Pergaminho de Regras para Bruxas Iniciantes

Há séculos, bruxas vindas de todos os reinos, reúnem-se no lendário Bosque das Estrelas Cadentes para participar da mais prestigiada tradição mágica já conhecida: a Grande Corrida de Vassouras Voadoras.

Nesta disputa, não basta possuir a vassoura mais veloz. Astúcia, habilidade mágica e o uso inteligente de feitiços são tão importantes quanto a velocidade. Durante a corrida, as competidoras lançam feitiços, espalham armadilhas e aprimoram suas vassouras em busca da glória, ao final do percurso, seus feitos são avaliados e a vencedora é declarada.

Então lembre-se, jovem bruxa: nem sempre aquela que chega primeiro é coroada campeã. A verdadeira vencedora será aquela que demonstrar maior maestria, souber gerenciar bem seus recursos e acumular mais prestígio do públicoao longo da corrida.

Componentes


17 Peças de Pista de Corrida


2 Dados de 6 Faces (numerados de 1 a 3)


40 Marcadores de Magia


4 Bruxas


4 Marcadores de Armadilha


4 Tabuleiros Pessoais


4 cartas de Auxílio ao jogador e 4 Baralhos com 8 Cartas Iniciais cada


10 Cartas de Poções


1 Baralho com 41 Cartas de Mercado:
- 25 Feitiços
- 8 Vassouras Turbinadas
- 8 Acessórios Mágicos/Familiares


4 Cubos Marcadores de ordem de turno

Preparação

Pista de Corrida: Separe a **Peça de Pista de Largada/Chegada** e a posicione no centro da mesa, com os 4 cubos marcadores de ordem de turno ocupando os 4 lugares em qualquer ordem, eles só serão utilizados da segunda rodada em diante. Embaralhe as demais peças de pista de corrida e revele 9 delas. Conecte-as formando um circuito fechado que comece e termine na Peça de Pista de Largada/Chegada. Se necessário, substitua tiles para completar a pista ou utilize uma das pistas sugeridas no nosso **Guia de Montagem de Corridas**. Se quiser uma corrida mais rápida e dinâmica poderá usar um mínimo de 6 peças em um jogo para 4 jogadores além da peça de Largada/Chegada.

Mercado: Embaralhe as cartas de Feitiços e de Equipamentos (Acessórios Mágicos, Familiares e Vassouras Turbinadas) em dois montes diferentes. Em seguida, revele 3 cartas de cada pilha para formar o Mercado de Compras e reserve um espaço à esquerda de cada monte para os descartes separados de ambas as pilhas.

Preparação dos Jogadores: Cada jogador pega aleatoriamente 1 **Tabuleiro Pessoal** e o coloca à sua frente. Recebe a seu **Meeple de Bruxa** correspondente e o posiciona na Peça de Largada/Chegada. Recebe também 1 **Marcador de Armadilha** correspondente, 4 **Marcadores de Magia** (⬟) e posiciona 1 deles próximo ao espaço inicial da sua **Trilha de Performance Mágica** em seu Tabuleiro Pessoal. Cada jogador também recebe 1 conjunto de 8 **Cartas Iniciais**, as embaralha para formar seu **Baralho de Compras Pessoal**, coloca-o à esquerda do seu tabuleiro pessoal, no espaço indicado e então compra 5 cartas para formar sua **mão inicial**.

Reserva de Magia Geral: Coloque os ⬟ restantes ao alcance de todos.

Veja um exemplo de preparação para quatro jogadores.



Como Jogar

O jogador que mais recentemente participou de uma corrida inicia a partida. O jogo acontece em turnos, e na primeira rodada seguimos em sentido horário, mas da segunda rodada em diante será necessário marcar as posições dos jogadores na pista de corrida para definir a ordem dos turnos (Veja em **Preparação da Rodada**). **Uma rodada termina quando todos os jogadores tiverem realizado seus turnos.**

Os jogadores podem definir previamente quantas voltas a corrida terá, porém, independentemente da quantidade escolhida, ao final da última volta, a corrida é encerrada na rodada em que a 3ª bruxa cruzar a linha de chegada. Em seguida, realiza-se a Contagem de Pontos.

Objetivo: Cruzar a linha de chegada acumulando o maior número de Pontos de Vitória.

Preparação da Rodada

No início de cada rodada, todos os jogadores **Geram Magia** (recebem 2⬟ da reserva geral), **Rolam os Dados** para realizar suas movimentações durante seu turno **Marcam o Resultado** da sua rolagem, na parte de baixo do seu tabuleiro pessoal usando ⬟ da reserva geral e então definimos a ordem dos turnos (da 2ª rodada em diante).

Veja a seguir como Definir a Nova Ordem dos Turnos da Rodada

Assim que todos os jogadores tiverem realizado seus turnos, a primeira rodada se encerra. A partir da segunda rodada, os **cubos marcadores de ordem de turno** serão usados para definir a nova ordem dos turnos na peça de pista de **Largada/Chegada**.

A ordem será determinada começando pelo jogador mais próximo da largada e seguindo até o jogador mais próximo da linha de chegada. Veja alguns pontos de atenção comuns e como solucioná-los.



Caso dois jogadores estejam em espaços lado a lado, compare a posição desses espaços em relação à linha de chegada. Se houver diferença de distância, o jogador que estiver mais atrás jogará primeiro como no exemplo acima.



Aqui, a bruxa preta chegou depois da roxa, portanto, jogará primeiro.

Se os espaços estiverem totalmente alinhados, o jogador que tiver chegado por último a um desses espaços jogará primeiro, como no exemplo ao lado.



Seguindo essas regras, determine quem será o 1º, 2º, 3º e 4º jogador da rodada, posicionando os cubos nos espaços correspondentes na peça de largada/chegada.
A partir daqui, a ordem não necessariamente seguirá o sentido horário da primeira rodada, e os jogadores poderão realizar seus turnos fora dessa ordem. Para facilitar o controle, recomenda-se retirar os cubos marcadores da linha ou girá-los levemente à medida que cada jogador realiza seu turno.

Fluxo de um Turno

Uma vez definida nova ordem de turnos, o 1º jogador realiza seu turno em 2 fases, na seguinte ordem:

Jogar Cartas e Realizar Ativação	
	FASE 1: Mover, Queimar Cartas e Coletar.
	FASE 2: Comprar e/ou Descartar Cartas.

FASE 1
Mover, Queimar Cartas e Coletar

O jogador movimenta sua bruxa pela pista usando os valores dos dados e poderá **Coletar Rastro de Magia** ao parar sobre um espaço com ⬟ ou que concedem magia extra. Se quiser, também poderá **Queimar Cartas** para ganhar movimentação adicional.

Mover (/): O jogador pode **avançar** e/ou **recuar** na pista, movendo sua bruxa **ortogonal** ou **diagonalmente** e convertendo os valores dos dados em **pontos de movimentação**, separadamente ou combinados.

Por exemplo, com os resultados 2 e 3, o jogador pode recuar 2 espaços, Coletar e, em seguida, avançar 3 espaços, Coletando novamente, se houver Rastro de Magia naquele espaço. Como alternativa, pode combinar os dois resultados e avançar 5 espaços de uma vez.

O jogador não é obrigado a utilizar todos os seus pontos de movimentação.

A pista possui 2 faixas pelas quais as bruxas podem se mover lateralmente, para frente, para trás ou diagonalmente, gastando 1 ponto de movimentação por espaço percorrido. Elas também podem ultrapassar umas às outras, voando sobre elas ou contornando-as por fora dos limites da pista, mas não podem terminar seu movimento fora dela nem ocupar uma casa já ocupada por outra bruxa. No exemplo acima, as setas pretas mostram as possíveis movimentações da bruxa.



Queimar Cartas: O jogador pode **descartar até 2 cartas** não utilizadas por turno. Para cada carta descartada, ele deve **deixar 1 rastro de magia** na casa atual e então **mover sua bruxa 1 espaço**.

Coletar ( ): Sempre que alguma ação fizer uma bruxa deixar rastro de magia ( ), ⬟ são deixados na pista e qualquer jogador pode coletá-los ao parar exatamente no espaço onde ele se encontra, além disso, alguns espaços das peças de pista de corrida concedem magia extra, ao finalizar uma das suas movimentações nos locais marcados, a bruxa recebe esta quantia em ⬟ da reserva geral.



ATENÇÃO! Não é permitido coletar do espaço onde o jogador iniciou seu turno, nem de um espaço para o qual tenha sido movido contra sua vontade, dentro ou fora do seu próprio turno.

O jogador pode coletar, ganhar ⬟ da reserva geral ou receber de outros jogadores livremente, mas deve terminar seu turno com no máximo 7⬟ em sua reserva de magia pessoal.

Caso a reserva de magia geral se esgote, use os ⬟ deixados para trás, mais distantes da chegada e das bruxas na pista de corrida.

FASE 2
Comprar e/ou Descartar Cartas

Nesta fase, o jogador pode realizar compras para aprimorar seu baralho e equipar sua bruxa. Ao final, ele repõe sua mão de cartas para encerrar seu turno.

Como parte da finalização do turno, o jogador pode comprar **1 carta** do topo do baralho de **Poções**, pagando o custo fixo de 1⬟ sem ver e a coloca no fundo do seu baralho de compras. Ele também poderá comprar quantas cartas de **Feitiço** e/ou **Equipamento** desejar e puder, pagando os custo de compra em Magia. O custo de cada carta no mercado está indicado no ícone de estrela, no canto superior esquerdo da carta.



Ao realizar compras, o jogador pode escolher **qualquer carta visível**, incluindo a carta do topo das pilhas de descarte, seguindo estas regras:

Se comprar cartas de apenas uma das linhas, deverá descartar a carta que estiver mais à direita da outra linha de compras.

Se não comprar nenhuma carta, deverá descartar a carta de Feitiço e a carta de Equipamento que estiverem mais à direita em suas respectivas linhas.



As cartas compradas são imediatamente colocadas **no fundo do baralho pessoal do jogador** e concederão Pontos de Vitória ao final da partida (veja em Contagem de Pontos).

Sempre que realizar pelo menos uma compra, o jogador pode remover do jogo 1 carta inicial que esteja em sua mão ou em sua pilha de descarte.

Em seguida, as cartas restantes do mercado são deslizadas para a direita para ocupar possíveis espaços vazios. Depois, novas cartas são reveladas à esquerda até que ambas as linhas de compra voltem a possuir 3 cartas cada.

Por fim, o jogador compra cartas do seu baralho pessoal até ficar novamente com 5 cartas na mão. Caso não haja cartas suficientes, deverá embaralhar a pilha de descarte para formar um novo baralho e concluir a compra. **O reembaralhamento deve ser realizado mesmo que o jogador complete sua mão e, com isso, esgote o baralho pessoal.**

Após completar essas etapas, o jogador anuncia o fim do seu turno e a vez passa para o próximo jogador.

Durante o turno dos adversários, um jogador pode utilizar cartas da mão com efeitos instantâneos ( ) para atrapalhar nas jogadas e interferir em duelos.

Caso utilize uma ou mais cartas fora do seu turno, o jogador **não recompõe sua mão imediatamente** e iniciará seu próximo turno com menos cartas. Ainda assim, poderá realizar normalmente quaisquer outras ações

permitidas pelas regras do jogo. A reposição da mão ocorre apenas ao final da **Fase 2**, durante o encerramento do turno do jogador.

Realizar Ativações

Em qualquer momento do seu turno, o jogador pode anunciar e realizar apenas **1 ativação** com pré-requisito de número dos dados.

Ativações passivas não são limitadas a essa restrição de 1 ativação por turno.

A soma dos resultados dos dados define o valor disponível para realizar uma ativação no turno. O jogador pode ativar a habilidade da sua Bruxa ou do seu Acessório Mágico/Familiar previamente equipado em turnos anteriores. Cada um possui um ícone de dado com um custo numérico (4+) . Para ativá-lo, os valores rolados devem atender ou superar esse custo. Você pode usar os dados separadamente, combiná-los ou utilizar apenas parte da soma total.

Exemplo: com o resultado dos dados sendo 1 e 2, você poderá ativar no máximo os efeitos de uma habilidade ou equipamento de pré-requisito 3.

Os valores usados em uma ativação, não são consumidos, apenas determinam quais ativações são possíveis realizar.

Ativações Passivas: Assim como as **Vassouras Turbinadas**, alguns **Acessórios Mágicos e Familiares**, possuem ativações passivas ( ), ou seja, não possuem custo numérico, seus efeitos são ativados automaticamente quando sua condição é atendida e não contam para o limite de 1 ativação por turno.



JOGAR CARTAS

Antes, durante e até mesmo após finalizar as fases 1 e 2 o jogador pode usar quantas cartas da sua mão desejar e puder, pagando seus respectivos custos de uso ( ), quando houver.

Acessórios Mágicos/Familiares e **Vassouras Turbinadas** são equipamentos que concedem habilidades passivas ou ativáveis e quando são equipadas, fazem o marcador da bruxa avançar 1 espaço na **trilha de Performance Mágica** no tabuleiro pessoal do jogador. Cada jogador pode ter equipado à sua Bruxa em seu tabuleiro pessoal **apenas 1 carta de Acessório Mágico ou Familiar e 1 carta de Vassoura Turbinada por vez**. Ao equipar uma nova carta de um desses tipos, a carta anteriormente equipada é descartada para o descarte pessoal do jogador.

Conjunto Pessoal: Cada bruxa possui uma Vassoura Turbinada e um Acessório Mágico ou Familiar que formam seu conjunto pessoal. Se ambos estiverem equipados ao final da partida, o jogador recebe **+3 Pontos de Vitória**, mas se possuir apenas 1 deles, receberá apenas **1 Ponto de Vitória .**

Essas cartas são identificadas pelo ícone com a cor e o formato do meeple da bruxa correspondente na parte superior da carta.





Poções são cartas que possuem efeitos diversos e podem ser de grande ajuda, principalmente por todas serem do tipo **instantâneo**. Porém, quando usadas, vão para a pilha de descarte ao lado do baralho de Poções, e não para o descarte pessoal do jogador. Ou seja, **são de uso único.**

Feitiços são a grande engrenagem do jogo e fazem a partida ser de fato eletrizante, rendendo **Pontos de Vitória** e sempre proporcionando avanço na **Trilha de Performance Mágica** a cada vez que são jogadas. Além disso, na maioria das vezes, os feitiços geram **Rastro de Magia** quando utilizados. A quantidade de Rastro de Magia gerada estará indicada no canto superior esquerdo da carta, logo abaixo do custo de compra.



Os rastros de magia gerados devem ser deixados no espaço onde a bruxa que utilizou a carta se encontra, e devem vir da reserva de magia pessoal do jogador. Caso não possua suficientes, ele poderá descartar cartas da mão para obter da reserva geral para pagar o custo. Se não possuir nem cartas para descartar nesta troca, o feitiço não poderá ser utilizado.

Sempre que jogar uma carta de Feitiço, equipar uma Vassoura Turbinada, Acessório Mágico ou Familiar, obtiver Vitória em um duelo ou então quando uma bruxa ativar uma Armadilha posicionada por você, avance 1 espaço em sua Trilha de Performance Mágica ( ) para cada uma das opções citadas.



Alguns efeitos de cartas podem incluir o ato de derrubar uma bruxa da vassoura ( ), quando isso acontecer, o alvo deve deitar o seu meeple de bruxa no espaço onde está. Então, para poder voltar a se mover, deverá primeiro gastar 1 de seus pontos de movimentação para colocar sua bruxa de pé, de volta na corrida.

O ícone de raio ( ) na parte superior de algumas cartas, indicam que se trata de uma carta Instantânea, **Feitiços** e **Poções** podem conter este ícone e são as únicas cartas que um jogador poderá usar, fora do seu turno. Algumas cartas de equipamento podem ter efeitos que também funcionam foram do turno, mas são condicionados a algum acontecimento e como tal não recebem o ícone de raio.

Quem decide como executar o efeito de uma carta, sempre será quem jogou a carta.

Após as cartas de feitiço serem jogadas, ou quando as cartas Acessórios Mágicos/Familiares ou Vassouras Turbinadas forem substituídas, elas são colocadas na pilha de descarte pessoal do jogador, no espaço indicado em seu tabuleiro pessoal. Sempre que seu baralho de compras acabar, a pilha de descarte deve ser embaralhada para formar um novo baralho pessoal.



Bruxas Desgovernadas
(2 ou 3 jogadores)

Existem bruxas que não se importam com troféus ou fama. Conhecidas como Bruxas Desgovernadas, elas invadem a corrida apenas para tumultuar a competição, e espalhar a confusão durante percurso.

Em partidas com 2 ou 3 jogadores, adicione meeples de bruxas até que haja 4 bruxas na corrida.

Durante a Preparação da Rodada, siga todos os passos normalmente, posicionando os cubos marcadores de ordem dos turnos das bruxas desgovernadas como se fossem bruxas comuns. No turno de cada bruxa desgovernada, mova-a exatamente o valor obtido, seguindo as regras adicionais abaixo.

Regras Adicionais

Se uma Bruxa Desgovernada obtiver **dois dados com o valor 1**, role os dados novamente e acrescente +1 espaço ao seu movimento.

Se for terminar seu movimento em um espaço com um marcador de armadilha lateralmente adjacente, ela deverá parar 1 casa antes para não ativar a armadilha.

Bruxas Desgovernadas recolhem automaticamente os rastros de magia dos espaços por onde passam, sem ser necessário parar na casa e os devolvem para a reserva de magia geral.

Para cada espaço com rastro de magia que uma Bruxa Desgovernada passa ou recolhe, ela acrescenta +1 em sua movimentação total.

Se uma Bruxa Desgovernada tiver seu movimento interrompido por outra bruxa, ou simplesmente parar adjacente de qualquer forma a uma bruxa que não seja outra bruxa desgovernada, um duelo ocorre automaticamente (veja mais adiante as **regras de um duelo**). Como elas não possuem Reserva de Magia própria, caso percam, coloque 1 da Reserva Geral na casa onde estiverem.

Bruxas Desgovernadas não utilizam nem compram cartas, por isso, ao final do turno de cada uma, descarte a carta mais à direita de cada linha do mercado.

Final da Corrida

Conforme explicado anteriormente, a corrida termina na rodada em que **a 3ª bruxa cruza a linha de chegada**. A rodada é encerrada somente após todos os jogadores terem realizado seu turno. Em seguida, inicia-se a Contagem de Pontos.

Definindo a Colocação no Pódio

Cruzar a linha de chegada não garante a vitória nem a colocação no pódio. A posição de cada bruxa é determinada pela distância total percorrida no turno em que cruzou a linha de chegada.

Embora os turnos ocorram em momentos diferentes, eles representam o mesmo intervalo de tempo na corrida. Assim, uma bruxa pode cruzar a linha primeiro e ainda terminar atrás de outra que percorra uma distância maior em seu turno final.



Exemplo: Morgana cruza a linha de chegada primeiro e avança mais 4 espaços. Em seguida, Hazel cruza a linha e avança mais 6 espaços. Depois, Onilda cruza a linha e avança mais 5 espaços. Por fim, Baratuxa cruza a linha, mas avança apenas mais 3 espaços. Nesse caso, a classificação no pódio será:

1º lugar: Hazel — 6 espaços
2º lugar: Onilda — 5 espaços
3º lugar: Morgana — 4 espaços

Embora Baratuxa também tenha cruzado a linha, sua distância foi menor que a das três primeiras. Portanto, ela ficará fora do pódio e da contagem final de pontos. O mesmo aconteceria se ela não cruzasse a linha na mesma rodada que Onilda, a terceira bruxa a cruzá-la.

Desempate entre Bruxas: Caso duas bruxas terminem em espaços lateralmente adjacentes, a bruxa que tiver chegado primeiro ficará com a colocação mais alta no pódio.

Garantindo um Lugar no Pódio

Ao final do turno em que uma bruxa cruza a linha de chegada, ela não terá mais novos turnos. Porém, uma bruxa que cruzar a linha de chegada antes das demais poderá garantir definitivamente sua colocação no pódio caso permaneça uma ou mais rodadas sem jogar enquanto aguarda as outras bruxas.

Quando isso acontecer, ela ocupará imediatamente a 1ª colocação disponível e receberá +1 ponto de vitória para cada rodada completa que permanecer aguardando.

Uma vez garantida a colocação, ela não poderá mais perder essa posição, mesmo que, em rodadas posteriores, outra bruxa percorra uma distância maior durante seu turno final. Essa regra também se aplica à bruxa que garantir o 2º lugar e precisar permanecer uma ou mais rodadas aguardando sem jogar.

Além disso, uma bruxa que **já tenha cruzado a linha de chegada**, não pode ser afetada por efeitos que alterem sua posição.

Contagem de Pontos

A corrida chegou ao fim, mas a vitória ainda não está decidida! Agora, cada bruxa deverá somar os Pontos de Vitória conquistados ao longo da partida.

A contagem é realizada nas seguintes categorias:

Estoque de Magia: A cada 2 restantes em sua **Reserva de Magia Pessoal**, o jogador ganha **1 Ponto de Vitória**. O utilizado na Trilha de Performance Mágica também pode ser incluído nessa contagem, evitando que estrelas em número ímpar sejam desperdiçadas.

Performance: O jogador recebe **Pontos de Vitória** de acordo com a posição alcançada na **Trilha de Performance Mágica**:

3 ou 4: **1 Ponto de Vitória**
5 ou 6: **3 Pontos de Vitória**
7 ou superior: **5 Pontos de Vitória**

Coleção de Conjunto: Se a bruxa possuir a **Vassoura Turbinada** e o **Acessório Mágico** ou **Familiar** correspondente ao seu conjunto pessoal, recebe **3 Pontos de Vitória**. Caso possua apenas um dos dois, recebe **1 Ponto de Vitória**.



Acúmulo de Sabedoria: Some os Pontos de Vitória indicados pelo ícone de pergaminho no canto superior direito das cartas adquiridas ao longo da partida.

Colocação na Corrida: As bruxas recebem Pontos de Vitória de acordo com sua colocação no pódio:

1º lugar: 5 Pontos de Vitória
2º lugar: 3 Pontos de Vitória
3º lugar: 1 Ponto de Vitória

Ao final, a bruxa com mais Pontos de Vitória vence e recebe o lendário Troféu da Vassoura de Ouro. Em caso de empate, vence quem cruzou a linha de chegada primeiro.



Entenda como Duelar

Ao jogar esta carta, desafie uma bruxa adjacente na pista a um duelo de rolagem de dados. A desafiante rola primeiro, seguida pela desafiada.

Se a desafiante vencer ou empatar:
- Recebe 1 da Reserva da desafiada;
- Avança 1 espaço na Trilha de Performance;
- Avança 1 espaço adicional na pista;
- A desafiada recua 1 espaço e é derrubada.

A desafiante ainda pode continuar sua movimentação, caso tenha sido bloqueada.

Se a desafiante perder:
Ela encerra imediatamente sua movimentação no espaço em que estiver e deixa 1 Rastro de Magia.

Atenção: Se qualquer dos lados não tiver para deixar o Rastro de Magia ou entregar pra sua oponente, descarte 1 carta e pegue 1 da Reserva de Magia Geral. Se não tiver cartas para descartar, pegue o da reserva geral e recue 2 espaços.

Durante o duelo, ambas as bruxas podem utilizar cartas para modificar resultados, evitar ou fugir do duelo e realizar outros efeitos. Por isso, o duelo funciona como uma espécie de turno extra dentro do turno

Ao final do duelo, porém, a bruxa desafiada não pode repor sua mão de cartas. **A reposição de cartas só ocorre ao final de seu próprio turno.**



Entenda como Colocar uma Armadilha

Ao jogar esta carta, marque um espaço da pista a até 3 espaços de distância do seu meeple, para frente ou para trás. Só pode haver 1 marcador de armadilha por peça de pista.

A primeira bruxa adversária que passar, parar ou for movida para o espaço marcado ou para um espaço lateralmente adjacente a ele ativa a armadilha. *Espaços com leve conexão lateral também são considerados adjacentes.*

Ao ser ativada, a bruxa afetada **encerra sua movimentação, é derrubada e deixa 1 Rastro de Magia**. Em seguida, quem colocou a armadilha recebe 1 da Reserva Geral e avança 1 espaço na Trilha de Performance Mágica.

Importante: Se a bruxa estiver usado apenas 1 dado para se mover quando ativar a armadilha, poderá usar o outro, em seguida, após resolver os efeitos da armadilha.

Ao jogar novamente uma carta **"Colocar uma Armadilha"**, o jogador pode mover seu marcador para um novo espaço válido, mesmo que o anterior ainda não tenha sido ativado.