

# DREAM HOME



**LIVRO DE REGRAS**

## OBJETIVO DO JOGO

Você tem a chance de projetar sua casa dos sonhos do zero! O jogo dura doze rodadas. Em cada rodada, você adiciona cômodos à sua casa e a decora com todos os tipos de acessórios. Quando o baralho acabar, o jogo termina, e o jogador com mais pontos vence!

## CONTEÚDO DO JOGO

1 Tabuleiro de Jogo



1 Marcador de Primeiro Jogador



4 Tabuleiros de Casa



1 Bloco de Pontuação



10 Fichas de Decoração



60 Cartas de Cômodo



4 Cartelas de Referência



48 Cartas de Recurso



## PREPARAÇÃO

1. Cada jogador recebe um tabuleiro de casa e uma cartela de referência.
2. Posicione o tabuleiro do jogo no centro da mesa.
3. Embaralhe as cartas de recurso e coloque o baralho voltado para baixo sobre o tabuleiro **A**. Compre 4 cartas de recurso e coloque 1 carta voltada para cima em cada um dos 4 espaços mais à direita da linha de cima. (O espaço mais à esquerda é o espaço do primeiro jogador e deve ficar sempre vazio.)
4. Embaralhe as cartas de cômodo e coloque o baralho voltado para baixo sobre o tabuleiro **B**. Compre 5 cartas de cômodo e coloque 1 carta voltada para cima em cada um dos 5 espaços da linha de baixo.
5. Coloque as fichas de decoração perto do tabuleiro do jogo.
6. O jogador mais jovem recebe o marcador de primeiro jogador.

Pronto, pode começar a jogar!

**ESPAÇO DO PRIMEIRO JOGADOR**  
Este espaço fica sempre vazio.



## O JOGO

O jogo se desenrola em 12 rodadas. Em cada rodada, o jogador com o marcador de primeiro jogador realiza o primeiro turno e em seguida, o jogo procede em sentido horário.

Durante o turno de um jogador, ele escolhe uma coluna do tabuleiro do jogo e pega o par de cartas da coluna escolhida (um cômodo e um recurso). Se um jogador escolher a coluna da esquerda, ele pega a carta do espaço de baixo e o marcador de primeiro jogador. Coloque a carta de cômodo escolhida imediatamente em seu tabuleiro de casa, de preferência ao lado de cômodos de tipos semelhantes (veja "Posicionando Cartas de Cômodo" na página 6). Os efeitos das cartas de recurso são explicados na página 5.

Se ninguém escolher a coluna da extremidade esquerda, o primeiro jogador vigente mantém o marcador de primeiro jogador e realiza o primeiro turno da próxima rodada.

Após cada jogador realizar um turno, o tabuleiro do jogo é reiniciado: **descarte quaisquer cartas remanescentes** e preencha as duas linhas (4 cartas de recurso na linha de cima e 5 cartas de cômodo na linha de baixo).

Quando os baralhos acabarem, o jogo termina e os jogadores contam seus pontos. O jogador que somar mais pontos vence.



**CARTAS DE CÔMODO CONVENCIONAIS** - Estas cartas representam os principais cômodos da sua casa. Elas são colocadas em qualquer um dos dez espaços que formam os dois andares superiores do tabuleiro da casa.



**CARTAS DE CÔMODO ESPECIAIS** - Estas cartas representam cômodos não essenciais que você pode adicionar à sua casa (afinal, esta é a casa dos seus sonhos, certo?). Assim como os cômodos convencionais, os cômodos especiais são colocados nos dois andares superiores do tabuleiro da casa. Certifique-se de ler o texto da carta, pois alguns cômodos especiais possuem requisitos de pontuação específicos!



**CARTAS DE CÔMODO DE PORÃO** - Estas cartas representam os cômodos do porão da sua casa e podem ser colocadas apenas nos dois espaços do andar de baixo do tabuleiro da casa. Você pode distinguir as cartas de porão das outras cartas de cômodo por sua borda escura, o nome e pontos da carta impressos no topo dela.



Cada tipo de carta de recurso possui regras específicas:



**CARTAS DE TELHADO** - As cartas de telhado são empilhadas voltadas para baixo no espaço de telhado do tabuleiro da sua casa. Ao colocar uma carta de telhado na pilha, você não pode olhá-la novamente até o final do jogo. Há quatro tipos de carta de telhado.



**CARTAS DE DECORAÇÃO** - Ao pegar uma carta de decoração do tabuleiro do jogo, você coloca a ficha correspondente em um de seus cômodos. Você deve colocar a ficha em um cômodo que ainda não possua uma ficha de decoração e que seja do tipo indicado pela carta de decoração, e em seguida descartar a carta. Se todos os seu cômodos do tipo indicado já tiverem uma ficha de decoração ou se você não tem nenhum cômodo do tipo indicado, você não pode colocar a ficha, e simplesmente descarta a carta. A colocação de uma ficha de decoração em uma carta de cômodo finaliza o cômodo (veja "Posicionando Cartas de Cômodo" na página 6).



**CARTAS DE FERRAMENTA** - As cartas de ferramenta são colocadas voltadas para cima perto do tabuleiro da sua casa. O texto de cada carta de ferramenta explica quando e como ela deve ser jogada.



**CARTAS DE PROFISSIONAL** - As cartas de profissional são colocadas voltadas para cima perto do tabuleiro da sua casa. As cartas de profissional são usadas no final do jogo durante a contagem de pontos, exceto o Designer de Interiores, que também é usada durante o jogo.

*Para facilitar a contagem de pontos de algumas cartas de profissional, recomendamos manter as cartas de cômodo descartadas separadas das cartas de recurso descartadas.*



## Variação de Regras para 2-3 Jogadores

Em partidas para dois ou três jogadores, siga as etapas de preparação normalmente. No início de cada rodada, antes de o primeiro jogador realizar seu turno, ele escolhe uma coluna de cartas e descarta o par escolhido. O primeiro jogador não pode escolher e descartar a coluna da extremidade esquerda.

**Observação:** Para jogadores mais jovens, você pode simplificar o jogo ignorando esta regra de descarte.

## POSICIONANDO CARTAS DE CÔMODO

Após pegar uma carta de cômodo do tabuleiro, você a coloca no tabuleiro da sua casa. Após colocar uma carta de cômodo, você não pode movê-la, exceto quando uma carta de ferramenta ou de profissional específica permitir que isso seja feito. Pode haver espaços vazios entre cômodos do mesmo andar. Além disso, os jogadores não precisam posicionar as cartas da esquerda para a direita ou em qualquer ordem específica, desde que sigam estas regras:

**[A]** Não pode haver um espaço vazio diretamente abaixo de uma carta de cômodo.

**[B]** Cartas de porão devem ser colocadas em um dos dois espaços de porão. Cartas de cômodo convencionais e especiais devem ser colocadas em espaços dos dois andares superiores.

**[C]** Ao expandir um cômodo, você não pode exceder o limite de tamanho especificado pela carta do cômodo. (Para saber mais sobre a expansão de cômodos, veja a página 7.)



*Se você não puder colocar uma carta de cômodo, ou se você não quiser colocar uma carta de cômodo, coloque-a voltada para baixo em um espaço vazio do tabuleiro da sua casa. Isso cria um cômodo vazio, que vale 0 pontos no final do jogo. Um cômodo vazio, assim como todos os outros cômodos, não pode ter um espaço vazio diretamente abaixo dele. Cômodos vazios podem ser colocados adjacentes uns dos outros, mas não podem ser expandidos.*

O **quarto** possui um limite de duas cartas, então você não pode colocar uma terceira carta de **quarto** ao lado delas.



Os cômodos podem ser expandidos horizontalmente para gerarem pontos extras. Cada cômodo possui um limite de uma, duas ou três cartas, conforme indicado por estes ícones: ,  ou . Um cômodo constituído pelo seu número máximo de cartas, ou que já possui uma ficha de decoração, é considerado finalizado e não pode mais ser expandido. Você não pode colocar uma carta de cômodo ao lado de um cômodo do mesmo tipo que já esteja finalizado; se você não tiver outro espaço disponível para colocar essa carta de cômodo, você deve posicioná-la voltada para baixo como um cômodo vazio (vale 0 pontos).

**Observação:** Cômodos verticalmente adjacentes não estão no mesmo andar, portanto são considerados cômodos separados e geram pontos separadamente.

Susan pegou uma carta de banheiro do tabuleiro do jogo. Um banheiro tem limite de tamanho de apenas uma carta. Se Susan colocar sua nova carta de banheiro no espaço indicado, que fica do lado de seu banheiro já existente, ela deve colocá-la voltada para baixo como um cômodo vazio.



William pegou uma carta de **cozinha** e tem apenas dois espaços possíveis para colocá-la. Ele pode colocá-la ao lado da **sala de estar** existente (o que impediria uma futura expansão da **sala de estar**), ou voltada para baixo como um cômodo vazio adjacente à sua **cozinha** já existente, pois a **cozinha** atingiu seu tamanho máximo de duas cartas e já está finalizada.



Quando uma ficha de decoração é colocada em um cômodo, ele é finalizado e não pode mais ser expandido. Lembre-se, se você colocar uma carta de cômodo adjacente a um cômodo finalizado do mesmo tipo, a carta de cômodo deve ser posicionada voltada para baixo como um cômodo vazio (vale 0 pontos). Cômodos vazios podem ser adjacentes uns dos outros, mas não podem ser expandidos.



*William decide adicionar um piano à sua sala de estar (que até agora possui apenas uma carta). A colocação da ficha de piano finaliza o cômodo, impedindo que ele seja expandido no futuro. (Um piano é um instrumento muito delicado, então você não pode simplesmente fazer uma reforma onde ele está!)*

## FINAL DO JOGO E PONTUAÇÃO

Após a 12ª rodada, a casa de cada jogador terá 12 cômodos. Determine o valor de sua casa somando seus pontos. O jogo contém um bloco de pontuação para ajudá-lo nesta etapa. Lembre-se de admirar todas as belas casas construídas durante o jogo!

**Ao contar seus pontos, lembre-se de usar os efeitos do Fornecedor, do Faz-Tudo e do Construtor de Telhados.**

Você marca pontos por:

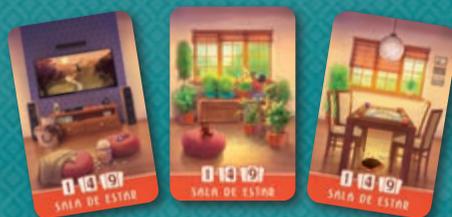
- cômodos
- decoração
- funcionalidade da casa
- telhado

### Ganhando Pontos com Cômodos

A maioria dos cômodos geram pontos com base no número de cartas que os compõem, que, por sua vez, dependem de sua adjacência horizontal. O valor em pontos de um cômodo é exibido na parte inferior da carta.



*Um quarto de duas cartas vale 4 pontos.*



1 4 9

Uma sala de estar de uma carta vale 1 ponto, uma sala de estar de duas cartas vale 4 pontos, e uma sala de estar de três cartas vale 9 pontos! Os ícones exibidos na parte inferior das cartas de cômodo indicam os pontos ganhos por um cômodo composto por uma, duas ou três cartas.



0 4

Uma garagem de uma carta vale 0 pontos, mas uma garagem de duas cartas vale 4 pontos.

## Ganhando Pontos com Decoração

Cada ficha de decoração fornece um valor em pontos. Um jogador com o Designer de Interiores marca 1 ponto extra para cada ficha de decoração. (Veja "Cartas de Profissional" na página 12 e 13.)



*A casa de William tem um quarto de uma carta. Durante seu turno, ele pega uma carta de decoração de casinha de gato e decide colocar a ficha nesse quarto. Isso finaliza o cômodo, portanto ele não pode colocar mais cartas de quarto adjacentes a ele. Durante seu próximo turno, ele pega a carta e ficha de decoração da Cama de Dossel, que pode ser colocada apenas em um quarto. Se William não tiver um segundo quarto no tabuleiro da casa dele, ele deve descartar a carta da cama de dossel, pois cada cômodo pode ter apenas uma ficha de decoração.*



## Ganhando Pontos pela Funcionalidade da Casa

Há duas maneiras na qual sua casa soma pontos por sua funcionalidade:

- Uma casa com um banheiro em cada um dos dois andares superiores soma 3 pontos extras.
- Uma casa com um banheiro, uma cozinha e um quarto soma 3 pontos extras.

## Ganhando Pontos com Telhado

Sempre que você pegar uma carta de telhado, você a coloca voltada para baixo no espaço de telhado do tabuleiro da sua casa. Durante o jogo, você não pode olhar a frente de suas cartas de telhado voltadas para baixo. No final do jogo, você revela as cartas de telhado e escolhe quatro para construir o telhado da casa. O telhado fornece pontos com base em sua uniformidade:

- Um telhado completo e uniforme (quatro cartas de telhado da mesma cor) vale 8 pontos.
- Um telhado completo e não-uniforme (quatro cartas de telhado que não são da mesma cor) vale 3 pontos.
- Um telhado incompleto (menos de quatro cartas de telhado) vale 0 pontos.
- Quaisquer cartas de telhado além das quatro que você escolheu valem 0 pontos.



*Uma carta de telhado é colocada voltada para baixo no tabuleiro de uma casa.*



*Um Telhado Não-Uniforme: 3 pontos*



*Um Telhado Uniforme: 8 pontos*

Além disso, cada janela em um telhado completo vale 1 ponto extra. Há apenas uma janela em cada tipo de carta e telhado.

### Vencendo o Jogo

O jogador que somar mais pontos vence. No caso de um empate, os jogadores que empatarem procuram por crianças exibidas nas ilustrações dos cômodos de suas casas (talvez você precise olhar com atenção, já que algumas crianças estão se escondendo e apenas uma perna ou braço são visíveis). O jogador empatado que tiver mais crianças em sua casa vence. Se ainda assim houver um empate, os jogadores compartilham a vitória.



*Um Telhado Não-Uniforme com Duas Janelas: 5 pontos (3 pontos por telhado + 2 pontos, 1 para cada janela)*



*A Pontuação Máxima Possível por um Telhado: 9 pontos (8 pontos por um telhado uniforme + 1 ponto pela uma janela)*

## DESCRIÇÃO DETALHADA DAS CARTAS DE RECURSO

### CARTAS DE RECURSO

#### Decoração

Ao pegar uma carta de decoração do tabuleiro do jogo, você coloca a ficha correspondente em um de seus cômodos. Você deve colocar a ficha em um cômodo que ainda não possua uma ficha de decoração e que seja do tipo indicado pela carta de decoração, e em seguida descartar a carta. Quando uma ficha de decoração é colocada em um cômodo, ele é finalizado e não pode mais ser expandido.

Um cômodo (ou seja, o cômodo em sua totalidade, o que pode ser representado por uma única carta de cômodo ou mais cartas lado-a-lado) pode ter no máximo uma ficha de decoração. Uma ficha de decoração não pode ser colocada em um cômodo vazio (carta de cômodo voltada para baixo).

A casa da árvore e a casa de passarinho são itens de decoração especiais. Quando uma dessas cartas de decoração é escolhida, o jogador pega a ficha correspondente e a coloca perto do tabuleiro de sua casa. É possível ter a casa da árvore e a casa de passarinho simultaneamente.

## Profissionais

Os profissionais são usados no final do jogo durante a contagem de pontos. (Com exceção do Designer de Interiores, que pode ajudá-lo durante o jogo.) Esta seção explica o efeito de cada carta de profissional detalhadamente.



**CONSTRUTOR DE TELHADOS:** no final do jogo, você pode selecionar uma carta de telhado que foi descartada durante a partida e adicioná-la à sua pilha de cartas de telhado.

**Observação:** Você deve usar o efeito do Construtor de Telhados antes de olhar suas próprias cartas de telhado voltadas para baixo.



**FORNECEDOR:** no final do jogo, você pode selecionar uma carta de cômodo que foi descartada durante a partida e trocá-la por qualquer carta de cômodo do tabuleiro da sua casa (incluindo um cômodo vazio). A nova carta deve obedecer todas as regras de colocação de cartas de cômodo. Se você remover uma carta de cômodo que tenha uma ficha de decoração, a ficha também é removida e você não recebe os pontos por ela.



**ARQUITETA:** no final do jogo, você ganha 1 ponto extra por funcionalidade da casa. (Uma casa com um banheiro em cada um dos dois andares superiores gera 4 pontos em vez de 3; uma casa com banheiro, cozinha e quarto gera 4 pontos em vez de 3.) Você também recebe 1 ponto para cada cômodo vazio no tabuleiro da sua casa - o Arquiteto pode facilmente convertê-los em algo útil.



**FAZ-TUDO:** no final do jogo, você pode trocar quaisquer duas cartas de cômodo de lugar no tabuleiro da sua casa. As duas cartas devem obedecer todas as regras de colocação de cartas de cômodo (cartas de porão devem ser colocadas em um dos dois espaços do porão, você não pode expandir um cômodo que já atingiu seu limite de tamanho, etc.).

Se um cômodo vazio for trocado, ele permanece voltado para baixo e ainda vale 0 pontos. Se você trocar uma carta contendo uma ficha de decoração, a ficha se move junto com a carta.

Você pode usar a habilidade do Faz-Tudo para expandir um cômodo que já contém uma ficha de decoração, desde que você não exceda o limite de tamanho do cômodo.

Se esta troca fizer com que um cômodo fique com mais de uma ficha de decoração, você deve descartar todas as fichas exceto uma (lembre-se, um cômodo pode conter apenas uma ficha de decoração).

Susan usa o *Faz-Tudo* para trocar a carta da *sala de estar* do segundo andar pela carta da *sala de brinquedos* do primeiro andar para expandir sua *sala de estar*.





**DESIGNER DE INTERIORES:** durante o jogo, quando você colocar uma ficha de decoração, ela não finaliza o cômodo, porém seus cômodos ainda devem conter no máximo uma ficha de decoração. Quaisquer cômodos que estavam finalizados devido a uma ficha de decoração antes de você obter o Designer de Interiores, agora podem ser expandidos (exceto se já tiverem atingido o limite de tamanho). A habilidade desta carta entra em vigor logo que você a obtém. No final do jogo, cada uma de suas fichas de decoração vale 1 ponto extra.

## Ferramentas

Cartas de ferramenta são colocadas voltadas para cima perto do tabuleiro da sua casa (exceto o Andaime, que é colocado em um espaço vazio no tabuleiro da casa). As cartas de ferramenta são usadas durante o turno, exceto quando especificado de outra forma. Após usar uma carta de ferramenta, descarte-a. Se você pegar uma carta de ferramenta na rodada final, você não poderá usá-la, e ela não terá efeito.



**FURADEIRA** - no início do seu turno, imediatamente antes de escolher uma coluna de cartas, você pode descartar a Furadeira para trocar de lugar qualquer carta de cômodo do tabuleiro do jogo com uma carta de cômodo do tabuleiro da sua casa. A nova carta deve obedecer todas as regras de colocação de cartas de cômodo. Você não pode trocar um cômodo vazio de seu tabuleiro com uma carta do tabuleiro do jogo.



*Trocando uma carta de estúdio para obter uma terceira carta de sala de estar.*



**BRITADEIRA** - No início de uma rodada, antes de o primeiro jogador escolher uma coluna de cartas, você pode descartar a Britadeira para pegar imediatamente uma carta de cômodo do tabuleiro do jogo da sua escolha e colocá-la em um espaço vazio do tabuleiro da sua casa. Descarte a carta de recurso acima da carta de cômodo escolhida; se você escolher a carta de cômodo da extremidade esquerda, você não se torna o primeiro jogador. Após pegar e posicionar sua carta de cômodo, o jogo continua com o primeiro jogador realizando o turno dele e em seguida em sentido horário pela mesa. Você pula seu turno normal nesta rodada.



**BETONEIRA** - Durante seu turno, antes de escolher uma coluna de cartas, você pode descartar a Betoneira para trocar duas cartas de cômodo do tabuleiro do jogo de lugar.



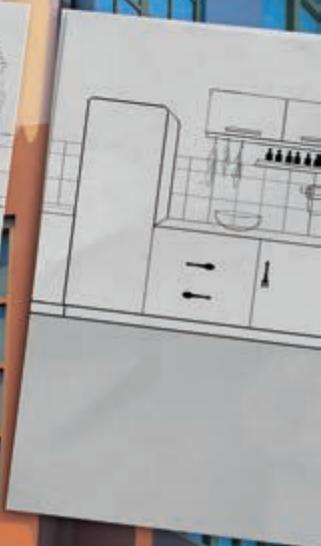
*Na imagem acima, William é o segundo jogador da rodada, e ele pode escolher uma entre quatro colunas. Ele quer a carta da sala de estar e a carta de telhado vermelho com uma janela, mas elas não estão na mesma coluna, portanto ele descarta sua Betoneira para trocar a sala de estar e a despensa de lugar. Agora que as duas cartas que ele quer estão na mesma coluna, ele as escolhe e as adiciona ao tabuleiro da sua casa.*



**ANDAIME** - Ao pegar o Andaime, coloque-o em um espaço vazio do tabuleiro da sua casa que não tiver um espaço vazio abaixo dele. Você pode colocar uma carta de cômodo diretamente acima do Andaime. Antes do final do jogo, você deve substituir o Andaime por uma carta de cômodo, inclusive por um cômodo vazio. Você pode colocar o Andaime antes ou depois da sua carta de cômodo.



*Na imagem acima, William acabou de pegar seu par de cartas: sua terceira carta de sala de estar e uma carta de Andaime. Primeiro, ele coloca o Andaime no espaço vazio de seu porão, o que possibilita agora colocar sua terceira carta de sala de estar e expandi-la. William sabe que ele deve pegar outra carta de cômodo de porão antes do final do jogo... ou ele será forçado a substituir o Andaime com um cômodo vazio!*



**rebel**



Rebel Sp. z o.o. ul. Budowlanych 64c 80-298 Gdańsk, Poland  
[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)  
[wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl)

© 2016 Todos os direitos reservados.  
Design do Jogo: **Klemens Kalicki**  
Ilustração: **Bartłomiej Kordowski**  
Edição e Revisão: **Molly Glover & Steven Kimball**

Diagramação do Livro de Regras:  
**Maciej Goldfarth & Łukasz S. Kowal**  
Tradução para o Inglês:  
**Anna Skudlarska & Russ Williams**

Galápagos Jogos: **Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!**

Tradução: **Fabiano Guolo**  
Revisão: **Paula Pizauro**  
Diagramação BR: **Danilo Sardinha**  
[www.GalapagosJogos.com.br](http://www.GalapagosJogos.com.br)



## EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

### Cômodos

- Sala de Brinquedos: 2 pontos
- Sala de Estar: 4 pontos
- Banheiro: 1 ponto
- Closet: 1 ponto
- Banheiro: 1 ponto
- Quarto: 1 ponto
- Cozinha: 1 ponto
- Despensa: 3 pontos  
(ao lado de uma Cozinha)
- Cozinha: 1 ponto
- Garagem: 0 pontos
- Cômodo vazio: 0 pontos

**15 pontos**

### Decoração

- Piano: 3 pontos
- Casinha de Gato: 1 ponto

### Funcionalidade da Casa

- Um banheiro em cada um dos dois andares superiores: 3 pontos
- Banheiro, cozinha e quarto: 3 pontos

### Telhado

- Telhado completo e não-uniforme: 3 pontos
- Janela: 1 ponto



**PONTUAÇÃO FINAL: 29 PONTOS**

**16**