

CALAMANDARA

A MALHA DO PORVIR

CRIADO POR RANNJON MIKAEL & HYANAIGI



MANUAL DE REGRAS



SUNOFESTO
editora

CRiado POR
RANNJON MIKAEL E HYANAIGI

TEXTO E DIAGRAMAÇÃO
RANNJON MIKAEL

ILUSTRAÇÕES
HYANAIGI

BASEADO EM UMA HISTÓRIA DE
RANNJON MIKAEL

REVISÃO
MARIA LUIZA PINTO RIBEIRO
LUCIANA ALBUQUERQUE CAVALCANTE

COMUNICAÇÃO
TATIANA DUARTE

SUMÁRIO

COMPONENTES DESTA EXPANSÃO.....	3
COMO INCLUIR ESTA EXPANSÃO AO JOGO BASE.....	4
O TEMPO EM CALAMANDARA.....	8
CARTAS DE EVENTOS DOGMÁTICOS E SEU USO.....	9
O CONTADOR DE EVENTOS DOGMÁTICOS.....	14
NÍVEIS DE DIFICULDADE.....	14
REGRAS ESPECÍFICAS DA EXPANSÃO.....	16

COMPONENTES DESTA EXPANSÃO

A expansão de Calamandara, A Malha do Porvir, é estruturada pelos seguintes componentes:



27 Cartas de Eventos Dogmáticos
do tipo **Esperança**



23 Cartas de Eventos Dogmáticos
do tipo **Temor**



1 Contador de Eventos Dogmáticos
ou Contador de Dogma



1 Manual de Regras



ATENÇÃO: É INDISPENSÁVEL A LEITURA DO LIVRO DE REGRAS DO JOGO BASE ANTES DE LER AS REGRAS DESTA EXPANSÃO.

COMO INCLUIR ESTA EXPANSÃO AO JOGO BASE

Após a distribuição das Cartas de Símbolos, (veja o 2º passo da preparação no Livro de Regras do jogo base) siga a sequência abaixo:

1ª ETAPA

CONSTRUÇÃO DOS BARALHOS DE CARTAS DE EVENTOS DOGMÁTICOS

A) Embaralhe todas as Cartas de Eventos Dogmáticos do tipo **Temor** e, sem revelá-las, retire do total uma quantidade de **12 cartas**. As cartas restantes deverão voltar para a caixa do jogo. Em seguida, faça o mesmo processo com as cartas do tipo **Esperança**.



CARTAS DE EVENTOS DO TIPO TEMOR



CARTAS DE EVENTOS DO TIPO ESPERANÇA

B) Junte os baralhos formados pelas cartas do tipo **Temor** (12 cartas) e pelas cartas do tipo **Esperança** (12 cartas), formando um único baralho com o **total de 24 cartas**.



C) Embaralhe o baralho recém formado com as 24 Cartas de Eventos Dogmáticos.

2ª ETAPA

DISTRIBUIÇÃO DOS BARALHOS DE CARTAS DE EVENTOS DOGMÁTICOS

D) Agora, inclua as Cartas de Eventos Dogmáticos, já embaralhadas, **nos baralhos das Cartas de Símbolos** dos viajantes em jogo, de acordo com a distribuição a seguir:

Para partidas com **2 viajantes**: inclua **12 Cartas** de Eventos Dogmáticos em cada baralho de Cartas de Símbolos.

Para partidas com **3 viajantes**: inclua **8 Cartas** de Eventos

Dogmáticos em cada baralho de Cartas de Símbolos.

Para partidas com **4 viajantes**: inclua **6 Cartas de Eventos Dogmáticos** em cada baralho de Cartas de Símbolos.



INCLUA AS CARTAS DE EVENTOS COM OS VERSOS DESSAS CARTAS VOLTADOS PARA CIMA.



REPRESENTAÇÃO DOS BARALHOS DE CARTAS DE SÍMBOLOS EM JOGO PARA 4 VIAJANTES SENDO MONTADO JUNTO COM AS CARTAS DE EVENTOS DOGMÁTICOS

E) **Embaralhe novamente** todos os baralhos de Cartas de Símbolos com as Cartas de Eventos Dogmáticos já adicionadas aos baralhos.

Veja na figura abaixo como a seção das Cartas de Símbolos no playboard poderá ficar montada e pronta para iniciar uma partida.



É NORMAL QUE OS BARALHOS APRESENTEM VARIAÇÕES EM SEU TOPO ANTES DO INÍCIO DE UMA PARTIDA

O TEMPO EM CALAMANDARA

Uma das novas mecânicas da expansão **A Malha do Porvir** é a inclusão da passagem do tempo nas partidas. Agora os viajantes poderão decidir se irão jogar Calamandara com ou sem **limite de tempo**.

SEM LIMITE DE TEMPO

Aconselhável para **iniciantes**, este é o modo padrão de jogo: nele, **não há limite de tempo**, mas os **eventos** das Cartas de Eventos Dogmáticos são usados.

COM LIMITE DE TEMPO

Aconselhável para **jogadores mais experientes**, pois este é o modo mais desafiador. Neste modo, além dos efeitos produzidos pelas **Cartas de Eventos Dogmáticos**, use o Contador de Dogma para **determinar um limite de tempo no jogo**.

CARTAS DE EVENTOS DOGMÁTICOS E SEU USO

A Expansão **A Malha do Porvir** acrescenta não somente uma, mas **duas novas mecânicas** ao jogo base:

EVENTOS GLOBAIS

As Cartas de Eventos Dogmáticos representam os eventos caóticos que o Dogma vem produzindo no mundo ao longo de muitos anos. Essas cartas possuem textos com fragmentos da história de Calamandara, além de **instruções com efeitos que podem afetar a todos os viajantes em jogo**.

TEMPO LIMITE

As Cartas de Eventos Dogmáticos também indicam a **cadência do tempo e a força do Dogma sobre o jogo**. Em geral, cada Carta de Evento revelada irá **reduzir** pontos no Contador de Dogma. Se o contador chegar a **ZERO**, o misterioso fenômeno Dogma permanecerá tomando o mundo e **não haverá vencedores**.

REVELANDO CARTAS DE EVENTOS DOGMÁTICOS

Ao iniciar o turno, o viajante que possuir uma Carta de Evento Dogmático no topo de seu baralho de Cartas de Símbolos terá duas opções, e deve escolher uma entre elas:

PRIMEIRA OPÇÃO:

A) Irá revelar a Carta de Evento do topo e irá ler em voz alta os seus efeitos. Os efeitos da carta serão realizados para todos os viajantes em jogo, de acordo com as condições descritas em cada uma delas.

VIAJANTE REVELA
A CARTA DE EVENTOS



CONTADOR REDUZ
EM UM PONTO



EFEITOS DA CARTA
SÃO REALIZADOS



VIAJANTE ADQUIRE
OS SÍMBOLOS



RESTANTE DO
TURNO SEGUE
NORMALMENTE



COM A REVELAÇÃO DA CARTA, O CONTADOR DE DOGMA DEVERÁ SER REDUZIDO.

B) Após a realização desses efeitos, a Carta de Evento deve ser colocada **no descarte do baralho de Cartas de Símbolos**, com sua face revelada para cima.

C) Se a próxima carta que estiver no topo de seu baralho de Cartas de Símbolos for uma Carta de Símbolos, o viajante **poderá realizar sua 1ª fase do turno (Adquirir Símbolos)**.

D) Se a próxima carta que estiver no topo de seu baralho de Cartas de Símbolos **for outra Carta de Evento**, o viajante poderá, **se quiser**, realizar as ações a partir do **item A** novamente e assim sucessivamente **até que haja uma Carta de Símbolos no topo**.

SEGUNDA OPÇÃO:

A) Não irá revelar a Carta de Evento Dogmático do topo, mas, como consequência, não poderá realizar a 1ª fase de seu turno (Adquirir Símbolos), devendo prosseguir **diretamente para a 2ª fase do turno (Inserir Símbolos)**. Caso escolha esta opção, a Carta de Evento Dogmático permanecerá no topo do baralho de Cartas de Símbolos e **o Contador do Dogma NÃO será reduzido**.



APÓS REALIZADA A AÇÃO DE REVELAR OU NÃO A CARTA DE EVENTO DOGMÁTICO DO TOPO, O TURNO CONTINUA NORMALMENTE.

EFEITOS DAS CARTAS DE EVENTOS DOGMÁTICOS

A **revelação** das Cartas de Eventos Dogmáticos representa uma nova fase de turno, que é a **etapa em que o tabuleiro joga**. Todas as cartas possuem efeitos diferentes que podem resultar em desafios para os viajantes.

Existem **dois tipos** de Cartas de Eventos Dogmáticos:

CARTAS DE TEMOR

São cartas cujo os efeitos **geralmente causam danos** às estratégias de todos os viajantes em jogo, ou somente para aqueles que estejam dentro das condições descritas pela carta, caso elas existam.



UM AR ESTRANHO

Cada viajante deverá **DESCARTAR DUAS PEGADAS** de seu tabuleiro individual. O viajante que não possuir duas Pegadas no tabuleiro, deverá complementar esse descarte com as Pegadas de sua Reserva de Símbolos.

Se mesmo assim não totalizar a quantidade indicada, o viajante deverá descartar a Pegada onde se encontra e retornará para o Ponto Inicial.

Ouvia-se dizer que, aos arredores de Eiro T^oTaros, vivia um homem solitário que havia perdido sua esposa em um recente evento dogmático. Desde então, esse homem se queixava de um ar impuro, denso e patológico em suas vias aéreas, e isso o apavorava diariamente.



CARTAS DE ESPERANÇA

São cartas cujo os efeitos **dão vantagens** a todos os viajantes em jogo, ou somente para aqueles que estejam dentro das condições descritas pela carta, caso elas existam.



O GRITO DA CAVERNA

Todos os viajantes **PODERÃO** **SUBSTITUIR UM** símbolo de Montanha inserido em seu respectivo tabuleiro individual por um símbolo de Asa ou Caverna.

Certa vez, nas proximidades do Vale de Uradova, em uma solitária estrutura cavernosa na base de uma colina, abrigou-se por uma noite um grupo de amigos. A história narra que um deles, enquanto dormia, sentiu vir de seu ventre um medo desconcomunal das imagens que sonhava, com pessoas ao seu redor o avisando que seu filho havia desaparecido. Um incontrolável pavor, então, tomou sua voz em um grito tão forte que a caverna em si replicou suas dores, e de sua boca disforme de estalactites proveio este som tétrico que rasgou a mata em duas partes e arrastou as águas de um lago próximo, inundando casas de ribeirinhos e desabrigoando outras centenas de pessoas.



CARTA DE EVENTO DOGMÁTICO DO TIPO ESPERANÇA

Independentemente do tipo de carta, sempre que uma Carta de Evento Dogmático for revelada, o Contador de Dogma **será reduzido em 1 PONTO**, a menos que o efeito descrito na carta indique o contrário.

O CONTADOR DE EVENTOS DOGMÁTICOS

O **Contador de Eventos Dogmáticos** ou **Contador de Dogma** é uma peça fundamental para a contagem do tempo na expansão **A Malha do Porvir**. Sua utilização é de responsabilidade do viajante que estiver com a posse do Marcador de Primeiro Viajante.

Lembre-se que o Contador de Eventos Dogmáticos sempre será **REDUZIDO em 1 PONTO** a cada vez que uma Carta de Eventos **for revelada**, independentemente do evento descrito nela. As únicas exceções são quando o oposto disso estiver descrito na Carta de Evento.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

A expansão **A Malha do Porvir** insere **3 novos modos de dificuldade** ao jogo base: Aura (fácil), Turvo (médio) e Ruína (difícil).

Os modos representam o **nível de agressividade do Dogma** durante a partida. Eles funcionam da seguinte maneira:

AURA (FÁCIL):

Para jogar neste modo, realize a seguinte preparação nas Cartas de Eventos Dogmáticos e no Contador de Dogma:

Ao realizar a 1ª etapa de preparação da expansão, retire dos baralhos de eventos **14 Cartas** de Eventos do tipo **Esperança** e **10 Cartas** de Eventos do tipo **Temor**. Junte esses dois tipos, embaralhe e redistribua essas cartas para os baralhos de Cartas de Símbolos, de acordo com o número de viajantes, seguindo a divisão descrita na 2ª etapa da distribuição das Cartas de Eventos Dogmáticos. Configure o Contador de Eventos Dogmáticos para que fique no **número 14**.

TURVO (MÉDIO):

Para jogar neste modo, realize a seguinte preparação nas Cartas de Eventos Dogmáticos e no Contador de Dogma:

Ao realizar a 1ª etapa de preparação da expansão, retire dos baralhos de eventos **12 Cartas** de Eventos do tipo **Esperança** e **12 Cartas** de Eventos do tipo **Temor**. Junte esses dois tipos, embaralhe e redistribua essas cartas para os baralhos de Cartas de Símbolos, de acordo com o número de viajantes, seguindo a divisão descrita na 2ª etapa da distribuição das Cartas de Eventos Dogmáticos. Configure o Contador de Eventos Dogmáticos para que fique no **número 12**.

RUÍNA (DIFÍCIL):

Para jogar neste modo, realize a seguinte preparação nas Cartas de Eventos Dogmáticos e no Contador de Dogma:

Ao realizar a 1ª etapa de preparação da expansão, retire dos baralhos de eventos **10 Cartas** de Eventos do tipo **Esperança** e **14 Cartas** de Eventos do tipo **Temor**. Junte esses dois tipos, embaralhe e redistribua essas cartas para os baralhos de Cartas de Símbolos, de acordo com o número de viajantes, seguindo a divisão descrita na 2ª etapa da distribuição das Cartas de Eventos Dogmáticos. Configure o Contador de Eventos Dogmáticos para que fique no **número 10**.

Sugestão: caso queira um desafio ainda maior, comece o jogo com o Contador de Eventos Dogmáticos com um número **abaixo de 10** e/ou aumente a proporção das Cartas de Eventos do tipo **Temor** ao construir o baralho de Eventos Dogmáticos.

REGRAS ESPECÍFICAS DA EXPANSÃO

1) Cartas de Lembrança têm prioridade sobre os efeitos das Cartas de Eventos Dogmáticos. Isso significa que se uma Carta de Lembrança for usada logo após a revelação e leitura de uma Carta de Evento Dogmático, os efeitos da Carta de Lembrança usada **devem ser realizados antes** dos efeitos da Carta de Evento revelada.

2) Símbolos de Torre também defendem tokens de viajante e outros símbolos que estiverem em sua mesma linha **contra efeitos de Cartas de Eventos Dogmáticos**.

3) Quando alguma Carta de Evento Dogmático permitir ou obri-

gar a **aquisição, inserção e descarte** de Símbolos Dogmáticos, essas ações devem ser feitas em uma sequência específica. **O primeiro viajante que irá realizar esta ação será o viajante que revelou a Carta de Evento** que ordenou a ação. Em seguida, o viajante que estiver à sua esquerda fará a ação, e assim sucessivamente. Caso o viajante que revelou a referida carta não participe dos efeitos descritos na Carta de Evento, quem começará a realizar estas ações será o viajante que estiver mais à esquerda deste, e a sequência continua em sentido horário.

4) Caso não seja possível realizar os efeitos descritos em uma Carta de Evento revelada pelo fato da condição descrita nela não afetar nenhum viajante em jogo, **ela apenas irá diminuir o Contador de Eventos Dogmáticos em UM ponto** e depois será descartada normalmente.

5) Quando uma Carta de Eventos possuir **mais de um efeito** e um ou mais desses efeitos não puderem ser realizados, **realize os efeitos que restarem e que possam ser realizados**. A não ser que esteja textualmente explícito na carta uma ação diferente desta.

6) O Contador de Eventos Dogmáticos tem um total de **16 pontos** e não poderá ser incrementado para além disso.

7) Em geral, os símbolos descartados por efeitos de Carta de Eventos Dogmáticos deverão ser colocados no Depósito de Símbolos dos viajantes donos dos respectivos tabuleiros individuais **de onde esses símbolos foram descartados**.

8) A Carta de Lembrança **Guardiã de Mournã não impede a revelação** de uma Carta de Evento Dogmático.

9) A Carta de Lembrança **Terras Nômades** não permite a aquisição de símbolos do baralho de Símbolos Dogmáticos que possua uma Carta de Evento em seu topo.

10) A Carta de Lembrança **Erronia do Silêncio** impede a realização do turno de um viajante. Consequentemente, **também impedirá a revelação de uma Carta de Evento Dogmático** que esteja no topo do baralho das Cartas de Símbolos deste viajante-alvo, caso haja alguma. Esta carta ainda pode ser usada após o viajante-alvo já ter revelado uma ou mais Cartas de Eventos do topo de seu baralho de Cartas de Símbolos.

11) A Carta de Lembrança **Pinturas Submersas também irá rotacionar Cartas de Eventos Dogmáticos** que estejam no topo do deck de Cartas de Símbolos.

12) Quando uma Carta de Evento Dogmático usar o termo “Tabuleiro Individual”, os efeitos descritos **somente afetam o tabuleiro individual** do viajante. Quando o termo usado for apenas “Tabuleiro”, os efeitos afetam o **tabuleiro inteiro do jogo**. Isso inclui os tabuleiros individuais de cada viajante e o tabuleiro central.

13) Efeitos de Cartas de Lembrança **podem evitar certos efeitos** de Cartas de Eventos Dogmáticos realizados por um viajante-alvo, como impedir a inserção de símbolos, impedir a aquisição de Cartas de Lembrança, etc.

**Desejamos a você bons momentos de
diversão, e que o Dogma não te alcance!**



Acesse:

www.sunofesto.com.br
e entre agora para comunidade de Calamandara!

Tire dúvidas com outros viajantes, crie postagens no fórum do jogo,
veja dicas e compartilhe suas melhores jogadas.





SUNOFESTO
editora