

Fra uma vez

Regras



Matthew Dunstan

Brett J. Gilbert

Miguel Coimbra



Era uma vez

Regras




Sumário do Jogo



Bem-vindo ao jogo “Era uma vez”, um Reino de terras mágicas, onde uma Princesa ousada, um Cavaleiro devoto, e um Dragão terrível deambulam à procura de aventura. Eles precisam da tua ajuda para descobrir o Reino! Ajuda-os na sua caminhada para cumprir o seu destino e contar a sua história, página após página.

Conteúdo

15 Peças Terreno
(com frente e verso diferente)


3 Peças terreno Iniciais
com os símbolos , , e .



12 Peças Terreno Normais



3 Miniaturas das Personagens

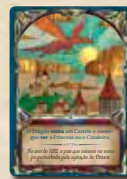
 Princesa

 Cavaleiro

 Dragão



36 Cartas Página



4 Cartas Resumo



4 Marcadores de Magia



1 Este livro
de regras.

Descrição Geral e Objectivo do Jogo

Desenvolve o Reino o “Era uma vez”, colocando novas Peças de Terreno em jogo e movendo a **Princesa**, o **Cavaleiro** e o **Dragão** através dos diferentes locais como, por exemplo, Montanhas, Florestas e Planícies. Ajuda-os a viver aventuras extraordinárias, através da realização dos objectivos escritos nas tuas Cartas Páginas (que fazem o teu Livro). Assim que completares um objectivo, avança a tua história lendo a Carta Página do teu Livro em voz alta.

Sê o primeiro a ler todas as páginas do teu livro para ganhar o jogo.



Elementos do Jogo

Miniaturas

As três miniaturas representam os personagens que podes mover durante o jogo. Elas não pertencem a nenhum jogador em particular e podem ser movidas por qualquer um deles. Existe uma miniatura para a **Princesa**, outra para o **Cavaleiro** e outra para o **Dragão**.



Cartas Página

As Cartas Página compõem o teu Livro e definem os objectivos (**texto azul**) que tens que atingir para alimentar as aventuras das Personagens. Elas também te aproximam da vitória e contêm uma pequena história para contares (**texto castanho**).

Objectivo



História

Peças Terreno

As Peças de Terreno constituem o Reino e representam os diferentes Locais para onde as Personagens se podem deslocar durante o jogo. Cada Peça de Terreno é formada por 3 Locais.

Planície



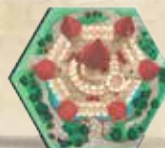
Floresta



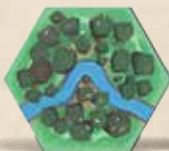
Montanha






Castelo



Alguns Locais estão divididos por um Rio.



De entre as Peças de Local, existem 3 peças Iniciais, cada uma identificada com um símbolo: uma para a **Princesa** , outra para o **Cavaleiro** , e outra para o **Dragão** . Estes símbolos indicam a área e o espaço inicial do jogo para cada miniatura. Estas peças também têm um dos espaços com um canto branco para te ajudar na disposição das mesmas.

Princesa



Cavaleiro



Dragão



Marcadores de Magia

Os Marcadores de Magia representam um Bónus que podes usar durante o jogo quando o seu lado Mágico se encontra virado para cima.



Lado Mágico



Lado Branco



Preparação

- 1 Coloca as 3 Peças Iniciais na mesa de modo a que os cantos brancos formem um círculo no centro do mapa e o 3 locais Rio se encontrem ligados. Isto constitui o Reino inicial.
 - 2 Coloca a **Princesa** no espaço , o **Cavaleiro** no espaço  e o **Dragão** no espaço .
 - 3 Baralha as restantes peças de Terreno e coloca-as uma pilha perto do Reino onde todos as possam ver.
 - 4 Coloca um **Marcador de Magia** à frente de cada jogador, com o **lado Branco virado para cima** (lado Mágico virado para baixo).
 - 5 Baralha as **36 Cartas Página** e distribui-as pelos jogadores, viradas para baixo, de modo a que todos fiquem com o mesmo número de cartas. Faz uma pilha virada para baixo com as cartas de Página recebidas. Isto constitui o teu Livro.
- Retira e consulta a primeira carta do teu Livro, sem a mostrar aos outros jogadores. Mantém-na na tua mão. Não olhes para as restantes cartas do teu Livro. Vais descobri-las ao longo do jogo!
- 6 O mais velho é o primeiro jogador.



Recomendação

As Peças de Terreno têm dois lados. Recomendamos que também vás virando algumas enquanto as baralhas para garantir que cada jogo seja diferente.

Como jogar

O jogo decorre ao longo de vários turnos consecutivos até que um dos jogadores consiga contar todas as histórias do seu Livro e, portanto, atingir todos os objectivos das suas Cartas Página.

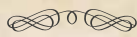
Descrição Geral de um Turno

A começar pelo primeiro jogador e no sentido dos ponteiros do relógio, podes optar por uma das seguintes acções:

✦ *Desenvolver a tua História*

ou

✦ *Virar uma Página*



✦ *Desenvolver a tua História*

✦ **Embarcar numa Aventura**

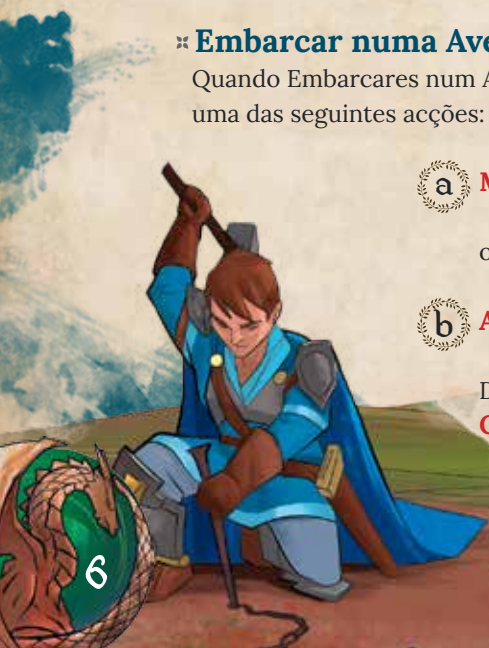
Quando Embarcares num Aventura, pode fazer uma das seguintes acções:

a **Mover um Personagem**

ou

b **Adicionar uma Peça Terreno**

Depois verifica se podes **Contar a Aventura.**








Mover um Personagem

Ao fazeres esta acção, podes mover uma Personagem dentro do Reino, uma vez.


Cada Personagem move-se de maneira diferente:

 **Princesa:** A Princesa pode mover-se para um Local a exactamente **um espaço de distância** da sua posição inicial. Também pode saltar de **Castelo em Castelo**.


 Se ela acabar o seu movimento num Castelo, ela pode saltar imediatamente para outro Castelo.

 Se ela começar o seu Movimento num Castelo, ela pode saltar para outro Castelo e depois mover-se para um Local adjacente.

Nota: A Princesa só pode saltar de um Castelo para outro se se mover um espaço de distância antes ou depois.

 **Cavaleiro:** O Cavaleiro pode mover-se para um Local a exactamente **dois espaços de distância** da sua posição inicial. Ele não pode deslocar-se somente um espaço ou terminar o seu movimento na posição inicial ou em qualquer espaço adjacente a essa posição.



 **Dragão:** O Dragão voa em linha recta a partir da sua posição inicial até atingir o limite do Reino. Ao mover-se ele é obrigado a mover-se o máximo possível e não pode interromper o seu movimento antes de atingir o limite do Reino. Ele só pode sobrevoar território do Reino e, portanto, não pode passar por cima de espaços vazios.

Nenhuma das Personagens pode abandonar o Reino. Elas têm de estar sempre sobre uma peça de Terreno que esteja em jogo. Podem, no entanto, mover-se através de Locais onde já estejam uma ou mais Personagens e até terminar o seu movimento nesse mesmo espaço.



Adicionar uma Peça Terreno

Ao executares esta acção, pega na Peça Terreno que esta no topo da pilha sem a virar e adiciona-a ao Reino respeitando as regras seguintes:



A nova peça deve ficar adjacente a pelo menos duas arestas contíguas do Reino.



Se a nova Peça Terreno ficar adjacente a um espaço com um Rio, deves colocá-la de modo a que o Rio tenha continuação. Se isto não for possível, não a podes colocar aqui. Podem existir vários Rios no Reino.



Se a pilha de Peças Terreno se esgotar, não podes escolher mais a opção de **Adicionar uma Peça Terreno**.



✦ **Contar a Aventura**

Depois de embarcar numa Aventura, verifica se podes **Contar a Aventura**.

Podes **Contar a Aventura** se, depois da tua acção, as Personagens foram colocadas ou movidas de modo a conseguires o objectivo descrito na tua Carta Página. Não podes **Contar a Aventura** durante o turno dos outros jogadores e somente podes Contar uma Aventura por turno.

Para Contares uma Aventura, coloca a Carta Página virada para cima ao lado do teu Livro e lê-a em voz alta. Depois bisca a próxima Carta Página do teu Livro.



✦ **Virar uma Página**

Só podes **Virar uma Página** se não tiveres Embarcado numa Aventura ou Contado a Aventura no teu turno. Esta será, portanto, a tua única acção do turno.

Coloca a Carta Página que tens na mão no fundo do teu Livro virada para baixo e, secretamente, bisca e vê a próxima Carta Página do topo do teu Livro.



Depois vira para cima o teu marcador de Magia, ficando a face mágica virada para cima. Podes usar o marcador de Magia para ganhar uma segunda acção de Embarcar numa Aventura no teu próximo turno.



Mesmo que só reste uma Página no teu Livro, podes sempre *Virar uma Página* e com isso virar o teu marcador de Magia para cima para poderes usar no teu turno seguinte.

Lado
Mágico

Podes ainda *Virar uma Página* mesmo com o marcador de Magia virado para cima. No entanto, continuas a ganhar somente uma acção extra quando o usares.
Não é possível acumular acções extra.



Quando Embarcares numa Aventura, se o lado Mágico do teu marcador estiver virado para cima, podes virá-lo para baixo para Embarcar numa Aventura uma segunda vez. Esta é a única maneira de executares duas acções no teu turno. Resolve a primeira acção completamente antes de executares a segunda.

Final da Ronda


O teu turno acaba assim que tenhas executado uma acção (ou duas com a ajuda do marcador de Magia) e Contado a Aventura, se tiveres conseguido o teu objectivo, ou Virado uma Página. O próximo jogador pode executar a sua acção.

Fim do jogo

O jogo termina assim que um dos jogadores **Contar a Aventura** da última Página do seu Livro. **Este jogador é o vencedor.**

Na eventualidade rara do objetivo de uma das tuas cartas de Página se tornar impossível de satisfazer por não poderes colocar mais peças de Terreno, perdes. Os restantes jogadores continuam a jogar. Se todos os jogadores ficarem com um objetivo que não consigam satisfazer, perdem-se numa história sem fim. Não há vencedor.

Dica



No fundo de cada carta de Página, existe um número. No fim do jogo, coloca todas as cartas cuja Aventura foi Contada ordenadas numericamente, e assim podes contar (em voz alta) a tua Aventura pela ordem cronológica.

Esclarecimentos sobre os Objectivos

1 Ver

Uma Personagem consegue ver qualquer Local do Reino ou qualquer outra Personagem que se encontre em linha recta da sua posição actual, não importando a distância. As Personagens não bloqueiam a vista e não impedem de ver outras Personagens que se encontrem atrás dela. Uma Personagem só consegue ver dentro dos limites do Reino. Uma Personagem consegue ver o Local que ocupa. Se um objectivo requerer que uma Personagem veja as outras duas Personagens ao mesmo tempo, estas não precisam de estar no mesmo local para serem vistas. Se um objectivo requerer que uma Personagem veja 3 Locais alinhados, estes 3 espaços têm que ser visíveis olhando num único sentido. Não precisam de estar adjacentes.



A Princesa consegue ver o Dragão e o Cavaleiro.

2 Visita

Uma Personagem visita um Local se, e só se, a moveres e conclúes o seu movimento nesse Local durante o teu turno.

3 Encontram-se

Duas Personagens encontram-se se estiverem no mesmo Local. Pelo menos uma dessas Personagens deverá ter terminado o seu movimento neste Local durante o teu turno.

Importante:

Só podes **Contar a Aventura** com um objetivo que contenha as palavras **Encontram-se** ou **Visita** se, e só se, moveste uma das Personagens necessárias, e **NÃO** somente adicionaste uma peça de Terreno. Podes **Contar a Aventura** com um objectivo que contenha a palavra **Ver** caso tenhas Movido uma Personagem ou Adicionado uma peça de Terreno.



4 Grande Floresta/Montanha/Planície

Grandes Florestas, Montanhas e Planícies do Reino surgem quando pelo menos 3 Locais do mesmo tipo ficam conectados. Os espaços destes Locais podem estar orientados em qualquer direcção, mas têm que pertencer à mesma conexão. É possível haver várias Grandes Florestas, Montanhas e Planícies no Reino.



Grande Floresta

5 Um Grande Rio surge quando **pelo menos 5 Locais de Rio contínuo estão conectados**. Os espaços destes Locais podem estar orientados em qualquer direcção, mas **têm que fazer parte do mesmo e único Rio**.



Grande Rio

Passar por Cima

6 Uma Personagem passa por cima de um Castelo se o seu movimento atravessar ou terminar num Local com um Castelo.

Créditos

Autores: Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert

Ilustrador: Miguel Coimbra

Gestores do Projecto: Virginie Gilson & Xavier Taverner

Designer Gráfico: LowKey (www.lowkey.be)

Tradução: www.dicecultural.org

Obrigado por terem testado: Romain Loussert, Charlotte Defgné, Arnaud Derlon, and Jean-Marie Mouret, Timothée Simonot and Robin Houplier.

© 2018 IELLO USA LLC. Todos os direitos reservados IELLO USA LLC nos EUA e IELLO noutros países. Elementos visuais não vinculativos, cores e detalhes podem variar.

Edição portuguesa e distribuição exclusiva em Portugal:
MEBO Games Lda.
Rua dos Bem Lembrados 141 - Manique
2645-471 Alcabideche, Portugal

Segue-nos em:
twitter.com/MEBOgames
facebook.com/MEBOgames
instagram.com/MEBOgames

Qualquer questão sobre este jogo:
info@mebo.pt

www.mebo.pt



mebo

