VISÃO GERAL

2-4 JOGADORES | 20-40 MINUTOS | 14 ANOS OU MAIS

Você é uma criança! E como muitas crianças, você quer ampliar seu círculo de amizades, botar as mãos em um monte de pizza e brinquedos e construir o melhor forte. Claro que com todas essas atividades maneiras você vai ganhar pontos de vitória e, no final do jogo, quem tiver mais pontos será o vencedor!

Fort é um jogo de construção de baralho com um detalhe especial – suas cartas não servem só para você fazer ações no seu próprio turno, elas também podem ser usadas para seguir as ações dos outros jogadores no turno deles. Você vai se dedicar à sua turma ou copiar o que as outras crianças estão fazendo?

Mas fique de olho! Se você não usar todas as cartas da sua mão, os outros jogadores poderão pegá-las. Afinal, se você não quiser brincar com seus amigos, por que eles iriam querer passar tempo com você?

PREPARAÇÃO BÁSICA

Siga esses passos para sua primeira partida enquanto aprende sobre as cartas e ações.

1. Determine o jogador inicial e as posições na mesa aleatoriamente. Dê a **carta de primeiro jogador** para o jogador inicial.
2. Forme uma reserva com as 30 **fichas de Pizza** e as 30 **fichas de Brinquedo**. *Obs.: esses recursos não são limitados no jogo. Se acabarem, use outros objetos para representá-los.*
3. Cada jogador pega um **tabuleiro de jogador**, as **2 cartas de Melhores Amigos** (marcadas com ☆ à esquerda do nome da criança) listadas no verso do tabuleiro do jogador, o **marcador de pontuação** e o **marcador de Nível de Forte** correspondentes à cor do tabuleiro. Devolva o restante dessas peças à caixa.
4. Cada jogador posiciona seu **marcador de pontuação** no espaço "0" da trilha de vitória e seu **marcador de Nível de Forte** no espaço "0" da trilha de **Nível de Forte** no seu tabuleiro de jogador.
5. Coloque a **carta de Colagem de Macarrão** próximo da trilha de vitória.
6. Embaralhe as 11 **cartas de Regras Inventadas**, pegue uma quantidade equivalente ao número de jogadores mais 1 e forme uma pilha virada para baixo. Devolva o restante para a caixa.
7. Embaralhe as 9 **cartas de Vantagem**, pegue uma quantidade equivalente ao número de jogadores mais 1 e forme uma fileira de cartas viradas para cima. Devolva o restante para a caixa.
8. Embaralhe todas as 60 **cartas de Criança** para criar um baralho de Parque virado para baixo, colocando-o junto à Trilha de Vitória. Revele desse baralho 3 cartas de Criança e coloque-as no Parque, abaixo da Trilha de Vitória, criando uma fileira de cartas viradas para cima.
9. Cada jogador recebe **8 cartas de Criança** do baralho de Parque *(os jogadores podem olhar suas próprias cartas)*.
10. Cada jogador embaralha suas **8 cartas de Criança** com suas **2 cartas de Melhores Amigos** para formar seu próprio baralho virado para baixo.
11. Cada jogador compra **5 cartas de Criança** do seu próprio baralho (daqui em diante, as cartas de Criança serão simplesmente chamadas de "cartas").

PREPARAÇÃO AVANÇADA

Depois da sua primeira partida, faça uma seleção de suas cartas iniciais em vez de apenas comprá-las do baralho.

Substitua o passo 9 da Preparação Básica por isso: Cada jogador recebe 8 **cartas de Criança** *do baralho de Parque. Simultaneamente, cada jogador olha suas cartas (isso não inclui* ***Melhores Amigos****) e guarda uma carta à sua escolha virada para baixo em sua área de jogo. Quando todos os jogadores tiverem escolhido uma carta, cada jogador passa as cartas remanescentes para o jogador à sua esquerda. Faça isso oito vezes no total, ficando com uma carta a cada vez, até que cada jogador tenha selecionado oito cartas. Você não pode passar adiante cartas que reservou anteriormente.*

Exemplo de Preparação para Dois Jogadores

ANATOMIA DAS CARTAS

A: NAIPE

Cada carta apresenta um dos seis naipes do jogo ou o naipe da moeda coringa. Algumas cartas mostram dois símbolos do mesmo naipe ou misturam um naipe com o naipe da moeda coringa.

Skate

Pá

Cola

Arminha de Água

Coroa

Livro

Moeda

Pode ser usada como qualquer naipe.

B: AÇÃO PÚBLICA

A ação mostrada nessa caixa pode ser seguida pelos outros jogadores. Basicamente, seguir significa que eles podem descartar uma carta com um naipe que corresponda ao naipe dessa carta para fazer sua ação pública. Isso será explicado melhor mais adiante.

C: AÇÃO PRIVADA

A ação nessa caixa **não pode** ser seguida pelos outros jogadores.

D: ÍCONE DE MELHOR AMIGO

Cada jogador começa com 2 Melhores Amigos (☆). Você nunca os perderá a menos que escolha realizar ações específicas, mas as outras cartas podem ser pegas pelos outros jogadores.

As cartas em Fort têm muitas ações, sobre as quais você aprenderá mais aos poucos. Se quiser conhecer mais sobre uma ação específica imediatamente, você pode consultar as páginas 12-14.

E: APELIDO

É só isso, um apelido.

ANATOMIA DO TABULEIRO DE JOGADOR

A: QUINTAL

As cartas que você não usar são colocadas aqui viradas para cima no final do seu turno.

B: ESCONDERIJO

Algumas ações permitem que você coloque cartas da sua mão aqui. É permitido guardar no máximo uma quantidade de cartas igual ao Nível de Forte mais um. Essas cartas ficam no Esconderijo pelo resto da partida, não podem ser substituídas nem removidas.

C: TRALHAS

Quando você coletar fichas de Pizza ou Brinquedo *(coletivamente chamados de **recursos**)*, elas vão para as suas Tralhas. Essa área pode conter até 4 de cada recurso.

D: MOCHILA

Algumas ações permitem mover recursos das suas Tralhas para a sua Mochila. Sua Mochila pode conter no máximo uma quantidade de recursos igual ao seu Nível de Forte mais um.

E: NÍVEL DE FORTE

Seu Forte começa no nível 0. Seu Nível de Forte te dará pontos de vitória **no final do jogo** e ampliará a capacidade de sua Mochila e Esconderijo.

F: CUSTO PARA AUMENTAR O NÍVEL DE FORTE

Toda vez que quiser aumentar seu Nível de Forte, você precisa pagar os recursos mostrados aqui a partir das suas Tralhas, Mochila ou ambos. Azul é Brinquedo, laranja é Pizza e branco é qualquer um dos dois.

G: LEMBRETE PARA GANHAR CARTA

Quando chegar em 1 no Nível de Forte, você ganha uma Regra Inventada. Em 2, você ganha uma Vantagem. E se for o primeiro jogador a chegar ao nível 5, você ganha a Colagem de Macarrão (ver página 10).

COMO JOGAR

Fort é jogado em uma série de turnos, começando com o 1º jogador e prosseguindo em sentido horário até o jogo terminar.

O jogador do turno atual é chamado de **líder**. O turno tem cinco fases na seguinte ordem:

1. Limpar
2. Jogar
3. Recrutar
4. Descartar
5. Comprar

O líder completa **todas** essas fases e então termina seu turno. Neste capítulo, "você" se refere ao líder a menos que algo diferente seja especificado.

FASE 1: LIMPAR

VAMOS VER QUAIS AMIGOS VÃO FICAR COM VOCÊ.

Pule esta fase no seu primeiro turno.

Descarte todas as cartas no seu Quintal *(acima do seu tabuleiro de jogador)*, colocando-as viradas para cima na sua pilha de descarte *(à direita do seu tabuleiro de jogador)*.

FASE 2: JOGAR

É HORA DE BRINCAR! VOCÊ VAI JOGAR UMA CARTA E USAR UMA OU AMBAS AS SUAS AÇÕES, E OS OUTROS JOGADORES PODEM SEGUIR SUA AÇÃO.

Jogue uma carta de sua mão *(essa carta é chamada de* **carta jogada***)*. Se não puder ou não quiser jogar uma carta, você pode pular esta fase e prosseguir para a fase Recrutar.

Use uma ou ambas as ações. Você pode usar a ação pública da carta, a ação privada ou ambas, em qualquer ordem. Você deve terminar uma ação antes de começar a outra. *Obs.: Caso a carta não tenha ações, ela não pode ser jogada.*

Você pode adicionar cartas dos naipes apropriados para melhorar algumas ações. Se uma ação na sua carta jogada mostrar um sinal de **×** seguido por um ícone de naipe, você pode melhorar aquela ação jogando mais cartas daquele naipe. Essas cartas são chamadas de **cartas adicionadas**. Você também pode adicionar cartas com aquele naipe que estejam no seu Esconderijo *(essas cartas permanecem no Esconderijo)*. Você **não pode** usar ações das cartas adicionadas. Trate cada moeda que adicionar como um naipe à sua escolha para todas as ações na carta jogada.

A líder, Nani, joga a carta Joãoninha e usa sua ação pública (de cima) para obter Pizza igual a 🧹. Para melhorar a ação de Joãoninha, ela adiciona Os Toupeiras para obter 2 🧹, e também adiciona 1 🧹 de seu Esconderijo. Com o total de 4 🧹, ela ganha 4 fichas de Pizza e as adiciona às suas Tralhas!

Ela poderia ter adicionado a segunda 🧹 do seu Esconderijo para obter 3 Pizzas, mas só se não tivesse jogado Os Toupeiras, que dessa forma teriam sido expulsos para o seu Quintal mais tarde naquele turno. Ela não quer isso!

Em seguida, ela usa a ação privada do Joãoninha (de baixo), "Obter pontos de vitória igual ao Nível de Forte", e ganha 1 ponto porque seu Nível de Forte é 1.

Você precisa realizar pelo menos uma ação completa de sua carta. Isso inclui quaisquer naipes que adicionar para melhorar sua ação. Se usar uma das suas ações completamente, contudo, você pode usar a outra ação parcialmente ou completamente, em qualquer ordem (não, usar uma ação em branco completamente não conta).

Mais tarde no jogo, Nani joga Mochileiro, que tem uma ação pública de "ganhe 2 Pizzas ou 2 Brinquedos" e uma ação privada de "remova uma das suas cartas". Contudo, nesse momento suas Tralhas só comportam mais uma Pizza.

Nesse caso, ela não pode realizar a ação pública do Mochileiro sozinha, porque não é capaz de utilizá-la completamente.

Contudo, se ela fizer a ação privada completamente ao remover uma de suas cartas, ela pode então fazer a ação pública parcialmente para obter 1 Pizza, podendo realizar essas ações em qualquer ordem.

Você não pode adicionar uma carta se nenhum dos seus naipes servirem para nada. Quando você adiciona uma carta para melhorar sua carta jogada, pelo menos um dos seus naipes precisa modificar o efeito de pelo menos uma das ações que você fizer.

Lui joga Rabisco e usa a ação privada (de baixo) completamente, mas também quer fazer a ação pública (de cima). Ele deseja adicionar uma carta com 👆 e uma com 🪙👑, usando o coringa 🪙 como 👆. Contudo, ele só consegue guardar mais 2 Brinquedos nas suas Tralhas, então adicionar ambas as cartas traz o mesmo resultado que adicionar só uma. Por causa disso, ele pode adicionar uma dessas cartas, mas não ambas.

SEGUINDO O LÍDER

Depois que o líder resolve sua carta, **os outros jogadores**, em ordem de turno, podem seguir a **ação pública** da carta jogada pelo líder (não importa se o líder utilizou a ação pública ou não). Esses jogadores são chamados de **seguidores**. Nesta seção, "você" se refere aos seguidores.

Para seguir a ação pública do líder, você precisa descartar uma carta da sua mão com um naipe que corresponda à carta jogada pelo líder.

Limitações:

- Você não pode descartar mais do que uma carta.
- Você não pode descartar uma carta do seu Esconderijo. Cartas no seu Esconderijo não melhoram ações seguidas.
- Você precisa usar a ação completamente.

Situações específicas:

- Se o líder jogou uma **carta com moeda** 🪙, ele deve declarar um naipe. Esse é o naipe que você precisa descartar para segui-lo. *Obs.: O líder declara um naipe para a moeda na ação pública (se tiver), mesmo que não use aquela ação.*
- Se o líder escolheu entre **Brinquedo** e **Pizza**, você deve pegar o mesmo recurso escolhido (se o líder escolheu pegar Pizza, por exemplo, você também deve pegar Pizza). Caso o líder não pegue

recursos, cada seguidor pode escolher qual recurso deseja pegar (nesse caso, o líder não pode escolher pelos outros).

- Você pode seguir descartando uma carta com **múltiplos naipes**, contanto que pelo menos um dos naipes corresponda à carta jogada pelo líder. Se tiver dois naipes correspondentes, conte ambos se a ação mostrar um sinal de ✖ seguido pelo naipe.

Sim, você pode seguir quantos líderes quiser até voltar ao seu turno, desde que descarte uma carta correspondente a cada vez.

FASE 3: RECRUTAR

É HORA DE FAZER UM NOVO AMIGO! TALVEZ VOCÊ QUEIRA TIRAR UM DE OUTRA PESSOA?

Você **precisa** recrutar uma carta, colocando-a na sua pilha de descarte.
Você pode recrutar de três formas diferentes:

- **Pegue qualquer carta virada para cima do Parque.**
  Imediatamente revele uma nova carta do baralho de Parque para substitui-la.
- **Pegue qualquer carta do Quintal de um jogador rival.**
  Ele não repõe essa carta.
- **Pegue uma carta do topo do baralho de Parque.**

Obs.: você nunca pode recrutar do seu próprio Quintal.

FASE 4: DESCARTAR

NÃO BRINCOU COM ALGUNS DE SEUS AMIGOS?
TALVEZ ELES PREFIRAM PASSAR TEMPO COM OUTRA PESSOA.

Descarte quaisquer cartas de Melhores Amigos que ainda estiverem na sua mão, todas as suas cartas jogadas e todas as cartas adicionadas, colocando-as na sua pilha de descarte (não descarte as cartas do seu Esconderijo, mesmo que tenham sido adicionadas a alguma ação). As pilhas de descarte ficam viradas para cima e são informação pública.

Em seguida, coloque quaisquer cartas que tenham sobrado na sua mão no seu Quintal, viradas para cima e voltadas para os outros jogadores *(eles podem recrutá-las até a sua próxima fase de Limpar)*.

FASE 5: COMPRAR

SEUS BONS AMIGOS APARECEM PARA BRINCAR DE NOVO.

Compre 5 cartas do seu próprio baralho. Se não puder comprar uma carta porque o baralho acabou, embaralhe sua pilha de descarte para formar um novo baralho e continue a comprar.

Esse é o **único momento** *em que os jogadores compram cartas em Fort! Você não compra cartas se descartar uma carta para seguir, por exemplo.*

NÍVEL DE FORTE

Cada jogador tem um forte, que começa no nível 0. Você pode aumentar o Nível de Forte em 1 por meio da ação Avançar Forte (página 12), gastando os recursos listados entre o seu nível atual e o próximo nível.

No nível 0, seu Esconderijo só consegue guardar 1 carta e sua Mochila consegue guardar 1 recurso. Cada nível permite que você guarde mais uma carta no seu Esconderijo e mais um recurso na sua Mochila.

Quando chegar no nível 1, escolha secretamente uma carta de **Regra Inventada** (página 15) da pilha central e coloque-a na sua frente virada para baixo. Ela te dará pontos no final do jogo.

Quando chegar no nível 2, escolha uma carta de **Vantagem** virada para cima (página 16) da fileira central e coloque-a na sua frente. Algumas têm efeitos permanentes durante toda a partida, outras só podem ser usadas uma vez por partida.

Quando chegar no nível 5, pegue a carta de **Colagem de Macarrão**, a menos que outro jogador já tenha pegado. Pegar a carta ativa o final do jogo e te dá 4 pontos de vitória.

FINAL DE JOGO

O final do jogo pode ser ativado de três formas diferentes:

- Um dos jogadores atinge 25 pontos de vitória ou mais na Trilha de Vitória
- Um dos jogadores chega ao Nível de Forte 5
- O baralho de Parque acaba (mesmo se ainda houver cartas no Parque)

Quando o final do jogo é ativado, o líder encerra seu turno e então os jogadores concluem seus turnos da rodada atual *(de modo que cada jogador tenha jogado a mesma quantidade de turnos)*.

No final dessa rodada, cada jogador revela sua Regra Inventada *(se tiver)* e adiciona seus pontos de vitória obtidos das seguintes fontes:

- Trilha de Vitória
- Nível de Forte
- Regra Inventada *(se tiver)*
- Colagem de Macarrão *(se tiver)*

O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor. Se houver empate, o jogador empatado com o Nível de Forte mais alto ganha. Se ainda persistir o empate, a vitória é compartilhada.

17 PONTOS DA TRILHA DE VITÓRIA + **23 PONTOS** DO NÍVEL DE FORTE + **4 PONTOS** DA COLAGEM DE MACARRÃO + **4 PONTOS** DA REGRA INVENTADA = **48 PONTOS** TOTAL

Exemplo de Fim de Jogo

Rulico é o primeiro a alcançar 5 no Nível de Forte e pega a Colagem de Macarrão, ativando o fim de jogo. Como ele foi o primeiro jogador, todos os outros jogadores vão ter um último turno e então todos contam suas pontuações finais.

Primeiro, Rulico verifica a Trilha de Vitória. Ele conseguiu 17 pontos ao longo do jogo.

Em seguida, adiciona 23 pontos pelo seu Nível de Forte em 5.

Depois, adiciona 4 pontos porque tem a Colagem de Macarrão.

Finalmente, ele adiciona pontos pela sua Regra Inventada: Popularidade. Essa carta dá 1 ponto para cada carta em seu Esconderijo. Ele tem 4 cartas lá, então ganha 4 pontos.

No total, sua pontuação é 48. Ele acaba empatado com Lui, que também tem 48 pontos, mas Rulico tem um Nível de Forte mais alto e por isso vence a partida!

AÇÕES

COLETAR RECURSO

Pegue da reserva o recurso mostrado (Pizza ou Brinquedo) e coloque-o em suas Tralhas. Se essa ação permitir que você escolha ganhar Pizza ou Brinquedo, você só pode escolher pegar tudo em Pizza ou tudo em Brinquedo, não pode misturar os dois.

COLOCAR RECURSO NA MOCHILA

Pegue um recurso das suas tralhas e coloque-o em sua mochila. *Obs.: Caso esteja colocando múltiplos recursos na Mochila, pode ser em qualquer combinação de Pizzas e Brinquedos.*

Por que eu iria querer colocar recursos na Mochila?

Algumas ações e Regras Inventadas permitem que você ganhe pontos de acordo com os recursos em sua Mochila, e você pode copiar tudo que está nela usando a ação **Copiar Mochila**.

ADICIONAR CARTA AO ESCONDERIJO

Guarde uma carta de sua mão no seu Esconderijo *(sob o lado esquerdo do seu tabuleiro de jogador)*, deixando à mostra apenas seu naipe.

REMOVER CARTA

Escolha uma carta da sua mão ou pilha de descarte *(mas não do baralho)* e a devolva para a caixa do jogo. Você não pode remover sua carta jogada ou cartas adicionadas, mas pode remover um Melhor Amigo *(que deselegante!)*.

REMOVER ESTA CARTA

Quando terminar essa ação e quaisquer seguidores tiverem terminado suas ações, devolva esta carta à caixa.

RECRUTAR CARTA

Recrute uma carta, exatamente como descrito em **Recrutar** (página 9).

AVANÇAR FORTE

Pague os recursos mostrados entre seu nível atual e o próximo Nível de Forte, devolvendo-os para a reserva. Você pode pagar usando recursos das suas Tralhas, Mochila ou ambos. Em seguida, mova seu marcador para o próximo Nível de Forte. Seu novo nível pode te dar uma carta, conforme descrito em **Nível de Forte** (página 10).

PONTUAR

Avance seu marcador de pontuação em um espaço na Trilha de Vitória.

GASTAR RECURSO

Remova o recurso mostrado das suas Tralhas ou Mochila, devolvendo-o para a reserva.

REMOVER CARTA DE RIVAL

Devolva uma carta do Quintal de qualquer rival para a caixa.

COPIAR MOCHILA

Ganhe os mesmos recursos que atualmente estão na sua Mochila, adicionando-os às suas Tralhas.

COPIAR MOCHILA DE RIVAL

Ganhe os mesmos recursos que atualmente estão na Mochila de um jogador rival, adicionando-os às suas Tralhas *(eles não são roubados, você pega os recursos da reserva)*.

CONVERTER RECURSO

Substitua uma Pizza ou Brinquedo nas suas Tralhas ou Mochila pelo outro recurso. Se você usar essa ação múltiplas vezes, só pode converter Brinquedo em Pizza ou Pizza em Brinquedo, não ambos.

OUTROS SÍMBOLOS DE AÇÃO

RECURSOS NAS SUA MOCHILA

Quando você ganhar pontos por recursos na sua Mochila, apenas o número de recursos importa, não os tipos.

SEU NÍVEL DE FORTE

Para ficar claro, este símbolo não é o da ação **Avançar Forte**.

QUALQUER NAIPE

Você pode escolher qualquer um dos naipes, inclusive o naipe de moeda. Se escolher o mesmo naipe da carta que tem essa ação, este naipe conta, senão não conta.

CARTAS EM SEU ESCONDERIJO

Refere-se à quantidade de cartas, não naipes.

OUTROS SÍMBOLOS DE AÇÃO (CONT.)

-1 ⬡
+1 ⬡

CUSTO MODIFICADO PARA AVANÇAR FORTE

Essa ação de **Avançar Forte** custa um recurso de qualquer tipo a mais ou a menos, conforme mostrado.

MULTIPLICADO POR

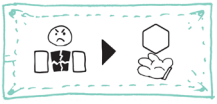
Faça a ação à esquerda desse sinal o número de vezes indicado pelo símbolo à direita do sinal. Ações sem esse sinal só acontecem **uma vez** – elas **não podem** ser melhoradas adicionando naipes.

Colete Brinquedos igual à quantidade de colas.

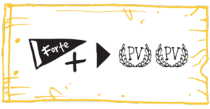
Ganhe pontos de vitória igual ao número de recursos em sua Mochila.

ENTÃO

Faça a ação à esquerda deste sinal, e então faça a ação à direita dele. Você deve fazer a ação da esquerda para poder fazer a da direita, e deve fazer a ação da direita se puder.



Remova uma carta do Quintal de um rival, e então colete um recurso.



Avance seu Nível de Forte, pagando seu custo, e então ganhe 2 pontos de vitória.

PARÊNTESES

Parênteses contêm um grupo de ações e símbolos. Quando um grupo é multiplicado por um sinal de ✖, faça tudo o que estiver dentro dos parênteses o número de vezes indicado pelo símbolo à direita do sinal de ✖.

Recrute uma carta, então colete um Brinquedo, multiplicado pelo número de arminhas de água (você sempre deve recrutar para poder ganhar o Brinquedo).

Ganhe pontos de vitória multiplicados pela quantidade de livros, e então remova esta carta.

GLOSSÁRIO: REGRAS INVENTADAS

Se uma Regra Inventada der pontos de acordo com cartas ou naipes que **você tenha**, conte todas as cartas no seu baralho, descarte, mão, Quintal e Esconderijo.

Grandes Planos: No final da partida, ganhe 1 ponto por ação de **Avançar Forte** que você tenha, incluindo cartas em que isso seja apenas parte de uma ação, como na ***Calopsita*** e na ***Sardinha***. Isso não inclui a carta de vantagem ***Faça Você Mesmo***.

Braceletes da Amizade: No final da partida, ganhe 1 ponto para cada naipe diferente que você tenha, exceto o naipe de moeda (). Se tiver todos os seis naipes, ganhe 1 ponto adicional.

Cofre de Porquinho: No final da partida, ganhe 1 ponto por ficha de Brinquedo no seu tabuleiro de jogador.

Festa da Pizza: No final da partida, ganhe 1 ponto por ficha de Pizza no seu tabuleiro de jogador.

Fica na Sua: No final da partida, ganhe 5 pontos se não tiver cartas de Melhores Amigos.

Minimalismo: No final da partida, ganhe 8 pontos se seu Nível de Forte for exatamente 2.

Popularidade: No final da partida, ganhe 1 ponto para cada carta em seu Esconderijo.

Castelo Pula-Pula: No final do jogo, ganhe 1 ponto por naipe de coroa () que você tenha, sem contar moedas ().

Estoque Secreto: No final do jogo, ganhe 1 ponto por recurso na sua Mochila.

Festa do Pijama: No final do jogo, ganhe 8 pontos se tiver mais cartas do que qualquer outro jogador rival. Caso esteja empatado em primeiro, ganhe 4 pontos.

Ciência Maluca: No final do jogo, ganhe 1 ponto por naipe de livro () que tiver, sem contar moedas ().

GLOSSÁRIO: VANTAGENS

Festa de Aniversário: No final da sua fase de **Recrutar**, você pode recrutar outra carta do Parque ou do baralho de Parque, mas não do Quintal de um jogador rival.

Suborno: No seu turno, quando usar a ação **Adicionar Carta** ao Esconderijo, você pode adicionar uma carta do Parque, do baralho de Parque ou de qualquer Quintal (em vez de uma carta da sua mão). Você ainda pode optar por adicionar uma carta da sua mão.

Copiar e Colar: Quando seguir, você pode descartar até 2 cartas (em vez de 1 carta), usando os naipes correspondentes de ambas as cartas.

Faça Você Mesmo: No seu turno, em vez de jogar uma carta, você pode remover a carta *Faça Você Mesmo* para usar a ação **Avançar Forte**, gastando um recurso (Pizza ou Brinquedo) a mais do que o normal. Essa ação não pode ser seguida.

De Novo: No seu turno, depois que você terminar de jogar uma carta e todos os jogadores rivais tiverem seguido ou decidido não seguir, você pode remover a carta *De Novo* para jogar uma segunda carta *(você pode melhorá-la adicionando naipes, e jogadores rivais podem seguir sua ação pública normalmente)*.

Reciclagem: Em qualquer momento do seu turno, você pode remover a carta de *Reciclagem* para pegar uma carta da sua pilha de descarte e adicioná-la à sua mão.

Brincadeira Violenta: Em vez de seguir a ação pública de um jogador rival, e depois que todos os outros jogadores rivais tenham seguido ou decidido não seguir, você pode remover a carta de *Brincadeira Violenta* para remover a carta jogada pelo líder.

Mãos Leves: No seu turno, quando usar a ação de **Colocar Recurso na Mochila**, você pode pegar o recurso da reserva *(em vez de pegar das suas Tralhas)*, em qualquer combinação se usar a ação múltiplas vezes.

Mochilão: Sua Mochila pode guardar 2 recursos a mais do que o normal.

CRÉDITOS

Design do Jogo: Grant Rodiek
Líder de Desenvolvimento: Nick Brachmann
Ilustrações: Kyle Ferrin
Regras e Usabilidade: Joshua Yearsley
Design Gráfico: Nick Brachmann and Pati Hyun
Desenvolvimento: Equipe de Saint Paul da Leder Games—Marshall Britt, Clayton Capra, Ted Caya, Gates Dowd, Pati Hyun, Patrick Leder, Cole Wehrle
Playtest: Steven Wyman, Aaron Greatorex-Voith, Ryan Schneider, Fletcher Thomas, Bryan Haider, Aaron Williams, Mitch Gerke, Pat McNaughton, Em Handy, Brittni Dye, Daniel Solis, Jeffrey Allen, Jason Saastad, Carrie Bernstein, Justin Dowd, Nicole Smith, Antonio Romeo, Kevin Gibson, David Miotke, e muitos da Brass Cat
Edição: Thiago Leite
Diagramação: Gerson Lopes
Tradução: David Lehmann
Revisão: Bianca Melyna e Márcio Botelho

MBR Comércio de Jogos de Tabuleiro LTDA
CNPJ: 35.524.291/0001-00
Endereço: Rua Manoel Pires de Moraes Peroso, 18,
Jardim Brasil, Embu Guaçu/SP CEP: 06.900-000 - Brasil