zona é exclusiva de cada viajante, **não sendo possível que o token de um viajante invada a ZI** de outro viajante, **a não ser** que a carta chamada **Dimensões Relativas** seja usada.

ZI



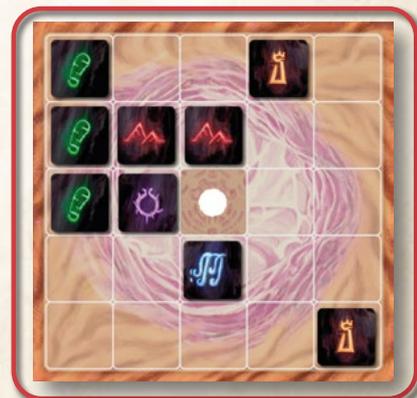
4 linhas de ZI

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** (Tabuleiros Individuais).



2 linhas de ZF

ZF



5 linhas de ZF

A Zona Final é o **único setor 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 a inseriu na ZF.

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

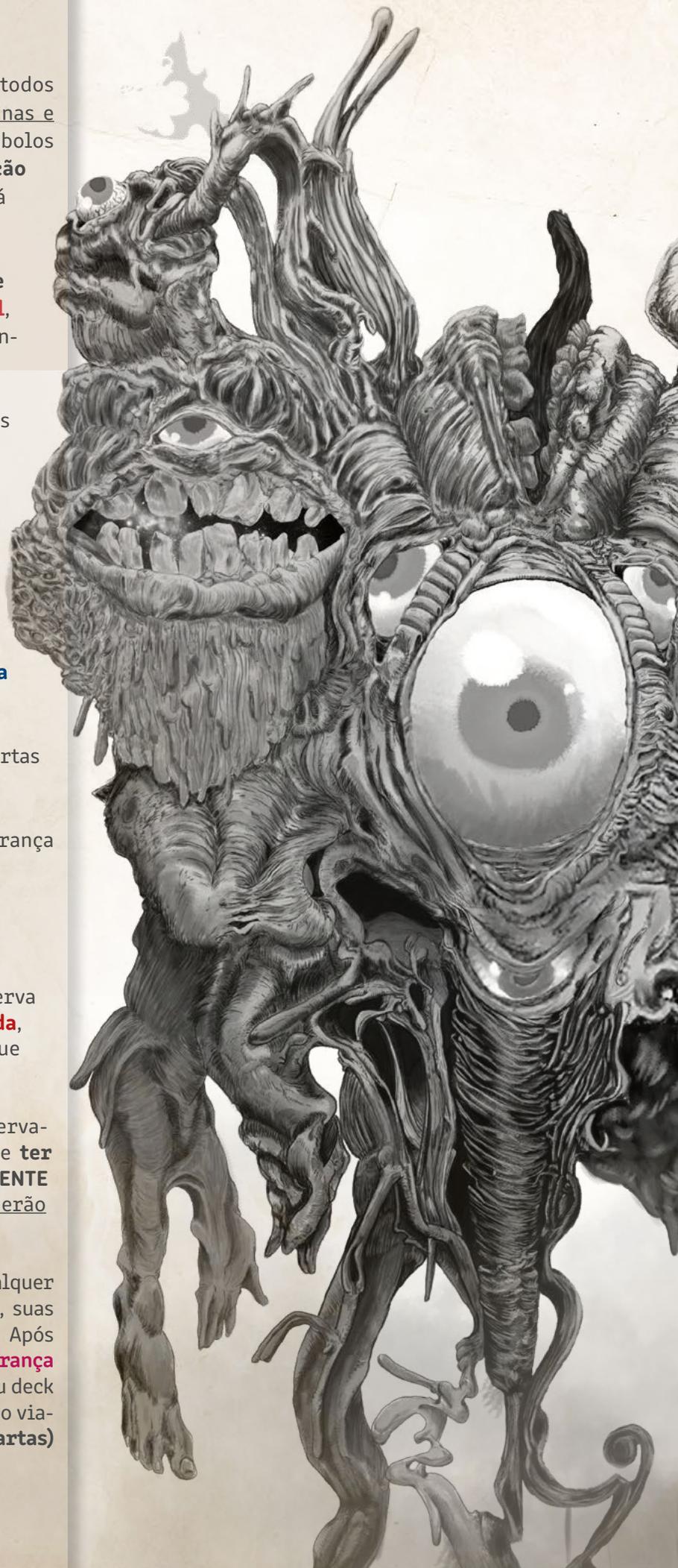
1. As **Cartas de Lembrança** remanescentes em sua mão deverão imediatamente ser colocadas, voltadas para baixo, em cima do deck de Cartas de Lembrança(L). Elas poderão ser **reutilizadas**, mas para que isso aconteça o token de viajante **deverá sair da Zona Final**.
2. As Cartas de Lembrança que estavam reservadas irão **sair da reserva e vir para sua mão**.
3. **Não poderá mais** ADQUIRIR ou RESERVAR Cartas de Lembrança.
4. Poderá USAR **SOMENTE** as Cartas de Lembrança que foram colocadas na **Reserva Final**.

Observações sobre a RF e ZF

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 **ter consciência** 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 **RETORNAR**, caso ainda possua, suas cartas reservadas para a Reserva Final (RF). Após isso, ele poderá **RECUPERAR** as **Cartas de Lembrança** de sua mão que foram colocadas em cima de seu deck total de Cartas de Lembrança (L). Ao fazer isso, o viajante poderá **repor sua mão** com o total de **5 (cartas) Cartas de Lembrança**.



FENDA DIMENSIONAL (FD)

(Espaço Central do Tabuleiro)

A **Fenda Dimensional (FD)** é o **espaço central do tabuleiro** de Calamandara. O viajante que conseguir **colocar primeiro** o seu token de viajante neste 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 ser colocado 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 **normalmente** acionados.



CAVERNA

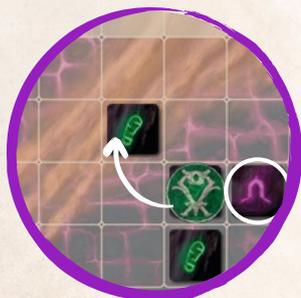
Símbolo Dogmático usado para **ATRAVESSAR DIAGONAIS curtas e longas** no tabuleiro.

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

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

É importante saber que para atravessar diagonais com mais de uma coluna de distância (diagonais longas), são necessários **2 (dois) símbolos de Caverna** em qualquer espaço vazio da **mesma linha** onde se encontre o token de viajante.

Exemplo de uso:



Diagonal Curta



Diagonal Longa



Diagonal Longa

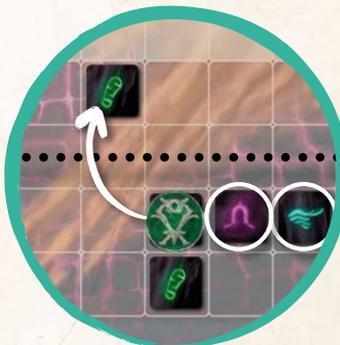
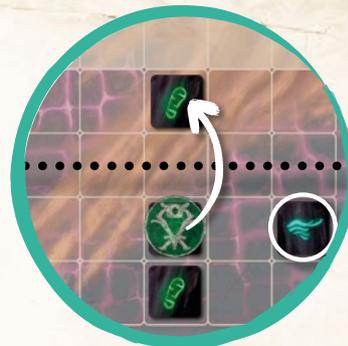


ASA

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** em que esteja 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.

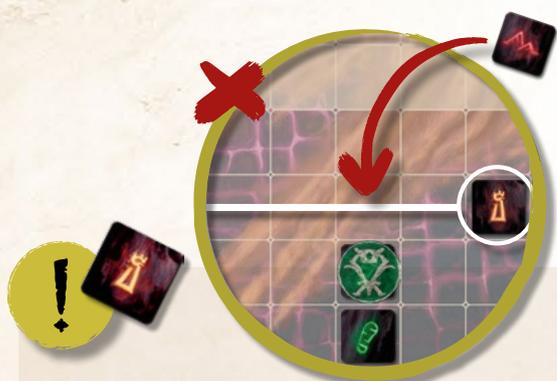
Exemplo de uso:



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 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 receberá** de seu oponente os símbolos de **Montanha**, **Espelho***, **Fogo**** e **Estrela*****. Além disso, símbolos de Torre também **impedem** que efeitos de **Cartas de Lembrança** alcancem qualquer símbolo ou token de viajante que compartilhe a **mesma linha** em que exista um símbolo de **Torre******.



*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.

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

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

****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** compartilha estará protegida de ataques de Cartas de Lembrança.

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

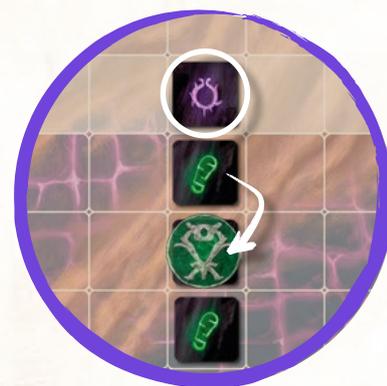
2) **Outros Símbolos Dogmáticos** que não sejam os citados acima, **podem ser inseridos** na mesma linha onde exista uma **Torre**.

ESPELHO

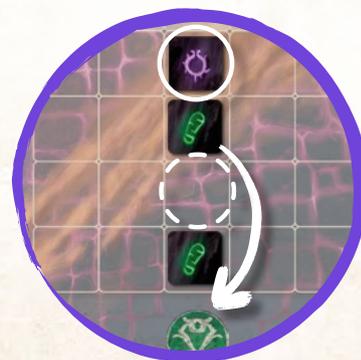
Símbolo de função **OFENSIVA** para fazer com que um viajante **VOLTE UM ESPAÇO** nos caminhos de **Pegadas** dispostos no tabuleiro.

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 possa voltar 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.**

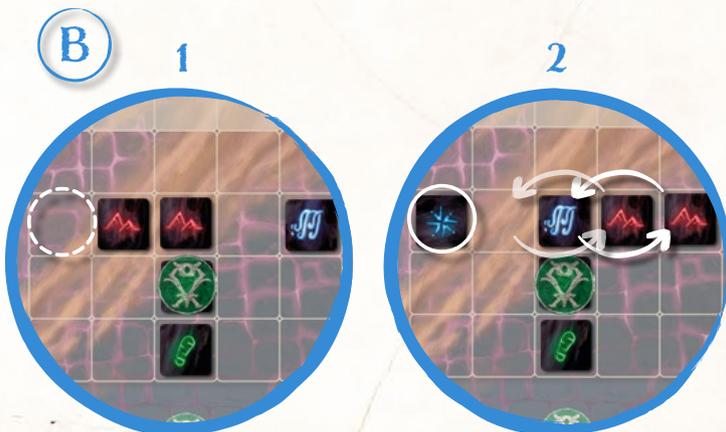
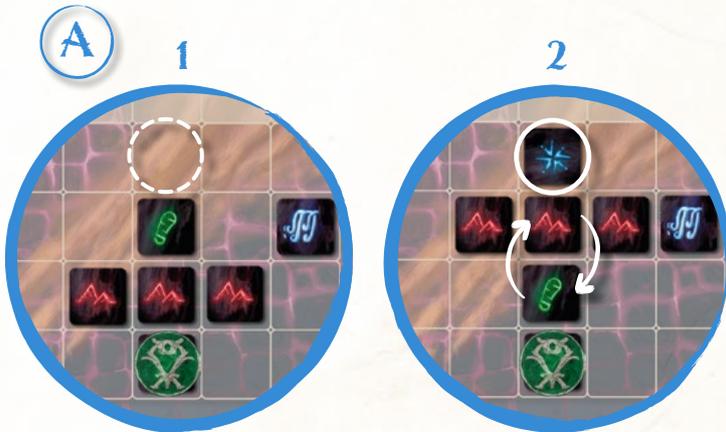


ESTRELA

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 coluna 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:

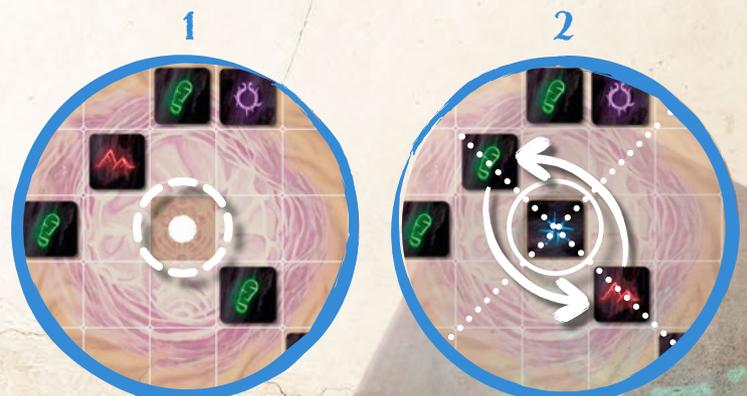


Estrela na ZI =
Efeitos **dentro da ZI**

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 uma das 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

Símbolo de preparação e **TRANSFORMAÇÃO**. Seu uso é primordialmente **estratégico**. Ao ser colocada em jogo, a Cachoeira **poderá se transformar, durante o próximo turno do viajante que a posicionar no tabuleiro**, em um símbolo do tipo **Pegada, Torre** ou **Montanha**, conforme a escolha do viajante que a inseriu. **Caso o viajante não possua os símbolos citados** em seu Depósito de Símbolos ou não possa ou não queira transformar a Cachoeira naquele turno, **ela deverá ser descartada no fim do mesmo turno de transformação** e retornará ao Depósito de Símbolos de seu possuidor.

Exemplo de uso:



Após inserir o símbolo escolhido no lugar onde estava a **Cachoeira**, esta deverá ser **removida** do tabuleiro e retornará 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, coloque-a apontando sua queda d’água em sua direção na mesa. Isso ajudará os Viajantes a lembrar a quem pertence as Cachoeiras no tabuleiro.



FOGO

Símbolo de função principal **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 será **descartado no Depósito de Símbolos do jogador que usou o Fogo**. Logo após o seu uso, o Viajante **poderá decidir** se o **Fogo permanecerá ocupando** o espaço no tabuleiro ou se o retornará para seu Depósito de Símbolos.

Exemplo de uso:

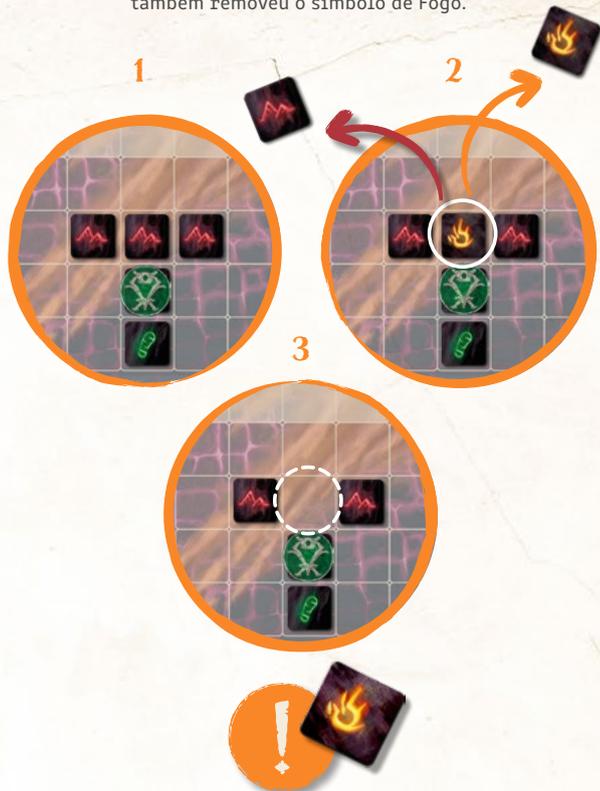


Viajante destruiu a Asa do oponente e deixou o Fogo ocupando o espaço.

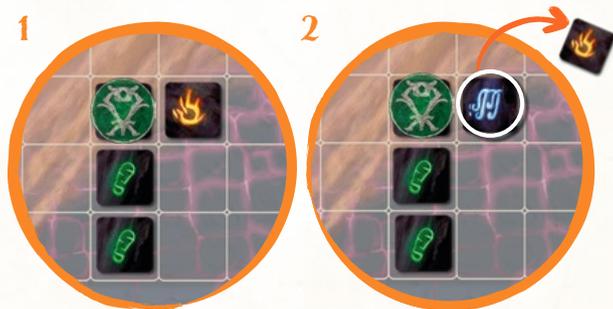
Um Viajante também pode usar símbolos de **Fogo** para **“limpar”** o espaço antes ocupado por algum outro símbolo ali colocado que o atrapalhava.

Veja no exemplo:

- Viagante destruiu a Montanha a sua frente e logo em seguida também removeu o símbolo de Fogo.



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 colocados 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**, **não poderão ser usados para destruir outros símbolos**.

Observações sobre Símbolos Dogmáticos

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

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

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

D) **Não é permitido** que mais de UM símbolo de **Asa** ocupe uma mesma linha no tabuleiro, a não ser por uma consequência de realocamento de símbolos.

E) **Não é permitido** que mais de DOIS símbolos de **Caverna** ocupem uma mesma linha no tabuleiro, a não ser por uma consequência de realocamento de símbolos.

F) Caso o símbolo principal, indicado na parte superior da Carta de Símbolos, **esteja exaurido** no depósito de símbolos do viajante da vez, ele deverá apenas adquirir um dos três símbolos indicados na parte inferior da carta.

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

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

↑ Pegada **SEMPRE** deve ser inserida com sua direção **para frente** em relação a posição na mesa e a perspectiva do viajante que a insere no tabuleiro.

← Torre → A proteção da Torre acontece **apenas nas suas laterais**;

Os efeitos do Espelho são ativados quando a ponta maior do símbolo encosta na **parte superior** de um símbolo de Pegada;

↖ ↗ Para mover em diagonal, o Viajante deverá estar na mesma linha da **lateral de uma Caverna**;

← Asa → Para pular uma linha no tabuleiro, o Viajante deverá estar na mesma linha da **lateral de uma Asa**.

I) Somente na **Zona Final**, com a **exceção da Pegada e da Cachoeira**, os viajantes têm a **liberdade de rotacionar os símbolos da maneira que quiserem, no momento de inserí-los**. É sempre importante levar em conta a regra da direção certa dos símbolos citados acima, **pois uma vez já inseridos, símbolos não podem ser rotacionados, a não ser que sejam realocados**.

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 das 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, mas desde que obedeçam 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 seja realizados primeiro, se possível. A partir de então, 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. Exemplos dessas ações:

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



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.



A) Para tomar uma carta de efeito **Vinculado**, leia o **tópico sobre o tema na página 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 **alterem diretamente a configuração** da cartas da mão ou RF, Carta de Símbolos, Reserva de Símbolos, turnos e fases de **outros** Viajantes. Considera-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 esta carta **enquanto estiver na ZF**, poderá adquirir Carta de Lembrança para se juntar a 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 e **não pode copiar** cartas que estão no descarte nem outra carta Domínio de Ircai.



1) Os efeitos de cartas copiadas **não são anulados** por esta carta.

2) Para copiar uma carta de efeito **Vinculado**, leia o **tópico sobre o tema na página 37**.



Quantidade total:
2

ERRONIA DO SILÊNCIO

IMPEÇA que um viajante jogue seu turno.



Esta carta somente poderá 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, nem tomada, mas pode ser anulada por **outro Elmo da Solitude**.



Símbolos bloqueados 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 a sua direita e assim sucessivamente.

- 1) O viajante que estiver com seu token de viajante na **Zona Final** e receber **mais de 3 Cartas** de Lembrança do viajante a sua direita, deverá subtrair dessas cartas a quantidade necessária para que fique com o total de **apenas 3 cartas na mão**. As cartas que não forem selecionadas por esse viajante deverão ser colocadas **voltadas para baixo** em seu deck principal de Cartas de Lembrança.
- 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:
1

DIMENSÕES RELATIVAS

INVADA as Terras Dogmáticas de outro viajante e **use os símbolos** desse oponente para avançar no tabuleiro. Ao usar esta carta, o viajante **invasor** escolherá uma **Pegada** que esteja a **mesma linha ou atrás** do token do viajante a ser 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 a 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:
2

RUÍNAS DE DOMODORA

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



Exemplo de símbolos destruídos



Quantidade total:
3

TERRAS NÔMADES

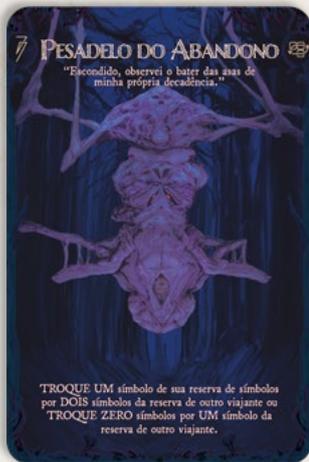
ADQUIRA Símbolos Dogmáticos do deck de Cartas de Símbolo de qualquer viajante.



Carta de Símbolo do Viajante A

- 1) A Carta de Símbolo escolhida **deverá ser descartada**, assim como na fase de Adquirir Símbolos.

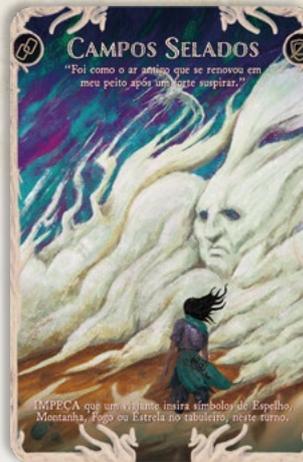
- 2) Os símbolos adquiridos deverão ser retirados do depósito de símbolos **do viajante alvo**.



Quantidade total:
3

PESADELO DO ABANDONO

TROQUE UM símbolo de sua reserva de símbolos por **DOIS símbolos** da reserva de **outro viajante** ou **TOME UM 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, neste turno. Esta carta **não pode ser tomada**.



! Símbolos **bloqueados** pelos Campos Selados **não serão descartados** e **voltarão imediatamente** para a **Reserva de Símbolos** do atacante.



Quantidade total:
4

SOPROS 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 Sopros dos Seres perderão **todos os seus efeitos** e deverão ser **imediatamente descartadas**.
2) Esta carta **pode anular** outra carta Sopros dos Seres.
3) Esta carta **não pode anular** a carta Elmo da Solitude.



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

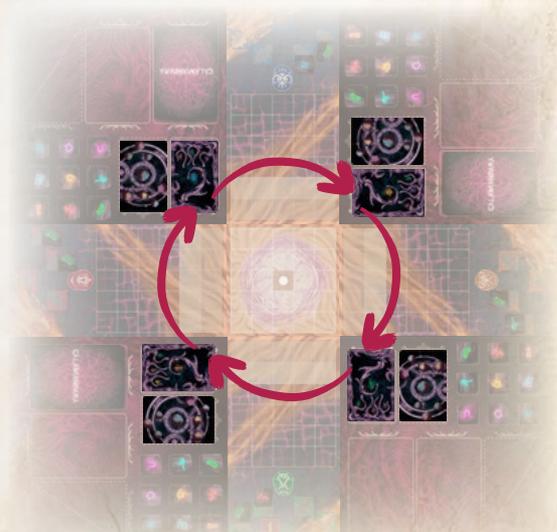


Quantidade total:
2

PINTURAS SUBMERSAS

ROTACIONE uma vez, em **sentido horário**, todas as cartas reveladas do topo dos decks de Cartas de Símbolos ou **ROTACIONE**, da **mesma forma**, **os decks 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**.





O ORÁCULO

IMPEÇA um viajante de **reservar ou adquirir** Cartas de Lembrança, neste turno.



Quantidade total:
3



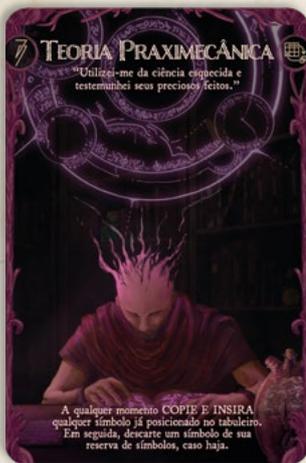
SOMBRA DOGMÁTICA

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

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



Quantidade total:
2



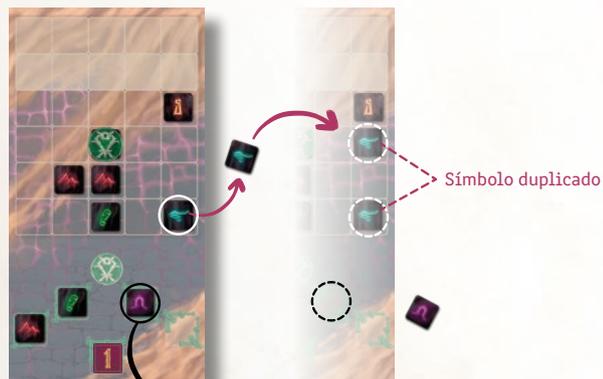
TEORIA PRAXIMECÂNICA

A qualquer momento **COPIE E INSIRA** **qualquer símbolo já posicionado** no tabuleiro. Em seguida, descarte um símbolo de sua reserva de símbolos, **caso haja**.

! 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:
3



Caso haja símbolos na RS, um símbolo **deverá ser descartado***.



MENTES PLURAIS

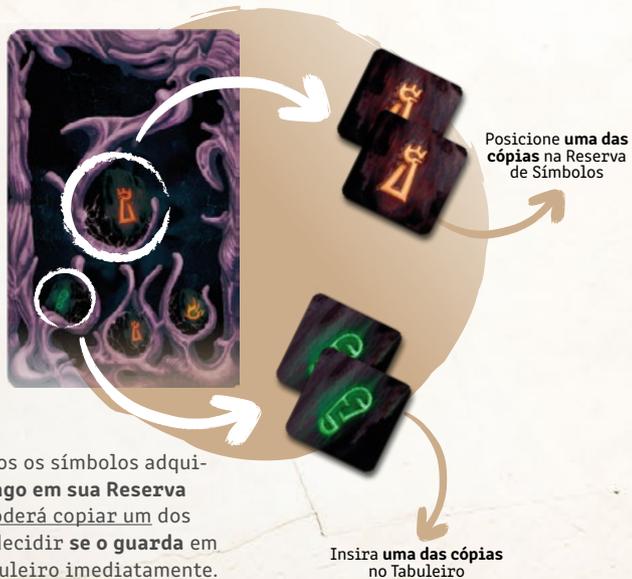
Quando **OUTRO** viajante **adquirir Símbolos Dogmáticos**, use esta carta para **copiar estes mesmos símbolos**. Imediatamente **INSIRA UM deles** no tabuleiro e **posicione o outro** em sua Reserva de Símbolos.

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

2) É somente permitido ao viajante copiar todos os símbolos adquiridos **se ele possuir pelo menos um espaço vago** em sua **Reserva de Símbolos**. Caso não possua, o viajante **só poderá copiar um** dos símbolos adquiridos, a sua escolha, e poderá decidir **se o guarda** em sua Reserva de Símbolos **ou se o insere** no tabuleiro imediatamente.

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 seu **Depósito de Símbolos**.



Posicione **uma das cópias** na Reserva de Símbolos

Insira **uma das cópias** no Tabuleiro



Quantidade total:
3

CALAMANDARA Q'HOZ

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

- 1) A carta escolhida para ser revivida deve ser a **primeira do topo** do deck de descarte de outro viajante.
- 2) Após ser usada, a carta "revivida" deve ser transportada para o deck de descarte do 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 página 37**.

O viajante pode escolher uma carta de cima do deck de descarte de **outro** viajante e **reviver** seus efeitos.



Playboard do viajante que usou a carta Calamandara Q'Hoz.

Playboard do viajante que possui a carta a ser revivida em seu descarte.



A carta é transportada para o playboard do viajante que a reviveu.



Quantidade total:
2

DELÍRIO DE ARMIÔ

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

GUARDIÃ DE MAURNÃ

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



Use somente na ação de adquirir símbolos do viajante alvo.



Quantidade total:
2

LACERAÇÃO OBTUSA

REALOQUE UM Símbolo Dogmático já inserido no tabuleiro para qualquer outro espaço do tabuleiro. OU **REALOQUE** até **DOIS** símbolos de qualquer tipo na ZF ou entre ZIs de quaisquer viajante.

Viajante A

Viajante B



2



Viajante A

Viajante B



Quantidade total:
2

QUEDA DOS VENTOS

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



- 1) Esta carta somente poderá ser usada **logo após o término do turno** do viajante que a possui.



Quantidade total:
1

PERCEPÇÃO DIONÉSICA

REVELE TODAS as cartas na Reserva Final de todos os viajantes adversários. As cartas permanecerem 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:
2

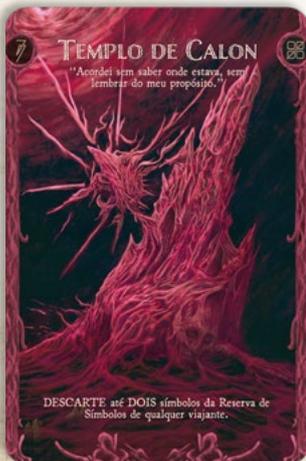
ESPELHO GAVONIANO

Se possuir mais cartas em sua mão além desta, **TROQUE UMA** carta de sua RF ou de sua mão por até **DUAS** cartas da RF ou mão de **qualquer viajante**.

Se **NÃO possuir** mais cartas além desta, **TOME UMA** carta da mão ou RF de outro viajante.

- Esta carta **não permite** que a carta escolhida seja revelada. Sua escolha 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.



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 como na 3ª Fase, devendo o Viajante ser movimentado **apenas se existir continuidade de Pegadas para se mover**.
- 2) **Não é permitido** mover um token de Viajante para o **Ponto Inicial** do tabuleiro.



MONUMENTO EM DUADAR

IMPEÇA um viajante de **andar** com seu token de viajante.



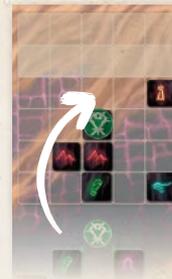
! Esta carta **não impede** que um Viajante seja empurrado pelo **Espelho**.

Quantidade total:
3



ENTROPIA DOGMÁTICA

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



Quantidade total:
3

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 deck de Cartas de Lembranças** do Viajante que a **copiou ou reviveu**, a não ser que os gatilhos para que os efeitos vinculados aconteçam 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 deck de Cartas de Lembrança até que **o seu possuidor decida por acionar seus efeitos** no momento em que seu respectivo vínculo/gatilho acontecer.

3) **Enquanto** a carta de Efeito Vinculado estiver **no topo** do deck 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 **poderá descartar** a referida carta na 4ª(quarta) fase de seu turno.

TOMAR



1) Uma carta de Efeito Vinculado que foi **tomada** deverá ser posicionada com sua face **revelada no topo do deck da Reserva Final (RF) do Viajante que USOU a carta que foi tomada**.

2) Quando o gatilho vinculado da carta acontecer¹, será o **Viajante que tomou a carta** aquele que **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 RF, **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.

¹Cartas vinculadas que forem Copiadas, Revividas ou Tomadas **ainda poderão ser anuladas, copiadas ou tomadas** no momento em que o vínculo acontecer.

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:

Mover	Impedir Movimento	Trocar CL	Destruir RS*	Reviver CL*
Revelar CL Reservadas	Impedir Aquisição SD*	Impedir Inserção de Símbolos ATQ*	Duplicar SD Adquiridos	Repetir Turno
Copiar e Inserir SD	Rotacionar CS	Impedir Aquisição de CL	Anular CL	Inserir SD
Trocar RS	Adquirir SD	Invadir	Eliminar CL	Copiar Efeitos de CL
Adquirir CL	Realocar SD	Impedir Turno	Destruir SD	Rotacionar CL
Tomar Efeitos de CL	Impedir Inserção de SD	Anular CL e Impedir Inserção de SD		

*
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 os efeitos da última carta **seja o oposto** da carta anterior, **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 página 41)

DÚVIDAS FREQUENTES E ESPECÍFICAS

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

As **únicas cartas** que não poderão ser anuladas pelo Sopro dos Seres são as cartas **Elmo da Solitude** e **Dimensões Relativas**. Todas as demais cartas são passíveis de anulação pelo 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 O ELMO DA SOLITUDE E O SOPRO DOS SERES?

O Elmo da Solitude **anula todas** as Carta de Lembrança, menos a carta **Dimensões Relativas**. Já o Sopro do 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 PELO ELMO DA SOLITUDE OU PELO 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 devido a carta **Laceração Obtusa**, deve-se obedecer o que está expressamente escrito na carta. 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 dispostas 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 que sejam **recuperadas** 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 DE ECOS DISSONANTES É ANULADA POR UMA CARTA DE SOPRO DOS SERES OU ELMO DA SOLITUDE?

Imagine a seguinte situação: o **viajante A** ataca o **viajante B** usando uma carta de Entropia Dogmática. No entanto, o **viajante B**, possuindo uma carta de Ecos Dissonantes, usa esta carta para tomar o ataque. O **viajante A**, que fez o primeiro ataque, para evitar que este fosse tomado e o atingisse, 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 de Entropia Dogmática serão normalmente utilizados contra o **viajante B**.

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

Sim, com **exceção** da carta de **Dimensões Relativas**, o 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. Daí temos a importância de todas as ações e fases do jogo serem narradas pelos viajantes. Exemplo:

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 deck. **É recomendado** que qualquer viajante que queira e 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 de jogadores inexperientes. Um breve atraso não impede que outro viajante impeça o viajante A, mesmo ele tendo acabado de adquirir os símbolos e tenha que retornar com eles 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 o Elmo da Solitude e o Sopro dos Seres podem anular a carta Ecos Dissonantes, mas uma carta de Ecos Dissonantes **PODE TOMAR novamente 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 deck 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 deck de **Cartas 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.

Em todas as situações, a carta vinculada deverá permanecer **até o momento em que o vínculo a que essa carta se interliga aconteça** e o respectivo viajante decida que seus efeitos sejam aplicados. Após o uso destas cartas, elas deverão ser colocadas no descarte (D) do respectivo playboard onde elas se encontravam **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 deck 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** opte por não acionar a carta tomada no turno do viajante A, ao fim do turno o viajante A poderá descartar a carta tomada. O fato disso acontecer somente no fim de seu turno **impede o viajante A de Reservar cartas na RF, 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 deck de Cartas de Lembrança. Quando o **fim do turno do viajante B** chegar, o vínculo com a carta Queda dos Ventos que está com sua frente revelada acima de seu deck 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 deck de Cartas de Lembrança, **até que decida por acioná-la** na próxima vez que seus efeitos se vincularem novamente.

Obs.: Uma carta vinculada que fica acima de um deck de Cartas de Lembrança, aguardando que um vínculo aconteça para ser usada, **impede que o viajante que a possui**

naquele condição 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 deck 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 FOREM 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 seguinte ao uso das ambas as cartas citadas, um terceiro viajante, o viajante C, usa o 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, pelo fato dela 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 poderá copiar os efeitos do Elmo da Solitude. Mas as cartas Sopro dos Seres e Dimensões Relativas PODEM SIM serem 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 poderá escolher revelar a RF de apenas alguns viajantes. A 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 ZI ou ZF **do tabuleiro individual do viajante invadido**.

24. O QUE ACONTECE COM SÍMBOLOS QUE SÃO IMPEDIDOS DE SEREM INSERIDOS POR UMA CARTA DE LEMBRANÇA?

Símbolos Dogmáticos **que são impedidos** de serem **inseridos** por uma Carta de Lembrança devem ser colocados na Reserva de Símbolos do Viajante que os possui. **Caso não haja 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 ARMIÓ. 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 Mournã**, 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 retrocedida**. Se a Aquisição ou Inserção de Símbolos já estiverem **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 EM CIMA DE UMA PEGADA QUE TAMBÉM TENHA NA MESMA LINHA UMA TORRE?

Sim, ao usar a carta Dimensões Relativas, é permitido que o viajante invasor seja colocado em cima de qualquer pegada no tabuleiro individual invadido **que esteja na mesma linha ou atrás** do token do viajante invadido. A não ser que o mesmo não esteja ocupando nenhuma Pegada em seu tabuleiro individual. Neste 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 MAIS 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, REVIDAS 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 fizeram os efeitos citados, que são Domínio de Ircai, Calamandara Q'hoz e Ecos Dissonantes.

31. O QUE ACONTECE QUANDO CARTAS REVELADAS QUE ESTÃO NA RF 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.



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.



CRÉDITOS

GAME DESIGNERS

MIKAEL SOARES E HYANAIGI

ILUSTRADOR

HYANAIGI

HISTÓRIA

MIKAEL SOARES

MÚSICA

RANN

REVISORES

ULYSSES MAGNO

AGRADECIMENTOS

JOANA DARC

FRANCISCO VIEIRA

ADRIANA ARAÚJO

TATIANA DUARTE

DONNIE, CINDY, LINA E BOLINHO

ISABEL ARAÚJO

EDUARDO ARAÚJO

STHEFANY ARAÚJO

TIA CIDA

LUCIANA CAVALCANTE

IAN THORFIN

BECK, DUKA E CARMELA

YURI LULINI

ULYSSES SOUSA

FERNANDO MACHADO

RÔMULO OLIVEIRA

PEDRO "WARFARE"

PAULO OLIVEIRA

BRUNO LEMOS

LUANA GOMES

JOÃO LUCAS

MATHEUS ALVES

FARLEY VASCONCELOS

CLÓVIS LORENZI

GLAUBER DOMINGOS

FLÁVIO AUGUSTO

ANA "DABS"



SUNOFESTO
editora

www.sunofesto.com.br