



REGRAS DO JOGO

INTRODUÇÃO

Perdidos no Fae e perseguidos por espíritos enigmáticos, os bravos druidas do clã Baruitha se reúnem para realizar rituais sagrados em honra destes místicos habitantes. Apaziguar as criaturas pode ser crítico para a sobrevivência do clã neste reino extraordinário.

Em **Fae**, 2 - 4 jogadores assumem o papel de espíritos rebeldes no místico reino de Fae, ocultando suas identidades uns dos outros, enquanto influenciam e atraem os druidas perdidos através de terras estranhas.

Quando os espíritos conduzem grupos de druidas a ficarem juntos, eles realizam rituais para conquistar pontos. No final da partida, os jogadores revelam suas identidades secretas e o jogador com mais pontos vence.

COMPONENTES



1 Tabuleiro



60 Druidas
(5 cores, 12 de cada)



5 Marcadores
de Pontuação



12 Cartas de
Rituais



5 Cartas de
Espírito

CONCEITOS-CHAVE

ESPAÇOS E REGIÕES

O tabuleiro é dividido em 60 espaços e 12 regiões. Um espaço consiste em um único tipo de terreno (mostrado por sua ilustração e cor). Um grupo de cinco espaços forma uma região, que é separada das outras regiões por água (uma combinação de rios e lagos).



Espaço



Região

Durante a partida, os jogadores movem druidas entre estes espaços, isolando grupos de druidas para marcar pontos.

IDENTIDADES SECRETAS

Durante a preparação, você recebe uma carta cuja cor corresponde a uma cor de druidas e de marcador de pontuação. Sua cor só é conhecida por você até que seja revelada no fim da partida.



Durante a partida, **a pontuação acontece de modo anônimo, por cor**. Quando pontos são ganhos, qualquer jogador pode mover os marcadores de pontuação, mas você não sabe quem está se beneficiando daqueles pontos (apenas quando for você).

Todas as cinco cores estão presentes em todas as partidas; se uma ou mais cores não forem atribuídas a nenhum jogador, estas "cores neutras" podem ainda marcar pontos.

Com o progresso da partida, ao prestar atenção no que os outros jogadores estão fazendo em seus turnos, você pode ter uma ideia de quais são suas cores e usar isso a seu favor.

PREPARAÇÃO

1. Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Coloque **todos os marcadores de pontuação** (independentemente do número de jogadores) no espaço inicial da trilha de pontuação, localizada no canto superior esquerdo do tabuleiro.



2. Aleatoriamente, coloque todos os 60 druidas no tabuleiro. Cada espaço deve conter apenas um druida, e cada região deve conter exatamente **um druida de cada cor** nos seus cinco espaços. Note que as cores dos druidas não precisam corresponder ao terreno.



3. Embaralhe as cinco cartas de espírito e dê uma a cada jogador com a face para baixo. Retorne as restantes para a caixa do jogo sem as ver.



Cada jogador secretamente olha a sua carta sem a mostrar aos outros jogadores; a frente da carta mostra a cor e o espírito de influência do jogador.

4. Organize as cartas de rituais em pilhas conforme o valor mostrado na frente de cada carta. Coloque estas pilhas próximas ao tabuleiro, da esquerda para a direita, em ordem crescente de "1" a "5".



x4

x3

x2

x2

x1

JOGANDO A PARTIDA

Em **Fae**, você move druidas no tabuleiro para os espaços contendo outros druidas. Quando um ou mais druidas estiverem cercados por espaços vazios, o ritual é iniciado, e algumas cores podem marcar pontos.

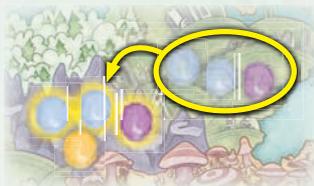
TURN DO JOGADOR

A partida é jogada por uma série de turnos, começando pelo jogador mais velho na mesa e seguindo em sentido horário. Durante seu turno, você escolhe um espaço contendo um ou mais druidas e **move todos os druidas** daquele espaço para um espaço adjacente que também contenha um ou mais druidas.

MOVENDO DRUIDAS

Há algumas regras que você deve ter em mente quando move os druidas:

- ✦ Você deve mover **todos** os druidas do espaço escolhido.
- ✦ O espaço de onde você move os druidas e para onde você os move pode conter **qualquer combinação** de cores de druidas, incluindo ou não seus próprios druidas.
- ✦ Você não pode mover druidas para espaços vazios.
- ✦ Se um espaço possuir **sete ou mais** druidas, você não pode mover druidas para fora daquele espaço (mas ainda pode mover druidas para dentro dele).
- ✦ Você pode mover druidas através de rios, mas não através de lagos.



Um jogador move druidas.

Depois que você mover druidas, se um espaço contendo um ou mais druidas se tornar isolado (todos os espaços adjacentes estiverem vazios), um ritual ocorre.



Um jogador move druidas. O novo grupo de druidas formado agora está isolado, iniciando um ritual.

Note que é possível que um simples movimento isole múltiplos espaços com druidas. Se isso acontecer, você resolve **todos os rituais, um de cada vez**, na ordem à sua escolha.

RITUAIS

Quando você isolar um ou mais grupos de druidas e iniciar um ritual, pegue a **carta de ritual de cima da pilha mais à esquerda**. As cartas de ritual representam o fluxo da magia em constante mudança no reino, indicado pelos dois tipos de terreno em cada carta.



Carta de Ritual

O topo da carta mostra o terreno abençoado, que aumenta o número de pontos marcados no ritual pelo valor indicado na carta. A parte inferior da carta mostra o terreno amaldiçoado, que é uma maneira do ritual ser quebrado.

Para resolver um ritual, primeiramente verifique se o ritual foi quebrado, então o pontue.

QUEBRA DE UM RITUAL

A quebra de um ritual faz com que os druidas no espaço daquele ritual sejam removidos, o que reduz a quantidade de pontos ganhos com aquele ritual.

Há duas maneiras da quebra acontecer:

- ✦ Se o ritual acontecer em um terreno amaldiçoado, retorne **todos** os druidas daquele espaço para a caixa. Nenhuma cor marca pontos para aquele ritual.



O ritual ocorre em um terreno amaldiçoado, então todos os druidas são removidos.

- ✦ Se todas as cinco cores estiverem presentes, retorne quaisquer **druidas solitários** de cada cor para a caixa do jogo.



PONTUANDO

Depois de resolver a quebra do ritual (e remover os druidas), os jogadores verificam o valor final do ritual. Cada druida remanescente (independentemente da cor) no espaço do ritual vale **um ponto**. Se o ritual acontecer em um terreno abençoado, adicione a seu valor a quantidade de pontos indicada na carta.

Depois de verificar o valor final do ritual, avance os marcadores de pontuação das cores correspondentes aos druidas presentes no ritual uma quantidade de espaços igual ao valor do ritual. Todas as cores **avançam o mesmo valor**, independentemente de quantos druidas de cada cor estejam presente no ritual.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO 1



Há 4 druidas no ritual, que não acontece em um terreno abençoado. Cada um, vermelho e azul, marca 4 pontos.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO 2



Há 5 druidas no ritual, que acontece em um terreno abençoado (valor "4"), azul, amarelo, roxo e preto marcam cada um (5 + 4 =) 9 pontos.

Depois de pontuar um ritual (mesmo que ele tenha sido quebrado), o jogador que iniciou o ritual mantém a carta do ritual à sua frente. No final da partida, cada carta de ritual que um jogador possuir vale um ponto.

Note que a última carta de ritual (valor "5") não possui terreno amaldiçoado. Ao invés disso, todos os tipos de terreno são abençoados para aquele ritual.



FIM DA PARTIDA

Há duas maneiras de uma partida terminar:

- ✦ O 12º ritual (a última carta) é resolvida.
- ✦ Um jogador não consegue realizar seu turno (isto é, não é possível mover druidas).

Quando a partida termina, os jogadores revelam suas cartas de espírito. Então, cada jogador conta o número de cartas de ritual que possui, marcando um ponto em sua cor para cada carta.

Então, os jogadores comparam a pontuação. O jogador com mais pontos vence. Se houver empate, aquele dentre os empatados que tiver menos cartas de ritual, vence. Se ainda permanecer o empate, os jogadores compartilham a vitória.

CRÉDITOS

Autor: Leo Colovini

Escrita Técnica: Justin Kemppainen

Edição e teste de leitura: Steven Kimball

Arte da Capa e das Cartas: Atha Kanaani

Arte do Tabuleiro: Bree Lindsoe

Escultura Plástica: Paul Kluka

Design Gráfico: Dan Gerlach and Bree Lindsoe with Samuel R. Shimota

Direção de Arte e de Gráfico: Samuel R. Shimota

Editor: Steven Kimball

Tradução e Layout Brasileiros: Cristiano Cuty

Revisão: Marcelo Oliveira e Kleber Bertazzo

Playtesters: James Meier, Alexandar Ortloff, Alex Randolph, Dario De Toffoli, and Dario Zaccariotto

Z-MAN
games

1995 W County Road B2
Roseville, MN 55113 USA
(651)-639-1905
info@ZManGames.com



Rua Profa. Adelaide Bergo, 34
Jardim Casablanca
Juiz de Fora - MG
editora@conclaveweb.com.br

© 2018 Z-Man Games. Fae, Z-Man Games, e the Z-Man logo são TM de Z-Man Games. Fantasy Flight Supply é uma TM de Fantasy Flight Games. Z-Man Games e Fantasy Flight Games são divisões de Asmodee North America, Inc. Componentes podem variar dos apresentados. Fabricado na China.