SHEA PARKES E FEL BARROS
ENCANTADOS
ACE
STUDIOS

ENCANTADOS

Se você estiver em um jardim, ficar bem quieto e observar com bastante atenção, você pode ter a chance de conhecer os **Encantados**.

Em **Encantados** você terá que povoar seu **jardim** com a beleza das fadas, a sabedoria dos elfos, a força dos anões, a traquinagem dos goblins e muita, muita magia.

Atraia o máximo de **Encantados** que puder para o seu **jardim** e faça com que ele seja o lugar mais mágico de todos.

Ficha Técnica

Game design original: Shea Parkes • Game design versão nacional: Shea Parkes e Fel Barros • Desenvolvimento original: Rob Seator • Desenvolvimento versão nacional: Fel Barros • Arte: Daniel R. Lustosa • Design Gráfico e Arte: Lucas Ribeiro • Revisão geral: Marcelo "Groo" • Playtesting: Lucas Ribeiro, Daniel Martins, Daniel Araújo, Alex Olteanu, Thiago Ferraz, Marcos Mandina, Juliana Picolo, Urbano Coelho, Dheyrdre Machado, Joana Nobre, Luiz Fernando Peres, Fabricio Ferreira, Carlos Couto, Raphael Prais, Nicolau Maldonado, Willy Trancoso, Hugo Vasconcelos, Matheus Feijó, Leo Almeida e David Coelho.

Saiba mais em:
www.acestudios.com.br

© 2015 - Todos os direitos reservados.

ACE STUDIOS

Classificação Indicativa 14+

componentes

1. 6 cartas de ajuda

2. 1 manual de regras

3. 1 tabuleiro de descarte

4. 2 baralhos de 63 cartas

anatomia de uma carta:

nome da carta

pontuação

todas as cartas no seu jardim contribuem com este valor à sua pontuação final

habilidade da carta

cada espécie possui uma característica específica que deverá ser observada durante o jogo.

este ícone representa quantas cartas desta espécie precisam estar no seu jardim para que esta habilidade esteja ativa.

indicação do baralho ao qual pertence a carta.

Preparação

Pegue uma folha para anotar pontuações. Com 2, 3 ou 5 jogadores, cada um joga individualmente. Em 4 ou 6 jogadores, forme duas ou três duplas, respectivamente. Duplas devem sentar uma do lado da outra. Duplas não podem compartilhar suas mãos e nem mostrá-las para a sua dupla ao longo da partida. A pontuação da dupla é a soma da pontuação dos dois jogadores da dupla.

Preparação da rodada:
Com 2-3 jogadores, jogue apenas com um baralho de cartas.

Embaralhe o baralho e dê para os jogadores uma quantidade de cartas baseada no número de jogadores:
- 2 jogadores: 10 cartas
- 3 jogadores: 9 cartas
- 4 jogadores: 8 cartas
- 5-6 jogadores: 7 cartas

As cartas restantes formam a pilha de compra. Utilize o mini tabuleiro para separar o seu descarte durante o resto da partida em "descarte de busca" e "descarte de fim de turno".

Objetivos

Encantados é jogado em uma série de rodadas. Em cada rodada os jogadores compram uma nova mão de cartas e jogam turnos alternados até que um ou mais jogadores fiquem sem cartas na mão. Ao final de uma rodada, se a pontuação de um jogador for 100, o jogo termina imediatamente.

Ordem da Rodada

Na primeira rodada, o jogador que viu uma fada por último começa o jogo. Nas rodadas seguintes, o jogador com a menor pontuação começa a rodada. Se houver um empate, o jogador que começou a rodada anterior continua a fazê-lo. O jogo continua em sentido horário. Em um jogo de duplas, os dois jogadores da dupla sentam-se um ao lado do outro e devem jogar em sequência (o jogador à direita joga primeiro).

O turno

Os jogadores executam seus turnos em ordem horária. O turno de cada jogador tem três fases:
Fase 1 - Comprar cartas
Fase 2 - Baixar cartas
Fase 3 - Descarte

Fases do turno

Fase 1 - Comprar cartas:

O jogador escolhe UMA das duas opções:
A. Comprar a carta do topo de uma das duas pilhas de descarte.
B. Fazer uma busca: Para realizar uma busca, compre as 2 cartas do topo da pilha de compras, coloque uma na sua mão e a outra no descarte de busca.

Fase 2 - Baixar cartas:

Nessa fase do turno, você pode fazer uma, duas ou três ações diferentes, em qualquer ordem:

A. Baixar uma canção: Você pode baixar UMA canção da sua mão. Você não pode baixar mais do que uma canção por turno.

B. Baixar uma nova raça: Você pode baixar uma nova raça desde que você tenha três cartas da mesma raça na mão. Essa raça agora faz parte do seu jardim. Os mímicos podem substituir UMA carta de qualquer raça (você não pode baixar uma nova raça usando dois mímicos). Você **só pode baixar UMA raça nova** por turno.

C. Expandir uma raça: Se uma raça já está em jogo, no jardim de qualquer jogador, você pode expandir aquela raça. Para expandir, simplesmente baixe qualquer quantidade de cartas daquela raça no seu jardim. Essa é a única ação que você pode realizar qualquer número de vezes na sua vez. Não há limites de quantas raças você pode expandir na sua vez.

Você pode jogar mímicos ao expandir raças, mas você **não pode ter mais de UM mímico** em uma mesma raça. Mímicos sempre precisam estar acompanhados de **pelo menos UMA** carta de raça.

D. Troca: Ao invés de baixar uma canção, você pode trocar cartas com a sua dupla. Passe duas cartas para a sua dupla. Ela deve devolver duas cartas para você (podem ser as mesmas). Não é permitido se comunicar durante a troca e você não pode baixar uma canção e fazer uma troca no mesmo turno.

IMPORTANTE!
Durante a fase 2 (baixar cartas) você **não pode jogar a última carta da sua mão.**

Fase 3 - Descarte

No fim do seu turno, você deve colocar uma carta da sua mão no descarte de fim de turno. **Essa é a única forma de você esvaziar sua mão e terminar a rodada.**

Fim da Rodada

A rodada termina quando um determinado número de jogadores fica sem cartas na mão. Para 2 jogadores, quando um jogador esvaziar a mão. Com 3 e 5 jogadores, quando dois jogadores esvaziarem a mão e com 4 e 6 jogadores, quando uma dupla esvaziar a mão.
A pontuação de cada carta está localizada no cantos superiores. À partir de seu jardim, um jogador pontua aquele valor em pontos positivos. Cartas na mão do jogador contam como pontos negativos. Mímicos sempre pontuam negativo, seja na mão ou no jardim.

Fim do Jogo

Após o final de cada rodada, verifique as pontuações. Quando um jogador (ou dupla) chegar a 100 pontos, o jogo termina imediatamente. No caso improvável de um empate, jogue uma nova rodada para desempatar.

Variantes

1. Para mudar a duração da partida, pode-se jogar até 50 pontos ou, em 4-5 jogadores, jogar uma mão por jogador, com cada jogador começando uma vez.

2. Para uma partida ainda mais rápida, em duplas, monte apenas um jardim para ambos os jogadores.

3. Para uma partida mais longa em 2-3 jogadores, use 2 baralhos em vez de um só.

Habilidades dos Encantados

Anões

Se ao menos 2 anões habitarem o seu jardim, ao comprar uma carta de uma das pilhas de descarte, você pode escolher qualquer carta da pilha (não está limitado a pegar a do topo).

Elfos

Se ao menos 2 elfos habitarem o seu jardim, você pode comprar uma carta a mais ao executar uma busca (mas descarta duas cartas).

Fadas

A cada 2 fadas no seu jardim você poderá eliminar a pontuação negativa de 1 mimíco que também esteja no seu jardim.

Faunos

Se ao menos 2 faunos habitarem o seu jardim, ao final de cada rodada, escolha um jardim qualquer que esteja em jogo. Ganhe 1 ponto para cada canção no jardim escolhido.

Fogo-Fátuo

Se ao menos 2 fogos-fátuos habitarem o seu jardim, você só precisa ter 2 cartas de uma mesma raça (em vez de 3) para baixar novas raças no seu jardim.

Gnomos

Se ao menos 2 gnomos habitarem o seu jardim, ao executar uma busca, você pode colocar todas as cartas compradas na sua mão. Em seguida, você deverá escolher uma carta qualquer da sua mão para descartar.

Goblins

Se ao menos 2 goblins habitarem o seu jardim, ao executar uma busca, das cartas compradas, você pode colocar uma a mais na sua mão.

Kobold

Quando o primeiro kobold entrar no seu jardim, você pode escolher uma carta de qualquer jardim e colocar no fundo do baralho de compra.

Leprechaun

Mímicos não podem ser utilizados para ajudar a colocar os leprechauns em jogo. A pontuação dos leprechauns só pode ser contada se o jardim do jogador possuir ao menos dois leprechauns no final da rodada.

Mandrágora

Quando a primeira mandrágora entra no seu jardim, você pode escolher um jogador para comprar 1 carta do baralho de compra. (este jogador pode ser você mesmo)

Mímico

Mímicos podem ser utilizados para completar o número de encantados de uma mesma espécie necessários para baixar novas raças no seu jardim, assim como para expandir raças. Nenhuma raça do seu jardim pode possuir mais de 1 mímico. Mímicos não contam para ativar habilidades de encantados. O mímico não é considerado uma raça para efeito de pontuação da canção de verão.

Canções

Canção da Primavera

Faça uma busca. Buscas da canção da primavera não contam como a busca do turno. Buscas da canção da primavera também são afetadas pelas habilidades dos encantados.

Canção do Verão

Esta carta só pontua ao final da rodada se o jardim do seu controlador possuir pelo menos 4 raças diferentes. Vale 1 ponto para cada raça diferente no jardim do seu controlador. Mímicos não contam para pontuação da canção do verão.

Canção do Outono

Compre uma carta de qualquer uma das pilhas de descarte. Esta carta não precisa estar no topo da pilha. Receba todas as cartas que estavam acima desta carta na pilha.

Canção do Inverno

Compre uma carta de uma das pilhas de descarte e, em seguida, faça uma busca. Esta busca não conta como busca do turno. Esta busca também é afetada por habilidades de encantados.

ACE
STUDIOS