2-4
14+
30min
Fairy tile™
Livro de Regras
Matthew Dunstan
Brett J Gilbert
Miguel Coimbra
conclave

Fairy tile™

Livro de Regras

Sumário do Jogo

Bem-vindo ao **Fairy tile**, um Reino de terras encantadas em que uma **Princesa** ousada, um **Cavaleiro** devoto e um terrível **Dragão** vagam procurando por aventuras. Eles precisam de sua ajuda para desbravar o Reino! Ajude-os a se movimentar mais e mais para, completar seus destinos e contar suas histórias, página por página.

Conteúdo

15 Tiles de Terreno (diferentes frente e verso)

- 3 Tiles Iniciais com os símbolos , , e

- 12 Tiles comuns

3 Miniaturas de Personagens

- Princesa
- Cavaleiro
- Dragão

36 Cartas de páginas

4 Guias de referência

4 Fichas de Magia

1 Livro de Regras

Objetivo e visão geral do Jogo

Desenvolva o Reino de **Fairy tile** colocando em jogo novos tiles de Terreno e movendo a **Princesa**, o **Cavaleiro**, e o **Dragão** por diferentes lugares como **Montanhas**, **Florestas**, e **Planícies**. Ajude-os a terem aventuras extraordinárias completando os objetivos escritos nas Páginas de seu Livro. Assim que completar um objetivo, desenvolva sua história e leia em voz alta a Página de seu Livro.

Seja o primeiro a ler todas as Páginas de seu Livro para vencer a partida.

Elementos do Jogo

Miniaturas

As três miniaturas representam as Personagens que você poderá mover durante a partida. Elas não pertencem a um jogador específico e podem ser movidas por qualquer jogador. Essas são as miniaturas da **Princesa**, do **Cavaleiro** e do **Dragão**.

Cartas de páginas

Cartas de Páginas formam seu Livro e oferecem objetivos que, ao serem completados, dão vida as aventuras das Personagens. Eles também o levam para perto da vitória e criam uma pequena história para ser contada por você.

Tiles de Terreno

Tiles de Terreno formam o reino e representam os diferentes Lugares para os quais as Personagens podem viajar durante a partida. **Cada tile de Terreno é composto por até 3 Lugares**.

Alguns Lugares são divididos por um **Rio**.

Entre os tiles de Terreno existem **3 tiles Iniciais** cada qual contendo um símbolo: um para a **Princesa**, um para o **Cavaleiro**, e um para o **Dragão**. Estes símbolos indicam os lugares de início da partida e os espaços iniciais de cada miniatura. Estes tiles também contém um Lugar com um canto **branco** para ajudá-lo na preparação.

Fichas de Magia

Fichas de Magia representam um Bônus que você poderá usar durante a partida quando o lado da Magia estiver voltado para cima.

Preparação

1 Coloque os **3 tiles iniciais** sobre a mesa de forma que o canto branco forme um círculo ao centro dos tiles e que o Rio esteja se conectando em cada tile. Isso formará o Reino inicial.

2 Coloque a **Princesa** sobre o espaço , o **Cavaleiro** sobre o espaço , e o **Dragão** sobre o espaço .

3 Embaralhe os tiles Comuns e crie uma pilha próximo ao Reino onde cada um possa enxergá-la.

4 Entregue uma **ficha de Magia** para cada jogador **com a face em Branco voltada para cima** (face da Magia para baixo) colocando-a à sua frente.

5 Embaralhe as **36 cartas de Páginas** e distribua a todos os jogadores, com a face para baixo, de modo que todos tenham a mesma quantidade. Crie uma **pilha com a face para baixo** com as cartas de Página que você recebeu. Este é seu Livro.
Saque e olhe secretamente a primeira Página de seu livro. Permaneça com ela em sua mão. Não olhe as outras Páginas de seu Livro, você irá descobri-las durante o curso da partida!

6 O jogador mais velho é o jogador inicial.

Conselho

Os tiles de Terreno são dupla-face. Nós recomendamos que eles sejam virados quando embaralhados para garantir que toda partida seja diferente da anterior.

A Partida

A partida é jogada através de vários turnos consecutivos até que um jogador tenha contado todas as aventuras em seu livro e, consequentemente, tenha completado todos os objetivos de suas cartas de Páginas.

Visão Geral do Turno

Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, você tem que realizar uma destas **ações**:

Desenvolva sua História

ou

Vire uma Página

Desenvolva sua História

Sair para uma Aventura

Quando você **Sai para uma Aventura,** você pode realizar uma destas ações:

a **Mova uma Personagem**

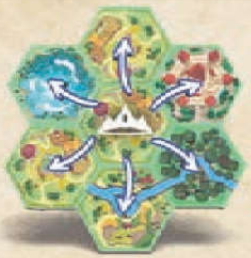
ou

b **Aloque um tile de Terreno**

Então verifique se você pode **Contar a Aventura.**

a Mova uma Personagem

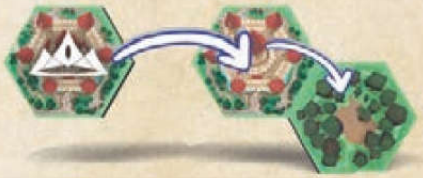
Quando você realiza esta ação, por uma vez você pode mover uma Personagem dentro do Reino.



Cada Personagem se move de forma diferente:

- **Princesa**: A Princesa se move **exatamente por um espaço de Lugar** a partir de sua posição. Ela também pode pular **de um Castelo para outro Castelo**.

  - Se ela terminar seu movimento em um Castelo, ela pode se mover diretamente para outro Castelo.
  - Se ela começar seu movimento em um Castelo, pode mover-se diretamente para outro Castelo e então mover-se para um espaço de Lugar adjacente.



    Note:: *A Princesa apenas poderá pular de um Castelo para outro se ela se mover para um espaço de Lugar adjacente a ele, antes ou depois do pulo.*

- **Cavaleiro**: O Cavaleiro move-se **exatamente por dois espaços de Lugar** a partir de sua posição. Ele não pode mover-se por apenas um espaço de Lugar adjacente, como também não pode terminar seu movimento em um Lugar adjacente à sua posição de início ou retornar para ela.

Dragão: O Dragão voa **em linha reta** a partir de sua posição até alcançar **a borda do Reino de Fairy tile.** Quando ele se move, ele tem que se mover **o mais distante possível** e não pode terminar seu movimento antes de atingir a borda do Reino. Ele pode mover-se apenas sobre espaços de Lugar, ou seja, ele não pode mover-se sobre espaços vazios.

Nenhuma Personagem pode deixar o Reino de **Fairy tile.** Elas têm que permanecer sobre um tile de Terreno que esteja em jogo. Elas podem, no entanto, mover-se por um espaço de Lugar que contenha uma ou mais Personagens e também terminar seu movimento neste mesmo Lugar.

b Alocar um tile de Terreno

Quando você realiza esta ação, pegue o tile de Terreno do topo da pilha sem virá-lo para o outro lado e o aloque no reino, seguindo estas regras:

- O tile novo deve estar adjacente a, **no mínimo, duas bordas contiguas do Reino**.
- Se o novo tile de Terreno estiver adjacente a um Rio, você tem que alocá-lo **de forma a continuar o fluxo do Rio**. Se isso não for possível, você não pode alocá-lo neste espaço. Podem haver vários rios no Reino.

Se a pilha de tiles de Terreno acabar, você não poderá mais escolher **Alocar um tile de Terreno**.

Contar a Aventura

Depois de sair para uma Aventura, verifique se você pode **Contar a Aventura**.

Você pode Contar a Aventura se, depois de realizar sua ação, as Personagens tenham sido colocadas ou movidas de forma que o faça completar **o objetivo de sua Página**. Você não pode Contar a Aventura durante o turno de outros jogadores e pode Contar a Aventura apenas uma vez por turno.

Quando você Conta a Aventura, coloque a carta de Página com a face para cima próxima a seu Livro e a leia em voz alta. Então saque a próxima Página de seu Livro.

Virar uma Página

Você pode Virar uma Página somente se decidir não Sair para uma Aventura ou Contar a Aventura em seu turno. Esta será sua única ação em seu turno.

Coloque a Página que você tem em mãos debaixo de seu Livro, com a face voltada para baixo, e então saque e olhe secretamente a próxima Página do topo de seu Livro.

Em seguida vire sua ficha de Magia com o lado da Magia para cima. Agora você poderá usar sua ficha de Magia para realizar uma segunda ação de Sair para a Aventura no seu próximo turno.

Mesmo que você tenha apenas uma Página em seu Livro, você poderá Virar a Página para virar a ficha de Magia e usá-la em seu próximo turno.

Lado de Magia

Você poderá, ainda, Virar a Página mesmo que sua ficha de Magia esteja com a face voltada para cima. No entanto, você poderá realizar apenas uma ação extra com sua ficha de Magia. Ações extras não são acumuláveis.

Quando você Sai para uma Aventura, se o lado da Magia de sua ficha estiver voltado para cima, você poderá virá-lo para realizar uma segunda ação de Sair para uma Aventura. Está é a única forma de realizar duas ações em seu turno. Resolva completamente sua primeira ação antes de realizar a segunda.

Final do Turno

Seu turno termina assim que você tiver realizado uma ação (ou duas com sua ficha de Magia) e tiver **Contado a Aventura**, caso tenha completado seu objetivo, ou tiver Virado a Página. O próximo jogador poderá, então, realizar sua ação.

Fim da Partida

A partida termina imediatamente assim que um jogador Contar a Aventura da última Página de seu Livro. **Este jogador será o vencedor**.

No caso extremamente raro do objetivo de uma de suas cartas de Página ser impossível de ser completado por você não se poder alocar nenhum tile de Terreno, então, você perde. Os outros jogadores continuam a partida. Se todos os outros jogadores forem incapazes de completar um objetivo, todos vocês estarão perdidos em uma história sem fim. Não haverá vencedores.

Dica

Na parte de baixo de cada carta de Página, existe um número. Ao final da partida, coloque as cartas das Aventuras que você tenha contado em ordem numérica crescente, assim você poderá contar a história cronologicamente. Continue sua Aventura e escreva sua própria história em nosso website!

Esclarecimento dos Objetivos

1 Ver

Uma Personagem pode ver qualquer espaço de Lugar no Reino ou qualquer outra Personagem que esteja em **linha reta** a partir de sua posição, **não importando a distância**. Personagens não bloqueiam a linha de visão e não impedem que se veja qualquer Personagem que esteja atrás dela. Uma Personagem só consegue ver dentro dos limites do Reino. Uma Personagem pode ver o espaço de Lugar que ocupa.

Se um objetivo determinar que a Personagem tem que ver as outras duas Personagens ao mesmo tempo, essas outras duas Personagens não precisam estar ocupando o mesmo espaço de Lugar para serem vistas. Se um objetivo determinar que uma Personagem deva ver 3 espaços de Lugar em linha, estes 3 espaços devem estar visíveis se olhando em uma direção. Eles não precisam estar adjacentes.

A princesa consegue **ver** o Dragão e o Cavaleiro.

2 Visitar

Uma Personagem visita um Lugar somente **se você a mover de forma a terminar seu movimento naquele Lugar no corrente turno**.

3 Encontrar

Duas Personagens encontram-se caso estejam no mesmo espaço de Lugar. Ao menos uma destas Personagens deve terminar seu movimento **no espaço de Lugar indicado**, durante seu turno.

Note: Você pode Contar a Aventura de objetivos que contenham as palavras Encontrar ou Visitar somente se você tiver acabado de **Mover uma das Personagens**, mas não se você tiver acabado de **Alocar um tile de Terreno**. Você pode Contar a Aventura de um objetivo que contenha a palavra Ver se você tiver movido uma Personagem ou Alocado um tile de Terreno.

4 Maior Floresta/Montanha/Planície

Maior Floresta, Montanha e Planície do Reino se formam quando **ao menos 3 espaços de Lugar do mesmo tipo estejam conectados**. Esses espaços de Lugar podem ser organizados em qualquer direção, mas **eles têm que estar na mesma conexão**. Pode haver várias Maiores Florestas, Montanhas ou Planícies no Reino.

Maior Floresta

5 Maior Rio

O Maior Rio se forma quando **no mínimo 5 espaços de Lugar com Rios estiverem conectados de forma contígua**. Estes espaços de Lugar podem ser organizados em qualquer direção, mas **eles têm que formar o mesmo rio**.

Maior Rio

6 Mover sobre

Uma Personagem se move sobre um Castelo se ela passar por ou terminar seu movimento sobre um espaço de Lugar com um Castelo.

Créditos

Designers: Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert
Ilustrador: Miguel Coimbra
Gerentes de Projeto: Virginie Gilson & Xavier Taverne
Designer Gráfico: LowKey (www.lowkey.be)
Tradução: Kleber Bertazzo
Revisão: Nayana Abreu & Cristiano Cuty
Obrigado por testar: Romain Loussert, Charlotte Defgnée, Arnaud Derlon, and Jean-Marie Mouret, Timothée Simonot and Robin Houpier.

© 2018 IELLO USA LLC. IELLO, Fairy Tile, e seus logos são marcas registradas de IELLO USA LLC.

Atenção: Este produto contém partes pequenas que podem ser engolidas e não é aconselhável para crianças com 3 anos ou menos. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO DEVE SER USADO POR PESSOAS COM 3 ANOS OU MENOS.
Fabricado em Shanghai, China por Whatz Games.

Distribuído no Brasil por Conclave Editora
Rua Professora Adelaide Bergo, 34 - Jardim Casablanca
Juiz de Fora - MG - Brasil
CEP: 36036-250
editora@conclaveweb.com.br

Siga-nos em

www.conclaveweb.com.br