LIVRO DE REGRAS

Poções

Componentes:

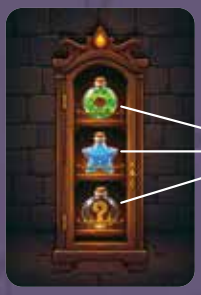
72 cartas de Elementos: 9 de cada: Gelo, Pântano, Ouro, Fogo, Água, Amor, Piche, Raio.
23 cartas Especiais: 5 Coringas, 2 Explosão Total, 3 Vazamento, 3 Espiar e jogar, 2 Zumbis, 4 Invisíveis, 4 Trocar.

CALANGO JOGOS

Conteúdo extra e regras detalhadas: www.calangojogos.com.br/pocoes



Conhecendo as cartas



Verso das cartas:

Uma poção corresponde à frente e duas são iscas.

A escolha do alvo deve acontecer antes da revelação.

Conhecendo as poções


Poção de água


Poção do fogoo


Poção de raios


Poção do amor


Poção do ouro


Poção do pântano


Poção do gelo


Poção de piche


Poção especial

Objetivo do jogo

Acumule pontos durante três rodadas. Ao final, vence quem somar mais pontos de rodada.

Preparação do jogo

- Embaralhe todas as cartas.
- Dê 4 cartas de Elemento abertas para cada jogador formar sua Estante.
- Se surgir uma carta Especial, devolva-a, embaralhe e compre outra.
- Deixe o Baralho de Compra, o Descarte e as Pilhas de Pontuação acessíveis.
- Escolha aleatoriamente quem começa.

Área individual de Poções

Estante de poções



Pilha de pontos



Como jogar Poções

Você realiza apenas **uma** das duas ações abaixo:

Preparar poção - Compra e joga uma carta para você ou em alguém.

Destilar poção - Transforma três cartas de uma mesma pilha em pontos.

Preparar Poção

- Compre a carta do topo sem olhar a frente.
- Observe apenas as 3 pistas do verso.
- Escolha jogar na sua Estante ou na Estante de outro jogador.
- Revele a carta e aplique seu efeito por completo.
- Depois de resolver o efeito, seu turno termina.

Ao jogar na sua estante

- Se não houver aquele Elemento, inicie uma nova pilha.
- Se já houver, coloque a carta na pilha correspondente.
- Caso seja uma carta de ação, execute-a.

Ao jogar na estante de outro jogador

- Se não houver aquele Elemento, a carta fica na Estante escolhida.
- Se já houver, roube a pilha inteira daquele Elemento, incluindo a carta revelada, e leve-a para sua Estante.
- Caso seja uma carta Especial, aplique seu efeito ao alvo.

Destilar Poção

- Escolha **uma** pilha com 3 cartas ou mais do mesmo elemento (o coringa representa esse elemento também).
- Retire 3 cartas da pilha escolhida e coloque-as fechadas na sua Pilha de Pontuação.
- Você não compra nem joga carta nesse turno.

Jogando em 5 pessoas

Jogando em 5 pessoas, a ação de destilar passa a ser com pilhas a partir de 2 cartas, todas as demais regras são as mesmas.

Destilar Poções de 3 ou 4 jogadores

3 cartas do mesmo elemento



Destilar Poções com 5 jogadores

2 cartas do mesmo elemento



Vitória Instantânea

Depois da resolução completa de uma carta ou efeito, se você possuir os 7 dos 8 Elementos na Estante, encerre a rodada: marque 3 pontos e todos os demais marcam 0.



Modos de jogo e pontuação

- Quando o Baralho acabar, termine a resolução da jogada em andamento.
- Conte as cartas da pilha de pontuação.
- Caso não tenha destilado nenhuma poção, sua pontuação é zero.
- Pontue conforme a tabela abaixo.
- Anote sua pontuação.
- Após 3 rodadas, some os pontos de cada um.
- Aquele que tiver a maior pontuação será o vencedor.
- Em caso de empate, a vitória será compartilhada.
- Se não concordarem com o resultado, podem jogar mais uma rodada.

1º colocado - 3 pts
2º colocado - 2 pts
3º colocado - 1 pt
4º colocado - 0 pt
5º colocado - 0 pt

Poção para viagem

Partida única com muita treta.

Ao final do baralho, quem tiver mais cartas vence, em caso de empate, a vitória será compartilhada.

Poções especiais

O efeito da carta Especial é aplicado ao jogador-alvo. Quando houver uma ação ou escolha, é ele quem a realiza, salvo quando o texto indicar o contrário.



Coringa:
Em você: escolha um Elemento e adicione o Coringa à pilha correspondente. Se ainda não tiver essa pilha, aguarde seu próximo Elemento.
Em outro jogador: quem jogou a carta rouba uma pilha do alvo à sua escolha.



Explosão total:
O alvo descarta sua maior pilha. Em caso de empate, o alvo escolhe uma das pilhas empatadas.



Vazamento:
O alvo descarta 1 carta de sua maior pilha. Em caso de empate, o alvo escolhe uma das pilhas empatadas.



Invisível:
Até o final do próximo turno, o alvo não pode ser escolhido pelos outros jogadores.



Espiar e Jogar:
O alvo olha as 3 cartas do topo, joga 1 e devolve as demais na ordem que desejar. Se jogar outro Espiar e Jogar, repete o efeito antes de devolver as cartas restantes.



Zumbi:
O alvo escolhe qualquer carta do Descarte e joga-a imediatamente. Se for Especial, resolve seu efeito e devolve-a ao Descarte.



Trocar:
O alvo dá a outro jogador uma carta ou pilha de um Elemento que o outro ainda não tenha. Em troca, pega qualquer carta ou pilha dele, mesmo de um Elemento que já possua.

CARTAS EXCLUSIVAS DA EXPANSÃO ACIDENTE

Simbionte e PUFF são cartas exclusivas da expansão Acidente. Elas não acompanham o jogo-base.



Simbionte:
O alvo descarta 1 carta de cada uma de suas pilhas que tenha 2 ou mais cartas.



PUFF:
O alvo fica uma rodada sem jogar, mas ainda pode ser alvo de outras cartas.