

OS INCRÍVEIS PARQUES DE MISS LIZ



MANUAL DE REGRAS



Os Incríveis Parques de Miss Liz

Primeira Edição

2018

Brasil

Criação:

Diego de Moraes

Ilustração:

João “Raulex” e Estúdio Tonnelada

Design Gráfico:

Diego de Moraes

Livro de Regras

Texto Original:

Diego de Moraes

Edição e Diagramação:

Jéssica Lang e Diego de Moraes

Revisão:

Rafael Brandão, Bruno Podolski e Luiz Kalagar

Produção

Encomendado e Distribuído por:

Dijon Comércio de Jogos e Produções EIRELI - ME

Rua Américo Brasiliense, 1490, Sala 101 – São Paulo – SP

CEP 04715-002

C.N.P.J. 27.873.562/0001-04

Produzido no Pólo Industrial de Manaus por:

Copag da Amazônia S/A.

Avenida Solimões, 1310, Mauzinho – Manaus – AM

CEP 69075-715

C.N.P.J. 04.664.637/0001-33

Indústria Brasileira





Introdução

Miss Liz é a mais famosa empreendedora do ramo de parques de diversões do mundo. E agora, ela está à procura de um novo parque de diversões para investir. Para isso, resolveu criar um concurso para selecionar o parque mais divertido de todos.

E você foi convidado a participar.

Os Incríveis Parques de Miss Liz é um jogo que coloca você no comando do seu próprio parque de diversões e testa suas habilidades de decisão para conquistar os olhares de Miss Liz. Crie seu parque, agrade seus clientes e tente impressionar a poderosa Miss Liz, sem deixar de lado a diversão com os amigos, é claro!

Conteúdo

95 Peças de Construção (16 de cada Tema + 15 sem Tema)

75 Funcionários (15 de cada Tema)

10 cubos (2 de cada Tema)

5 Tabuleiros Individuais

1 Tabuleiro de Projetos

72 Peças de Ruas

24 Fichas de Tema

20 Fichas de Compras (4 de cada Tema)

5 Cartas de Referência

15 Cartas de Investimento

16 Cartas de Planejamento

1 Manual

1 Bloco de Pontos

Preparação

- 1** Coloque o Tabuleiro de Projetos no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.
- 2** Escolha ou sorteie um Tabuleiro Individual temático para cada jogador.
- 3** Separe as Peças de Construção de cada Tema em jogo, encontre e separe as peças das Entradas dos parques (elas têm o verso cinza, para serem identificadas facilmente) e remova, sem ver, 5 outras Peças de Construção aleatoriamente de cada Tema em jogo. Essas peças não serão usadas durante essa partida e devem ser devolvidas à caixa do jogo. Separe as Peças de Construção Sem Tema e remova 5 delas, sem ver. Essas peças também estão fora dessa partida e devem ser devolvidas à caixa. Todas as peças dos Temas não escolhidos também voltam para a caixa.
- 4** Embaralhe todas as Peças de Construção (temáticas e Sem Tema) em jogo, formando uma pilha única. Distribua as peças em 5 pilhas contendo 6, 8, 10 ou 12 peças cada, dependendo do número de jogadores (2, 3, 4 e 5 jogadores, respectivamente). Essas pilhas ajudarão a contar as rodadas da partida.
- 5** Separe as Peças de Rua, Fichas de Compras e Funcionários; forme uma pilha de cada e coloque-as ao alcance de todos os jogadores.
- 6** Cada jogador deve escolher onde a Entrada do seu parque vai estar localizada no seu Tabuleiro Individual, na linha mais de baixo. Cada jogador recebe uma Peça de Rua e deve colocá-la adjacente à sua Entrada da forma que preferir.

7 Cada jogador coloca um cubo da sua cor no número 10 da Trilha de Renda. Cada jogador recebe duas Fichas de Compras e dois Funcionários da sua respectiva cor e deixam eles ao lado do seu Tabuleiro Individual.

8 Remova do Baralho de Planejamento as cartas dos Temas que não estão em jogo, assim como as cartas exclusivas para um número de jogadores diferente do que estão na mesa, então embaralhe-o e coloque-o na área dedicada no Tabuleiro de Projetos. Cada jogador recebe duas Cartas de Planejamento, escolhe uma para manter em segredo e a outra deve ser devolvida para o fundo do baralho.

9 O jogador que esteve mais recentemente em um parque de diversões será o primeiro jogador. Coloque um cubo de cada cor na Trilha de Ordem dos Jogadores, começando pelo cubo da cor do jogador inicial e seguindo em sentido horário pelos jogadores na mesa.





Objetivo do Jogo

Seu objetivo em Os Incríveis Parques de Miss Liz é construir o parque de diversões mais atrativo entre todos os jogadores, ou seja, aquele que possui a maior quantidade de Pontos de Felicidade. Ao final da quinta Rodada, o jogador com mais Pontos de Felicidade é declarado o vencedor da partida.



Rodada de Jogo

No começo de cada Rodada, são abertas no tabuleiro as peças de uma das Pilhas de Projetos. Dependendo do número de jogadores (para 2, 3, 4 e 5 jogadores, respectivamente), coloque 3, 4, 5 ou 6 peças nas fileiras de custo 4, depois a mesma quantidade na de custo 3.

Calculando Renda

A primeira coisa a se fazer durante uma rodada é o cálculo de Renda do seu parque. Cada jogador conta quanta Renda seu parque está produzindo, somando os números no canto inferior esquerdo de todas as suas Construções **ativas**. Ele soma esse valor com a sua Renda atual e move para a direita seu cubo para o novo valor na Trilha de Renda.

*No começo da primeira Rodada, como os jogadores ainda não têm peças **ativas**, essa fase não acontece.*

Uma Rodada é constituída de diversos turnos entre os jogadores e dura até que todos os jogadores tenham passado a vez.

Turno do Jogador

No seu turno, cada jogador pode realizar UMA entre as seguintes ações:

- 1- Comprar uma Peça de Construção do Tabuleiro de Projetos e construí-la em seu Tabuleiro Individual;
- 2- Comprar Peças de Rua do Tabuleiro de Projetos e construí-las em seu Tabuleiro Individual;
- 3- Contratar Funcionários e colocá-los ao lado do seu Tabuleiro Individual;
- 4- Comprar Cartas de Planejamento;
- 5- Passar a vez.

Comprar uma Peça de Construção e Construí-la

Ao pegar uma peça no Tabuleiro de Projetos, o jogador deve pagar o custo indicado ao lado da fileira em que a peça está, deslocando seu cubo para a esquerda na Trilha de Renda do seu parque uma quantidade de casas igual ao custo da peça. O jogador deve colocar uma Ficha de Compras da sua reserva no espaço em que aquela peça estava. Se o jogador não tiver mais Fichas de Compras, ele não pode mais fazer essa ação durante essa Rodada.

A peça comprada deve ser adicionada ao Tabuleiro Individual do jogador, em qualquer lugar, dentro da grade delimitada.



*Exemplo: Thaís adquire um Brinquedo **Oceânico** da fileira de valor 4. Ela retira a peça do Tabuleiro de Projetos, adiciona uma Ficha de Compras no local e subtrai 4 da sua Renda, colocando o cubo verde no número 3. Thaís coloca seu Brinquedo **Oceânico** adjacente ao Restaurante **Selvagem** e passa a vez para o próximo jogador.*



Comprar Peças de Rua

O jogador pode adquirir a quantidade de Peças de Rua que quiser, pagando 1 (um) ponto da sua Renda para cada Peça de Rua que está adquirindo, gastando apenas uma ação. Após fazer isso, o jogador deve construir todas as Ruas em seu parque.

Contratar Funcionários

O jogador pode adquirir a quantidade de Funcionários que quiser, pagando 1 (um) ponto da sua Renda para cada Funcionário que está adquirindo, gastando apenas uma ação. Esses Funcionários são poicionados ao lado do Tabuleiro Individual do jogador.

IMPORTANTE: Ruas e Construções NÃO podem ser realocadas após sua construção!

Exemplo: Daniel deseja construir cinco Ruas em seu parque. Ele gasta a sua ação pegando 5 e subtraindo 5 da sua Trilha de Renda. Ele então constrói as cinco Ruas em seu parque e passa a vez para o próximo jogador.

IMPORTANTE: Comprar ruas NÃO gasta Fichas de Compras.





Exemplo: Deborah deseja contratar 3 Funcionários para ativar suas Construções. Ela gasta a sua ação pegando 3 Funcionários e subtraindo 3 da sua trilha de Renda. Então, usando sua ação livre de alocar Funcionários, coloca um Funcionário no seu Brinquedo *Encantado*, um no Restaurante *Encantado* e outro no Espetáculo *Selvagem*, e passa a vez para o próximo jogador.

IMPORTANTE: Contratar Funcionários NÃO gasta Fichas de Compras.



Comprar Cartas de Planejamento

Pagando 3 (três) pontos da sua Renda, o jogador pode olhar duas cartas do topo do Baralho de Planejamento, escolher uma para ficar e devolver a outra no fundo do baralho. Essas cartas são objetivos individuais que devem ser mantidos em segredo e serão pontuados ao final da partida. Cada jogador pode ter, no máximo, 3 (três) Cartas de Planejamento na mão. Caso o jogador compre uma quarta Carta de Planejamento, ele deve devolver uma à sua escolha para o fundo do baralho.

Essa ação só pode ser feita uma vez por rodada.

Passar a Vez

Se não puder ou não quiser realizar nenhuma das outras ações, o jogador pode passar a vez. Ele então move o seu cubo na Trilha de Ordem dos Jogadores para o primeiro espaço da trilha do lado. Durante a próxima Rodada, ele será o jogador inicial. O próximo jogador a passar move seu trabalhador para o segundo espaço e assim por diante até que a nova ordem de turno seja definida.



Ações Livres

Alocar Funcionários: o jogador pode, a qualquer momento durante a sua vez, alocar seus Funcionários sem gastar nenhuma ação. Para isso, ele pega quantos Funcionários quiser de sua reserva e coloca um em cada Construção de seu parque que já não tenha Funcionários nela (exceto a Área de Descanso, que pode ter mais de um Funcionário).

Alterar Tema de Construções: como ação livre, a qualquer momento do seu turno, o jogador pode alterar o Tema das suas Construções, usando as Fichas de Temas fornecidas por Peças de Administração.

Ativação das Construções

Construções só geram Renda, Felicidade e eventuais bônus se estiverem **ativas**. Para isso, é necessário que elas cumpram duas condições:

- 1- Precisa haver um Funcionário na Construção;
- 2- Precisa haver Peças de Rua formando um **caminho contínuo** entre a Construção e a Entrada do parque.

Exemplo: Daniel tem uma Loja d'Oeste, um Espetáculo d'Oeste e uma Entrada d'Oeste em seu parque. A Loja está ativa, com ruas que a ligam até a entrada e um Funcionário sobre a Construção. Já a Entrada não tem nenhum Funcionário sobre ela, então não está ativa. O Espetáculo tem um Funcionário nela, mas não tem ruas que o conectem à Entrada; portanto também não está ativo. Durante a Fase de Renda, ele receberá +3\$ pela Loja, apenas; no final do jogo, se essa situação se mantiver, ele receberá apenas 2 Pontos de Felicidade pela Loja.

IMPORTANTE: Construções bloqueiam a continuidade das Ruas. Nenhuma Construção é considerada ativa se não tiver um caminho contínuo de Ruas que a conecte até a Entrada.



As Peças de Construção



Cada Peça de Construção é constituída por 5 elementos:

- 1 Renda gerada pela peça;
- 2 Felicidade gerada pela peça;
- 3 Tema da peça;
- 4 Tipo de Construção (e eventuais lembretes de habilidades);
- 5 Ilustração e Nome da Construção.

Renda



Cada Peça de Construção fornece, no final da Rodada, uma quantidade de Renda ao parque em que foi construída, aumentando a Renda total do parque (veja Calculando Renda na pág. 11).

Felicidade



Cada Peça de Construção fornece uma quantidade de Pontos de Felicidade ao parque do jogador. Eles representam a felicidade dos visitantes do parque. O jogador que tiver mais Pontos de Felicidade no final do jogo é o vencedor.

Temas das Construções

Cada Peça de Construção leva o tema de um dos parques do jogo, que pode ser:



Oceano Profundo
(AZUL)



Castelo Encantado
(VERMELHO)



TERRA DO TERROR
(ROXO)



REINO SELVAGEM
(VERDE)



Mund'Oeste
(AMARELO)



Sem Tema
(CINZA)

Cada jogador tem um Tabuleiro Individual com um desses temas. Peças de Construção que tenham o mesmo tema que o tabuleiro em que foram construídas fornecem um bônus de +1 de Felicidade ao parque. Peças de Construção de um tema diferente fornecem +0 de Felicidade, e Peças de Construção sem Tema geram uma penalidade de -1 de Felicidade.

Tipos de Construções

As Peças de Construções podem ser divididas em 8 tipos. São eles:



Brinquedo Espetáculo Restaurante Loja Diretoria Área de Descanso Administração Entrada

Cada tipo de Peça de Construção (exceto a Entrada) fornece um bônus ao jogador que a construir em seu parque.

Brinquedos: quando uma Peça de Brinquedo estiver *ativa*, ela gera +2\$ na Fase de Renda para cada Loja e Restaurante adjacente a ela.

Exemplo: *Thaís* tem em seu parque um Brinquedo Selvagem adjacente a uma Loja *Selvagem* e um Restaurante *Selvagem*. Com isso, seu Brinquedo passa a gerar +4\$ na Fase de Renda (+2 pela Loja e +2 pelo Restaurante).



REINO SELVAGEM

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Administração: Ao **ativar** uma Peça de Administração, o jogador recebe dois Funcionários, que já pode alocar em duas peças de Construção imediatamente. Ele também recebe duas Fichas de Tema à sua escolha, que pode colocar em suas Peças de Construção, tornando-as Construções daquele novo Tema até o fim do jogo.

Restaurantes: quando um jogador tiver quatro Restaurantes **ativos**, dispostos de forma que cada Peça de Restaurante esteja adjacente a pelo menos outras duas, o jogador forma uma Praça de Alimentação. A cada Fase de Renda, o jogador receberá +5\$; além disso, ao final do jogo ele somará +10 Pontos de Felicidade ao seu parque.

Possíveis Formatos:



Exemplo: Daniel tem 3 Restaurantes d'Oeste e 1 Restaurante Selvagem em seu parque, todos adjacente à pelo menos outros 2 Restaurantes e ativos. Assim, ele tem uma Praça de Alimentação formada, que passa a gerar +5\$ a cada Fase de Renda e +10 Pontos de Felicidade no final da partida.



Diretoria: Ao **ativar** uma Peça de Diretoria, o jogador recebe uma Ficha de Compra; ele pode agora comprar uma Peça de Projeto adicional durante a Rodada, gastando uma ação. O valor de Pontos de Felicidade da Diretoria é igual ao número de Construções **ativas** que o jogador tem em seu parque ao final da partida, dividido por dois e arredondado para baixo.

Espetáculos: Para cada Peça de Rua adjacente a uma Peça de Espetáculo **ativa**, o jogador receberá +1 Ponto de Felicidade.



Exemplo: Deborah tem um Espetáculo **Encantado** em seu parque, com 5 Ruas adjacentes a ele. Com isso, o Espetáculo **Encantado** dela está gerando 10 Pontos de Felicidade (5 pela Peça de Espetáculo + 1 para cada Peça de Rua adjacente a ela).



Área de Descanso: Quando uma Peça de Área de Descanso estiver **ativa**, o jogador pode remanejar seus Funcionários entre as Construções a qualquer momento durante o seu turno. É possível alocar quantos Funcionários quiser na Área de Descanso, e retirar Funcionários de outras construções e alocá-los na área de descanso se quiser. No final do jogo, o jogador receberá 1 (um) Ponto de Felicidade para cada Funcionário na Peça de Área de Descanso.

Ao retirar funcionários da Diretoria e Administração, o jogador tem que devolver os benefícios recebidos pela construção.

Lojas: quando uma Peça de Loja estiver **ativa** e houver pelo menos mais uma Peça de Loja adjacente a ela, ela recebe um bônus de +1\$ durante a Fase de Renda.

Exemplo: Daniel tem 3 Lojas d'Oeste em seu parque, uma adjacente à outra. Como cada uma recebe um bônus de +1\$, durante a fase de renda Daniel receberá +12\$ (3\$ por cada Loja +1\$ de bônus por cada Loja).



Fim de Jogo

O jogo termina ao final da quinta Rodada. Nesta última Rodada, **não é necessário** realizar a fase de Manutenção do Tabuleiro de Projetos.

Pontuação Final

Os jogadores somam a quantidade de Pontos de Felicidade que seus parques estão gerando, incluindo:

- Pontos de Felicidade por Construções Ativas em seu parque;
- Pontos de Felicidade de bônus de Peças de Construção (veja Tipos de Construções na pág. 6);
- +1 Ponto de Felicidade bônus por Peças de Construção com o mesmo tema do seu Tabuleiro Individual;
- -1 Ponto de Felicidade como penalidade por Peças de Construção Sem Tema;
- Pontos de Felicidade por cumprir as condições das Cartas de Planejamento;
- +1 Ponto de Felicidade para cada 5 de Renda restante na Trilha de Renda;

O jogador que somar mais Pontos de Felicidade tem seu parque declarado como o mais divertido pela poderosa Miss Liz e é o vencedor.

Em caso de empate, o jogador com mais Peças de Construção do seu próprio Tema é o vencedor. Se ainda assim estiver empatado, o jogador com mais Renda restante é o vencedor. Se persistir o empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Dicas de Estratégia

- Foque em gerar Renda nas primeiras Rodadas. Lojas e Restaurantes são seus melhores amigos no começo do jogo.
- Não tenha medo de comprar Peças de Construção de Temas dos oponentes ou as Peças de Construção Sem Tema. Os pontos negativos que essas últimas te darão podem ser compensados com o conforto de ter uma boa Renda todo turno. Só não exagere.





Variantes


O jogo base vem com duas variantes, que aumentam o nível estratégico das partidas.

Investimento

O jogador pode, a qualquer momento durante a sua vez, adquirir quanto de investimento quiser; mas no máximo 10 (dez) por partida. Ele avança em sua Trilha de Renda uma quantidade igual ao Investimento que ele adquiriu e pega uma combinação de Cartas de Investimento igual àquele valor. Esse valor será subtraído dos Pontos de Felicidade do parque no final da partida.

Lado B e Espaços Reservados

O verso de cada Tabuleiro Individual apresenta um novo terreno, onde alguns lugares da grade estão reservados para banheiros, bancos e outras pequenas construções que deixam os visitantes mais felizes. Os jogadores são livres para construir em cima desses espaços se quiserem; porém, ao final da partida o jogador receberá +3 Pontos de Felicidade para cada Espaço Reservado que **NÃO** for coberto por uma peça.



Agradecimentos Especiais

À minha família, por todo o apoio necessário.
A Thaísa Diniz, pelo incentivo a continuar com o sonho.

A todos os amigos e playtesters, alguns listados abaixo:
Luiz Kalagar, Wesley Lima, Renan Antonini, Renato Bardella, Christiano Ferreira, Antonio Figueiredo, Cassiano Laranjeira, Daniel de Moraes, Deborah de Moraes, Danilo Pístola, Pedro “Tarja Preta”, Gilsmy Boscolo, Alan Farias, Sérgio Halaban, Kevin Talarico, Samanta Talarico, Valmir Vlad, Emerson Moreira, Mac Shwarz Crow, Nicholas Paschalis, Bruno Podolski, Dalton Almeida, Yuri Piratello, Hildebrando Junior, Rodrigo Deus.

Aos apoiadores que fizeram o projeto se tornar realidade:

Adolfo Pentagna Silvestre	Bruno Alberth Silva Barros
Adriano Zaulkauskas	Bruno Bertoncello
Alessandro Arantes	Bruno Carvalho de Paula
Alex Angelo	Bruno Davi Kretzmann
Alexandre Koizimi Ambo	Bruno Piazero Zacchi
Aline Gouveia	Bruno Podolski Jacintho
Amanda Losi Daher Zacharias	Caio Salutte
Anderson Da Cruz Moraes	Carlos Alberto Schneider Junior
Anderson Pereira Alves	Carlos Roberto Hirashima
André Felipe de Oliveira Barros	Cecilia Corleone
André Luiz	Cesar Alexandre Rodrigues
Andre Luiz Rafaini Lopes	Caparroz
Antenor Ito Junior	Christofer Monteiro
Antonio Lopes Santos	Daniel Conde Barros
Ariel Vovchenco	Daniel de Sa Alves
Arthur Casulli de Oliveira	Daniel Guimarães
Arthur Ito	Daniel Milan Matsumoto
Augusto Cesar Oliveira Campos	Daniel Ogawa
Bernardo Campbell	Daniel Oliveira Júnior
Bob Marcelo	Danilo de Souza Dias

Danilo Sonoda dos Santos
Deborah Beatriz P. de Carvalho
Deborah Carvalho de Moraes
Denis Albuquerque
Diego Carvalho Barreto
Diego de Souza Concer
Diogo Regoline de Castilho
Diórgini Bruno Romera
Douglas de Souza Baldo
Ederson Ayres Castro
Edson Antunes de Almeida
Eduardo Guerra
Eduardo Lima
Eduardo Pinto Fernandes
Emerson Abrahão Moreira
Eric Silva
Fabiano Ramos
Fabio Assol
Fabio Bisconsini
Fabio Lucio da Silva
Fabio Manoel Cezario Correa
Fabio Nakandakari
Fábio Roberto Ferreira Borges
Fabrício Gustavo Porto Gaspar
Fabricio Rogério Casas
Fabrício Santiago dos Santos
Felipe Almeida Lopes
Felipe da Costa Thadeu
Fernanda Couto Ferraz
Fernando Nogueira
Filipe Milak Martignago
Filipe Soares de Oliveira
Flávio Ciampone da Silva
Frederick Sperandio Gonçalves
Frederico Velasco Estevam
Gabriel de Godoy
Gabriel Felde Silva
Gabriel Matte de Moura
Gabrielli Baschung Socha
Gilmar Pereira dos Santos
Guilherme Cepeda
Guilherme Henrique B. de Souza
Guilherme Oliveira
Guilherme Piva
Gustavo Bueno
Gustavo Iachel
Heitor Bassan

Hermes Rafael de Freitas Junior
Hildebrando Dantas de Aquino Jr.
Homero Viana Cordeiro de
Almeida Junior
Hugo Colli
Ilton Yuji Takase
Isabella Barros Bellini Leite
Italo Pivato de Gaspero Lotufo
Jandir De Zorzi
Joao Caetano Carpeggiani
João Gabriel Rocha
João Marcelo Lopes Siqueira
João Roberto Bêta Casal
Jonas Borsetti Silva Santos
Jordano Saes
Jordy Adan
José Benedito Ramos Valladão Jr.
Julio Manganaro da Silva
Júlio Tacayasu Sekiya
Katiani Martins de Oliveira
Kellton Correia Rocha
Leonardo Emanuel de O. Costa
Leonardo Mat
Leonardo Zilio
Leticia Maria Gouveia de Oliveira
Luan Elton
Lucas Augusto Elias de Lemos
Lucas Loureiro
Lucas Marques
Luciana Liscano Rech
Luciano Assis Gomes
Luis G. B. G. Ruas
Luiz Fernando de Souza Carvalho
Luiz Fernando Vida Ampli
Luiz Kalagar
Maikon Nora
Marcel Santos de Camargo
Marcelo Fernandes De Oliveira
Marcelo Munhoz
Márcio Fernandes
Marcos Fernando de S. Teixeira
Martim Kurauchi
Moisés Pacheco de Souza
Nadia Aluz
Odair de Paula Junior
Oscar Nogueira Neto
Pablo Ferreira Bastos Ribeiro

Pablo Sena
Patrick Matheus de A. Gomes
Paula Giovana Sachetto Finatti
Paulo Henrique L. Albuquerque
Pedro Caetano Cardoso
Pedro Pereira dos Santos
Pedro Vinicius de M. Andrade
Priscila Borges Alves
Rafael Blumlein Carvalho
Rafael Oliveira Brandão Barbosa
Raphael Faria
Raphael Gin
Reinaldo Narumi Shinmachi
Renan Antonini
Renan Moraes Gianullo
Renato Silva Oliveira
Renato Simões
Ricardo M. da Silva
Rodolpho Rodrigues Almeida
Rodrigo Guimaraes
Rodrigo Luís Coelho
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Zaramella
Rogério Fernandes Borges
Rogério Lara Russo
Ronald Siqueira
Sanderson Gomes Virgolino
Sergio Eduardo T. Lourenço
Sérgio Hono Tosawa
Sergio Lineu
Sérgio Pinho
Swami Cunha Guimaraes
Tais Araujo Akahoshi
Tereza Cristina M Melo
Thaís Rezende de Oliveira
Thaísa Diniz
Tharles Marcelo Setti
Thiago Carvalho Bayerlein
Thiago De Alencar
Thiago de Oliveira Gomes
Thiago H. Righetti e Silva
Thiago Passerini
Tony Thiago Celestino Ferreira
Vanderson Alves Giroto
Victor De Oliveira Rodrigues
Victor Ferreira Soares
Vinicius Gomes Stefanini

Vitor Mello
Wagner de Almeida dos Santos
Wescley Lima
Wesley de Souza Motta
Yuri Correia Piratello
Yuri Piratello

Empresas:

Board Games Express LTDA ME
Bodogami Jogos LTDA - ME
Daemon Editora EIRELE
Encounter Café
Hexaedro Jogos
Kinoene Cards
Legion Card Games
PandaBoardGames
Potato Cat
RebelBoardGames



