

Livro
de
Regras

Santa
KOOL



Ludens Spirit
A mente que joga.

Introdução

É isso! Papai Noel decidiu que precisava tirar férias às vésperas da noite de Natal. Agora, os Duendes (os jogadores!) devem correr contra o tempo para entregar os presentes das crianças antes que ele volte. Mas e se isso for apenas um teste para ver quem está pronto para assumir o manto do bom velhinho?

Visão Geral

Em **Santa Kaos**, os jogadores devem atender aos **pedidos das crianças** (Cartas de Desejos). Para isso, precisam **coletar recursos**, **fabricar brinquedos** e investir em **melhorias para suas oficinas**. O jogo tem seu fim declarado quando o **Marcador de Rodadas** chegar à última casa da trilha de rodadas (5 para 4 jogadores, 6 para 3 jogadores e 7 para 2 jogadores). Quem possuir **mais pontos de vitória** ao final do jogo é o novo substituto do Papai Noel.

Componentes



"Eu Tenho, Você Não Tem"

Mini-Expansão



9 Cartas de Desejos Especiais

1 Tabuleiro Principal



4 Oficinas

1 de Cada Cor



12 Dados

4 de Cada Cor



1 Marcador de Rodadas



1 Marcador de Rena

20 X



10 X



30 Moedas



36 Cartas de Desejos



1 Marcador de 1º Jogador



14 Cartas de Ajudantes



32 Marcadores de Presentes

8 de Cada Cor



45 Marcadores de Recursos

15 de Cada Tipo



1 Carta de Funcionário(a) do Mês

Fronte e Verso

"Frenó Turbinado"

Mini-Expansão



3 Cartas de Renas

1 Dado "Noite Feliz"



40 Meias

10 de Cada Tipo



20 Elfos

5 de Cada Cor



4 Multiplicadores

1 de Cada Cor



15 Artefatos

3 de Cada Tipo



Raul



Verônica



Controle de Tráfego de Penas

Conexção de Meias

Floresta Encantada

Sala dos Artefatos

Peque 1 e peque recursos.
Gaste 1 para meter um espelho adentro.

2x	2x	1
2x	1	2x
1	2x	2x

Peque 2
Se ficar com 1 pouco
Se descartar amuleto,
receba

Compre 1 para a sua Estreia

1	1	1
1	1	1
1	1	1

Verônicas



8



10

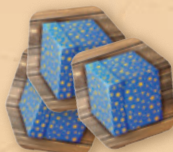


2


Cláudia



11



Preparação

1. Coloque o **Tabuleiro Principal** na mesa;
 2. Dê uma **Oficina** para cada jogador e seus respectivos **Elfos**, **Marcadores de Presentes** e **Multiplicadores**;
 3. Coloque ao lado do Tabuleiro e ao alcance de todos os **Marcadores de Recursos**, as **Moedas** e as **Meias** separados por valor ou tipo;
 4. Embaralhe as **Cartas de Desejos** e coloque no local indicado no Tabuleiro. Depois, abra 3 (três) Cartas de Desejos no **Mercado de Cartas**;
 5. Embaralhe as **Cartas de Ajudantes** e coloque no local indicado na **Floresta Encantada** viradas para baixo;
 6. Coloque os **Artefatos** na **Sala de Artefatos** de acordo com o número de jogadores (com 4 jogadores, use todos os Artefatos; com 2 ou 3, retire os Artefatos indicados com o símbolo );
 7. Deixe a carta de **Funcionário(a) do Mês** próxima ao tabuleiro central;
 8. Pegue um **Dado Vermelho**, um **Verde** e um **Amarelo por jogador** na mesa (exemplo: em uma partida com 3 Jogadores, pegue 3 Dados Vermelhos, 3 Verdes e 3 Amarelos, totalizando 9 Dados);
 9. Coloque o **Marcador de Rena** no espaço central da grade do **Controle de Tráfego de Renas** e o **Marcador de Rodadas** no primeiro espaço da **Trilha de Rodadas**;
 10. Dê o **Marcador de Primeiro Jogador** para a última pessoa a ter viajado no Natal;
 11. Dê uma **Carta de Desejos** do baralho, um **Elfo** (na cor apropriada) e \$1 para cada jogador. O último jogador recebe \$2.
- O jogo já pode começar!**

Sequência de Rodadas

O jogo é composto por CINCO a SETE rodadas, dependendo do número de jogadores.



No início de cada rodada, o jogador inicial lança todos os dados e, depois, aloca-os no Tabuleiro de acordo com os números sorteados.

Importante: Cada localidade comporta apenas 4 dados. Caso 5 ou mais dados lançados sejam do mesmo valor, todos esses dados que se repetiram devem ser rolados novamente. Por exemplo: Raul, ao rolar os dados, conseguiu 5 dados com valor 4. Como as localidades comportam apenas 4 dados, ele pega esses 5 dados (e apenas esses 5) e lança novamente, conseguindo resultados diferentes.



Agora, começando pelo jogador inicial e em sentido horário, os jogadores se revezam retirando, cada um, um dado do Tabuleiro e realizando as seguintes AÇÕES OBRIGATÓRIAS em ordem:

- 1) Receber bônus do dado;
- 2) Realizar a ação da localidade ou receber um recurso qualquer.

Além de quantas AÇÕES LIVRES desejarem:

- A) Fabricar brinquedos;
- B) Entregar Cartas de Desejos;
- C) Usar Ajudantes e Artefatos;
- D) Usar Elfos.



O processo continua até **não existirem mais dados no Tabuleiro**. Quando isso ocorre, a rodada termina. Mova o **Marcador de Rodadas** para o próximo espaço na **Trilha de Rodadas**. O marcador de **Primeiro Jogador** é passado para o próximo jogador no sentido horário, todos os dados são recolhidos e lançados novamente, iniciando uma nova rodada.

Ações Obrigatórias

1 Receber Bônus Dos Dados

Ao retirar um dado do tabuleiro, o jogador deve, antes de mais nada, receber um Bônus de acordo com a cor do dado escolhido:



Dado Vermelho

O jogador pode escolher entre comprar uma **Carta de Desejos** (✉) dentre as três abertas no **Mercado de Cartas de Desejos** (uma nova **Carta de Desejos** deve ser sacada do baralho e colocada no espaço vago no **Mercado de Cartas de Desejos**), comprar uma carta fechada do **Baralho de Cartas de Desejos**

OU receber \$1 (💰). As **Cartas de Desejos** devem ser colocadas **abertas** próximas à **Oficina** do jogador. Não há limites de **Cartas de Desejos** que um jogador possa ter;



Dado Verde

O jogador pode escolher entre **treinar um novo Elfo** (🧝) para a sua Oficina (o máximo de Elfos que um jogador pode ter em sua Oficina é 5) OU **receber \$1**. O novo Elfo deve ser colocado sobre o local indicado na Oficina.



Dado Amarelo

O jogador recebe, obrigatoriamente, \$2.

2 Realizar a Ação da Localidade ou Receber um Recurso Qualquer

Após retirar um dado do Tabuleiro e receber seu Bônus, o jogador pode:

- **Receber um Recurso Qualquer:** o jogador pode pegar um **Recurso** qualquer (Madeira 🪵, Tecido 🧶, Ferro 🏗️ ou \$1 💰) e colocar em sua Oficina; OU
- **Realizar a Ação da Localidade:** o jogador pode realizar a ação especial da **Localidade** de onde o dado foi retirado. As Localidades e suas respectivas ações estão descritas adiante.



Iconografia de Santa Kaos

	Ferro		Brinquedo Qualquer
	Madeira		Carta de Desejo
	Tecido		Carta de Ajudante
	Moeda		Artefato
	Recurso de Qualquer Tipo		Meia
	Elfo		Carta Funcionário(a) do Mês

Localidades e Suas Ações



1. CONTROLE DE TRÁFEGO DE RENAS

Ação: Mova a Rena e pegue Recursos. Descarte Elfos para fazer movimentos adicionais.

O jogador deve mover o

Marcador de Rena () pelo mapa. O marcador só se move ortogonalmente (para cima, para baixo ou para os lados), um espaço por vez. É possível descartar Elfos () para mover mais espaços ao invés de um. Feito o movimento, o jogador deve recolher apenas os recursos indicados no espaço em que o marcador se encontra. **Importante:** ao final da rodada, o marcador de Rena **NÃO** retorna para o espaço inicial.



2. CONFECÇÃO DE MEIAS

Ação: Compre uma Meia por \$2.

O jogador pode comprar exatamente uma Meia () em seu turno por \$2 ().

Meias podem ser colocadas nas Oficinas para facilitar a aquisição de recursos. Ao fazer isso, o jogador escolhe uma Meia do estoque e coloca em sua Oficina no espaço apropriado. No início de cada rodada, todos os jogadores que possuem Meias em sua Oficina recebem os respectivos recursos que elas produzem (\$1, Tecido, Madeira ou Ferro). É possível ter Meias iguais e não há limite para o número de Meias que um jogador possa ter em sua Oficina. Ao final do jogo, o jogador recebe 3 Pontos de Vitória (PV) caso possua 3 Meias diferentes ou 5 PV caso possua 4 Meias diferentes. É possível ter mais de um conjunto de Meias diferentes.



3. DEPÓSITO CENTRAL

Ação: Pegue um Recurso ou Moeda por Elfo em sua Oficina.


Recursos são utilizados para fabricar Brinquedos. Ao

realizar essa ação, o jogador pode coletar 1 Recurso ou Moeda (/) por Elfo () que possuir

em sua Oficina (lembrando que o máximo de Elfos que um jogador pode possuir é 5) em qualquer combinação entre Tecido, Madeira, Ferro e Moedas. **Importante:** os Elfos utilizados para coletar recursos NÃO são descartados.



4. FLORESTA ENCANTADA


Ação: Pegue 2 Cartas de Ajudantes. Se ficar com 1 Carta, pague \$2. Se descartar ambas, receba \$1. Ajudantes () interferem

no jogo, dando uma habilidade especial ao jogador. Ao realizar essa ação, o jogador deve sacar as duas primeiras cartas do monte e examiná-las. Se decidir ficar com uma delas, deve pagar \$2 e descartar a outra (colocando embaixo do baralho). Se não quiser ficar com nenhuma, deve descartar ambas e, então, receber \$1. **Só é possível ter UM Ajudante por vez.** Caso decida comprar um novo Ajudante, o jogador deverá descartar o antigo se optar por ficar com a carta nova (o valor de \$2 ainda deve ser pago). Nesse caso, o jogador não recebe \$1 pelo Ajudante descartado. A Carta de Ajudante deve ser colocada aberta no espaço apropriado indicado na Oficina. Os Ajudantes e suas habilidades serão descritos na página 15.



5. SALA DE ARTEFATOS

Ação: Compre um Artefato para sua Oficina.

Artefatos () ajudam a Oficina a ser mais eficiente. Existem 5 tipos de Artefatos e cada

jogador só pode ter um de cada tipo. Cada um deles só pode ser usado uma vez por rodada (o Artefato deve ser girado no sentido horário ao ser utilizado e voltar à posição original no início de cada rodada). Os Artefatos serão melhor descritos na página 17.



Ação Especial: É possível descartar 1 Elfo para reativar um Artefato já utilizado naquela rodada.

O jogador pode fazer isso consecutivamente enquanto houver Elfos disponíveis em sua Oficina.



6. CADEIRA DO PAPAÍ NOEL

Ação: Faça a ação de qualquer Localidade. Não pegue o Bônus dos dados.

A Cadeira do Papai Noel permite que um jogador realize qualquer ação no tabuleiro, inclusive aquelas onde já não existam dados disponíveis. Escolhendo essa Localidade, o jogador não recebe o Bônus do Dado escolhido (Carta de Desejos, Elfos ou Moedas).

Exemplo

Em seu turno, **Raul** retira um dado vermelho do Controle de Tráfego de Renas. Após receber seu Bônus (uma das três Cartas de Desejos abertas), ele decide realizar a ação da Localidade: ele descarta 1 Elfo de sua Oficina e move o Marcador de Rena dois espaços, recebendo os devidos recursos. Como **Raul** não possui Recursos suficientes para fabricar brinquedos, ele encerra seu turno e passa a vez para **Cláudia**, a próxima jogadora no sentido horário. **Cláudia**, por sua vez, retira um dado verde da Sala de Artefatos, recolhe seu Bônus (um novo Elfo para sua Oficina) mas, como não deseja comprar nenhum Artefato, apenas pega 1 Madeira do estoque, encerrando seu turno. É a vez de **Verônica**. Ela gostaria de pegar recursos no Depósito Central, mas não existem dados alocados ali. Ela, então, retira um dado amarelo da Cadeira do Papai Noel, não pega seu Bônus mas consegue realizar a ação desejada no Depósito Central, onde coleta 1 Madeira, 1 Tecido e 2 Ferros graças aos 4 Elfos em sua Oficina.





Cláudia

Ações Livres

A Fabricar Brinquedos

Adicionalmente – e a qualquer momento durante seu turno, inclusive antes de retirar um dado do Tabuleiro, se assim desejar – o jogador pode fabricar quantos **Brinquedos** quiser e puder (desde que tenha Recursos para tanto). Para isso, ele deve descartar os Recursos indicados no **Projeto de Brinquedos** (vide página 14) em sua Oficina e, em seguida, colocar um **Marcador de Presente** sobre o Brinquedo fabricado.

B Entregar Cartas de Desejos

Se, após confeccionar um Brinquedo, uma **Carta de Desejos** for completada, retire os Marcadores de Presentes/Recursos e **vire a Carta de Desejos** com a face para baixo.



Exemplo: Em seu turno, **Verônica** deseja fabricar uma **Bola** e uma **Boneca**. Para isso, ela descarta **2 Tecidos**, **2 Ferros** e **1 Madeira**. Ao fazer isso, **Verônica** completa sua **Carta de Desejos**, que é virada com a face para baixo e irá fornecer pontos de vitória ao final da partida.

C Usar Ajudantes e Artefatos

A utilização dos Artefatos foi explicada na página 9. Maiores detalhes serão encontrados na página 17. Os Ajudantes serão melhor explicados a seguir, na página 15.

D Usar Elfos

Vide Controle de Tráfego de Renas e Sala de Artefatos.

Final de Rodada


Quando não existirem mais dados no Tabuleiro, a rodada acaba.

Caso **não seja a última rodada**, os jogadores devem avançar o Marcador de Rodadas na Trilha de Rodadas e passar o Marcador de Primeiro Jogador para o próximo jogador no sentido horário. Todos os jogadores que possuem **Meias** em sua Oficina devem recolher os respectivos Recursos e todos os **Artefatos** e **Ajudantes** utilizados retornam à posição original.

O jogador inicial deve recolher e lançar todos os dados, alocando-os novamente no Tabuleiro e iniciando uma nova rodada.

Caso seja a **última rodada**, o jogo termina imediatamente e os jogadores devem avançar para o final de jogo.

Final de Jogo

O jogo termina ao final da última rodada. Cada jogador conta suas Cartas de Desejos completadas. Aquele que tiver mais Cartas de Desejos completadas recebe a carta de **Funcionário(a) do Mês** (). Em caso de empate, o jogador com mais Brinquedos Avulsos (explicação adiante) recebe a carta de Funcionário(a) do Mês. Se o empate persistir, a carta irá para o jogador com mais Moedas. Caso os jogadores permaneçam empatados, ninguém recebe a Carta de Funcionário(a) do Mês.

Então, contam-se os Pontos de Vitória (PV) por:



1 - Carta de Desejos: cada jogador soma os valores das Cartas de Desejos completadas em sua Oficina. As Cartas de Desejos possuem valores que vão de 3 a 7 PVs. Cartas não completadas são descartadas e não tiram pontos do jogador;



2 - Funcionário(a) do Mês: o jogador ou jogadora em posse da Carta de Funcionário(a) do Mês recebe mais 2 PVs;



3 - Meias: cada conjunto com 3 Meias diferentes rende 3 PVs e cada conjunto com

4 Meias diferentes, 5 PVs. Uma mesma Meia não pode compor mais de um conjunto;



4 - Artefatos: os Artefatos Visgo Encantado e Estrela Guia concedem 1 PV cada. O Artefato Sino Pequeninino, 2 PVs;



5 - Dinheiro: cada \$3 concedem 1 PV;



6 - Brinquedos Avulsos: brinquedos que não forem utilizados para entregar Cartas de Desejos pontuam de acordo com a coluna em que se encontram na Oficina (Bola, Blocos e Patinho – 1 PV; Boneca, Ursinho e Cavalinho – 2 PVs; e Foguete, Barco e Videogame – 3 PVs).

O jogador com maior número de Pontos de Vitória é declarado o vencedor e, conseqüentemente, será o novo Papai Noel. Em caso de empate, o jogador com a carta de Funcionário(a) do Mês é o vencedor.

Caso nenhum dos jogadores empatados possua a Carta de Funcionário(a) do Mês, a vitória ficará com o jogador que possuir mais Brinquedos Avulsos. Se o empate persistir, vence aquele com mais Moedas. Se, ainda assim, os jogadores continuarem empatados, ambos dividem a vitória.

Gingerbread Man



Brinquedos Avulsos (🎁)

O jogador pode confeccionar Brinquedos mesmo sem ter uma Carta de Desejos. Ao final do jogo, se houver Brinquedos avulsos em sua Oficina, ele deve receber os pontos de vitória de acordo com a coluna em que o Brinquedo se encontra (Bola, Blocos e Patinho – 1PV; Urso, Boneca e Cavalo – 2PV; Barco, Foguete e Videogame – 3PV).

Exemplo: Raul termina sua jogada retirando o último dado do tabuleiro, recolhendo seu respectivo bônus e realizando a ação da devida Localidade. Com isso, ele consegue fabricar seu último brinquedo e completar mais uma Carta de Desejos. Como o Marcador de Rodadas está no último espaço da Trilha de Rodadas, o jogo termina. Todos os jogadores, então, contam as Cartas de Desejos que completaram.

Raul possui 6, Cláudia tem 7 e Verônica, 6 também. Sendo assim, Cláudia recebe a Carta de Funcionária do Mês. Depois, todos somam os Pontos de Vitória presentes nas Cartas de Desejos que completaram, conjuntos de Meias diferentes, Artefatos, Brinquedos Avulsos, Moedas e, no caso de Cláudia, Funcionária do Mês. Raul soma os pontos de suas cartas e obtém 30 PV. Como possui 3 Meias diferentes, soma mais 3PV.

Seu único Artefato lhe rende mais 2PV e o videogame avulso que fez, mais 3PV. Por fim, suas 4 Moedas lhe dão mais 1PV. Somando tudo, Raul possui 39PV. Verônica e Cláudia contabilizam 41PV. Como Cláudia possui a carta de Funcionária do Mês, ela é declarada a vencedora da partida.



1. Área para alocar os Artefatos;
2. Área para alocar as Meias;
3. Área para alocar os Recursos;
4. Área para alocar os Elfos;
5. Área para alocar a Carta de Ajudante;
6. Bônus dos Dados e Ação do Elfo;
7. Pontuação de Final de Jogo das Meias;
8. Projeto dos Brinquedos.

Cartas de Ajudantes

O Papai Noel é conhecido por ser um bom velhinho e, por conta disso, fez muitos amigos ao longo dos anos. Esses amigos pertencem à literatura infanto-juvenil e ao folclore dos países nórdicos, da Rússia e de boa parte do Leste Europeu mas, durante uma partida de **Santa Kaos**, poderão ser encontrados na Floresta Encantada. Todos possuem poderes especiais que irão auxiliar os jogadores em suas Oficinas (alguns poderes só poderão ser utilizados uma vez na rodada enquanto outros são contínuos. Quando isto ocorrer, basta girar a Carta de Ajudante no sentido horário para indicar que a habilidade já foi utilizada naquela rodada). **Importante:** apenas um Ajudante por vez é permitido...



- 1. JACK FROST:** Uma vez por rodada, o jogador pode ignorar a cor de 1 Dado qualquer e pegar o Bônus de sua escolha.

Exemplo: em sua rodada, **Raul** precisa de 1 Carta de Desejos mas não existem mais dados vermelhos no Tabuleiro. Então, ele utiliza a habilidade de seu Ajudante (**Jack Frost**), girando a carta em sentido horário, para pegar um dado verde no Tabuleiro e, como bônus, receber a Carta de Desejos que gostaria;



- 2. BABA YAGA:** Uma vez por rodada, o jogador pode trocar 1 Elfo em sua Oficina por 3 Recursos quaisquer (exceto Moedas);



- 3. SCROOGE:** Sempre que o jogador retirar 1 Dado Amarelo do Tabuleiro, receberá \$3 ao invés de \$2;



- 4. KRAMPUS:** O jogador sempre pode pagar \$1 a menos ao comprar Meias ou Artefatos;



- 5. RUDOLPH:** O jogador pode andar até 2 espaços no Controle de Tráfego de Renas sem pagar com Elfos;



- 6. SNEGUROCHKA:** O jogador que possuir esta carta recebe 1 Tecido do estoque para cada outro jogador que receber recursos provenientes de Meias na fase de Final de Rodada,

independentemente da quantidade de Meias que esses jogadores tenham. **Exemplo:** Ao final da rodada, após mover o Marcador de Rodadas na Trilha de Rodadas e passar o Marcador de Primeiro Jogador para o próximo jogador no sentido horário, os jogadores recebem os recursos provenientes de suas Meias.

Raul possui 2 Meias que fornecem Madeira. Verônica, 1 Meia de Moedas e Cláudia possui 4 Meias diferentes. Após receber seus Recursos, Verônica – que possui a Carta de Snegurochka – recebe mais 2 Tecidos (um pelas Meias de Raul e outro pelas Meias de Cláudia);



7. PEHTA: Sempre que produzir 1 Brinquedo, o jogador que possuir esta carta recebe \$1. Essa habilidade pode ser usada repetidas vezes na mesma rodada. **Exemplo:** Em seu turno, Raul decide produzir 3 Brinquedos, completando uma Carta de Desejos e já deixando um Brinquedo pronto para uma Carta que irá comprar no futuro. Como ele também possui a Carta de Pehta, recebe \$3;



8. OLENTZERO: Uma vez por rodada, quando outro jogador pegar uma Carta de Desejos (aberta ou fechada, proveniente de Dados Vermelhos ou qualquer outro método), o jogador que possuir esta carta recebe 2 Recursos quaisquer (menos Moedas);



9. DED MOROZ: A qualquer momento em seu turno, o jogador pode produzir 1 Brinquedo sem pagar qualquer Recurso. Após realizar esta ação, esta carta deve ser descartada;



10. LENHADOR: Sempre que outro jogador coletar recursos no Depósito Central, o jogador que possuir esta carta deve receber 1 Madeira do estoque. Esta habilidade só vale para recursos coletados no Depósito Central. Recursos obtidos por outras fontes ou em outras Localidades, não ativam esta habilidade;



11. KNECHT RUPRECHT: Uma vez por rodada, o jogador pode produzir 1 Brinquedo pagando um Recurso a menos;



12. JULBOCK: Para cada Artefato usado por outros jogadores, o jogador que possuir esta carta recebe 1 Ferro do estoque. **Exemplo:** Em sua rodada, Cláudia usa seu Artefato Visgo Encantado para comprar uma Carta de Desejos. Em seguida, usa sua Bolsa Mágica e troca \$5 por 5 recursos quaisquer. Imediatamente após Cláudia declarar essas ações, Verônica, que possui o ajudante Julbock, recolhe 2 Ferros do estoque;



13. GINGERBREAD MAN: O jogador pode utilizar \$1 para substituir exatamente 1 Recurso ao produzir

1 Brinquedo. Essa habilidade pode ser usada repetidas vezes, inclusive, no mesmo turno.
Exemplo: Em seu turno, Cláudia deseja fabricar 2 Brinquedos e, dessa forma, completar uma Carta de Desejos. Ela precisa fabricar uma Bola e um Videogame. Como ela possui a Carta de Gingerbread Man, ela gasta 1 Tecido e \$1 para fazer a Bola e 2 Ferros, 1 Tecido e mais \$1 para fabricar o Videogame;



14. BEFANA: Uma vez por rodada, o jogador pode usar esta carta como um Elfo adicional para coletar recursos no Depósito Central. Não é possível utilizá-la para ativar as ações especiais de reativar Artefatos ou realizar movimentos adicionais no Controle de Tráfego de Renas. Também não é possível usar esta carta em conjunto com o Artefato Globo de Neve.

Artefatos

A Oficina do Papai Noel é repleta de Artefatos Mágicos (que, muitas vezes, ele carrega consigo ou dos quais já ouvimos falar em alguma música natalina). Em **Santa Kaos**, é possível adquirí-los para ajudar na fabricação de brinquedos.

Infelizmente, só é possível cada jogador ter um

de cada tipo em sua Oficina e seu uso é único por rodada (mas ele volta a ficar ativo automaticamente na próxima). Sempre que usá-los, os jogadores devem lembrar de girar a peça no sentido horário. Da mesma forma, sempre que reativá-los, os jogadores devem colocá-los na posição original (girando-os, agora, no sentido anti-horário). Por fim, sempre é possível **gastar 1 Elfo da Oficina para forçar a reativação de um Artefato já usado naquela rodada (página 9).**

Essa ação especial pode ser usada repetidas vezes na mesma rodada e com o mesmo Artefato desde que o jogador tenha Elfos suficientes.



ESTRELA GUIA

Custo: \$3

Pontos de Vitória: 1

O jogador pode aumentar ou diminuir o valor de 1 Dado qualquer em 1 Ponto.

Exemplo: Em seu turno, Cláudia gostaria de coletar recursos no Depósito Central mas não existem mais dados disponíveis nessa Localidade. Ela, então, utiliza sua Estrela Guia, girando-a no sentido horário, para transformar um dos dados disponíveis na Floresta Encantada (4) em um dado de Depósito Central (3). Agora, Cláudia pode retirar esse dado do Tabuleiro, recolher

seu bônus normalmente, e realizar a ação da Localidade, coletando os recursos desejados;



VISGO ENCANTADO

Custo: \$3

Pontos de Vitória: 1

O jogador pode comprar 1 Carta de Desejos (aberta ou fechada) por \$2;



GLOBO DE NEVE

Custo: \$5

Pontos de Vitória: 0

O jogador pode trocar exatamente 1 Elfo em sua Oficina por \$3;



BOLSA MÁGICA

Custo: \$5

Pontos de Vitória: 0

O jogador pode trocar Moedas (máximo \$5 por vez) por qualquer Recurso (exceto moedas). **Exemplo:** Em sua vez, Verônica deseja completar uma Carta de Desejos mas ainda lhe faltam 7 Recursos. Ela, então, utiliza sua Bolsa Mágica (girando a peça no sentido horário) e troca 5 de suas Moedas pelos Recursos necessários. Depois, ela gasta um de seus Elfos para reativar a Bolsa Mágica (voltando a peça para a sua posição original, girando-a no sentido anti-horário) e, então, usá-la novamente para trocar \$2 pelos Recursos faltantes.



SINO PEQUENINO

Custo: \$2

Pontos de Vitória: 2

O jogador pode trocar até 2 Recursos quaisquer por outros 2 Recursos quaisquer (exceto Moedas).

Mini-Expansões

Esta edição de **Santa Kaos** vem acompanhada de duas mini-expansões: “**Trenó Turbinado**” e “**Eu Tenho, Você Não Tem**”. Recomendamos que elas sejam utilizadas (juntas ou separadas, como os jogadores quiserem) após algumas partidas do jogo base e, principalmente, quando todos os jogadores conhecerem bem a sinergia entre Ajudantes e Artefatos. Ou, se preferirem, podem já começar colocando tudo na mesa. Estamos aqui para ver o caos...

1 Expansão “**Trenó Turbinado**”

Como todos sabem, o Papai Noel só consegue entregar todos os presentes na noite de Natal graças à sua equipe de Renas Mágicas – cada uma com características e habilidades únicas. Esta mini-expansão adiciona **três novas Renas** ao baralho de Ajudantes e o dado “**Noite Feliz**” (🎲), cuja utilização será explicada adiante.

Preparação

Durante a preparação do jogo, embaralhe as três cartas de Renas adicionais junto às demais cartas do baralho de Ajudantes e coloque o monte no local apropriado (Floresta Encantada). Deixe o dado “Noite Feliz” ao alcance de todos.

Regras

A - HABILIDADES

As cartas de Renas funcionam da mesma forma que as demais cartas de Ajudantes mas, além da habilidade única, elas fornecem uma Meia **(1)** gratuitamente assim que este Ajudante for recrutado e uma ação especial de jogar o dado “Noite Feliz” **(2)** toda vez que a habilidade for utilizada.



B - DADO “NOITE FELIZ”

Como as Renas trabalham em equipe para garantir uma noite feliz para as crianças do mundo, a ação de uma interfere diretamente no jogo de todos os participantes. Dessa forma, sempre que um jogador utilizar a habilidade especial de uma Rena, deverá rolar o dado “Noite Feliz”.

O resultado obtido será compartilhado entre todos os jogadores ou apenas entre os outros jogadores, dependendo da face do dado.



Exemplo 1: Raul usou a habilidade de sua Rena Dasher. Ele rola o dado “Noite Feliz”, que cai com a face de **\$** para cima. Dessa forma, todos os demais jogadores recebem \$1, mas ele não.

Exemplo 2: Cláudia usa a habilidade de sua Rena Vixen. Ela rola o dado “Noite Feliz” e obtém **📦**. Assim, todos os jogadores na mesa (inclusive ela), recebem um recurso de sua escolha.

As Renas (Suas Características e Habilidades)



DASHER: É a mais rápida de todas as Renas do Papai Noel e, por muitos séculos, foi a líder do grupo até a chegada de Rudolph.

Habilidade – Sempre colete os Bônus ao retirar um Dado da Cadeira do Papai Noel, ignorando a restrição original dessa localidade;



DANCER: É conhecida por sua graciosidade, sendo a mais ágil e alegre de todas as Renas. É a segunda Rena do trenó e nunca deixou que o Noel se atrasasse.

Habilidade – Uma vez por rodada, copie a habilidade de um Ajudante de outro jogador.

Observação 1: Essa habilidade pode ser utilizada em Ajudantes que já tenham sido usados na rodada.

Observação 2: Ajudantes de uso contínuo (como o Lenhador) têm sua habilidade copiada apenas UMA vez na rodada.

Observação 3: Ajudantes de uso único (como Ded Moroz) obrigam o jogador a descartar Dancer;



VIXEN: A quarta Rena do trenó é tida como a mais bonita e elegante. É uma das Renas responsáveis por

fazer com que o trenó alce vôo, ao lado de Prancer, a terceira e mais poderosa Rena.

Habilidade – Uma vez por rodada, copie um Artefato de outro jogador.

Observação: Essa habilidade pode ser utilizada em Artefatos já usados na rodada.

2 Expansão "Eu Tenho, Você Não Tem!"

O Natal é um excelente momento para reencontrar a família, comer e, é claro, presentear os entes queridos. E não tem nada mais agradável que receber aquele presentão e exibi-lo aos amigos enquanto cantarola "eu tenho, você não tem!". A seguinte mini-expansão adiciona 9 Cartas de Desejos únicas e especiais ao jogo base.

Preparação

Durante a preparação do jogo, embaralhe as nove Cartas de Desejos especiais e, depois, separe algumas de acordo com o número de jogadores (5 cartas para 2 jogadores; 7 cartas para 3 jogadores; e 9 cartas para 4 jogadores). Em seguida, embaralhe as cartas separadas junto às demais Cartas de Desejos do jogo base e coloque o monte no local apropriado (Mercado de Cartas de Desejos).

Regras

As Cartas de Desejos especiais, além de fornecerem

pontuação altíssima, possuem algumas características próprias:

- Demandam a fabricação de apenas um brinquedo (cujo projeto encontra-se na própria carta);
- Exigem muitos recursos, além de Moedas e Elfos, para serem atendidas;
- Fornecem Recompensas (indicadas no canto superior esquerdo da carta) após a fabricação. No caso de recompensas com Meias ou Artefatos, o jogador não precisa pagar o valor desses itens. Em recompensas com Ajudantes, o jogador saca duas cartas normalmente e opta por ficar com uma gratuitamente. Ele não recebe \$1 se optar por descartar ambas. No caso da carta apresentar duas recompensas, o jogador escolhe com qual das duas quer ficar;
- Não podem ser concluídas com o auxílio dos Ajudantes Ded Moroz, Knecht Ruprecht e Gingerbread Man, mas ativam Ajudantes como Pehta;
- Subtraem 3 Pontos de Vitória do jogador caso não sejam atendidas até o final da partida. Assim que concluir uma delas, vire a carta e recolha a recompensa indicada. Ao final do jogo, pontue normalmente.



Ajudantes e Suas Histórias



1. JACK FROST | De origem escandinava, **Jack Frost** é descrito como um elfo (a quem os vikings chamavam **Jokul Frosti**, que significa *pingente de gelo*) que se esgueira pelas cidades nas noites de inverno, fazendo elegantes desenhos de gelo nas janelas e sobre a grama. Frequentemente, é retratado como velho, jovem ou um espírito invisível que ninguém pode tocar ou ouvir. Apesar de não ser um personagem natalino, suas características fazem com que ele figure em diversas histórias sobre o Natal, como filmes e livros. Em 1902, é descrito no livro *A Vida e Aventuras de Papai Noel*, de **L. Frank Baum**, como o filho do Rei da Geadá. Na literatura, sua índole é dúbia, sendo retratado tanto como antagonista (como em *Rainbow Magic Books*, de **Daisy Meadows**) quanto herói.



2. BABA YAGA | Uma das criaturas mais conhecidas no folclore russo e eslavo, é descrita como uma feiticeira de temperamento imprevisível, que pode tanto fazer o bem quanto o mal. Normalmente, é retratada como uma velha deformada,

com pernas ossudas, nariz comprido e torto, olhos frios e penetrantes, e dentes de ferro. Apesar da aparência frágil, **Baba Yaga** é extremamente ágil e forte, capaz de subjugar homens adultos com suas próprias mãos. Na literatura, uma de suas histórias mais conhecidas é o conto *Vasilisa, a Bela*, em que liberta uma menina da tirania de sua madrasta e suas meias-irmãs.



3. SCROOGE | Ebenezer Scrooge é o personagem principal da história *Um Conto de Natal*, de **Charles Dickens**, de 1843.

No início da história, Scrooge apresenta uma frieza desmedida no coração, além de ser ganancioso e avaro. Indiferente com o natal e tudo o que condiciona felicidade, é descrito por **Charles Dickens** como tendo lábios azuis e nariz pontiagudo. Na história, anos após a morte de seu sócio, Scrooge nega-se a participar da ceia de natal de seu sobrinho. Chegando em casa, depara-se com o fantasma de seu amigo acorrentado no meio de sua sala. Ele explica que está nessa condição por conta de sua avareza em vida e adverte **Scrooge** que o mesmo acontecerá com ele caso não mude seu comportamento.



4. KRAMPUS | É um ser mitológico popular no folclore Alpino (*Suíça, Alemanha, França, Itália, Áustria, Eslovênia e Liechtenstein*). Descrito como

um “demônio natalino”, ele acompanha **São Nicolau** (o **Papai Noel**) em suas visitas às casas das pessoas. Enquanto **Papai Noel** presenteia as boas crianças, **Krampus** pune as más. Sua aparência mais comum é a mesma que se dá a demônios (corpo de bode, chifres, cauda longa e uma língua enorme) e sua origem é anterior ao advento do cristianismo nos países germânicos. **Krampus** é uma figura tão forte no folclore da região que sobreviveu, inclusive, ao período de Inquisição e, a partir do século XVII, foi incorporado às festividades cristãs.



5. SNEGUROCHKA |

Snegurochka, a *Donzela da Neve*, é uma figura sazonal popular na cultura russa.

Em sua forma mais reconhecível, ela é neta e companheira de **Ded Moroz** enquanto ele entrega presentes para boas crianças em comemoração ao Ano Novo. Numa encarnação mais antiga, **Snegurochka** é filha da *Primavera* e do *Inverno* e aparece para um casal sem filhos como uma

bênção de inverno. Incapaz ou proibida de amar, **Snegurochka** permanece dentro de casa com seus pais humanos até que a atração do ar livre e o desejo de estar com seus colegas se tornam insuportáveis. Quando se apaixona por um garoto humano, ela derrete.



6. PEHTA | Embora ela tenha muitos nomes – incluindo **Frau Perchta, Percht, Berchta, Bertha** e até **Holda** – seu folclore é nativo da Áustria e das regiões alpinas. Seu *modus operandi* mudou ao longo dos séculos, mas ela é mais ativa durante os *Doze Dias do Natal* – isto é, entre o *Natal* e a *Epifania*. De acordo com **Jacob Grimm**, seu nome significa “**A Brilhante**” em tirolês. Associada a deusas pagãs da lua, como **Selene** e **Diana**, foi atribuída a ela o dom de voar, liderando a *Caçada Selvagem* (uma procissão de espíritos, bruxas e demônios que cavalgam pelos céus em certas noites do ano, coletando as almas dos mortos).



7. OLENTZERO | O primeiro relato escrito de **Olentzero** é de **Lope de Isasi**, no século XVI. Essa versão conta a história de uma tribo de

Jentilak (*gigantes da mitologia basca*) que vivia nas *Florestas dos Pireneus*. Certo dia, os **Jentilak** viram uma estranha luz no céu e, sem saber seu significado, foram procurar o ancião da aldeia. Este explica que aquela luz indicava a chegada de um novo tempo e, conseqüentemente, o fim da era dos **Jentilak**. Em seguida, pede para que tribo o jogue da montanha, mas todos acabam caindo atrás dele. Menos um. Esse sobrevivente foi encontrado por uma fada e chamado **Olentzero**. Após anos trabalhando como carvoeiro e fazendo brinquedos para as crianças do vilarejo, **Olentzero** se sacrificou para salvar um grupo de pessoas de uma casa em chamas. A fada, piedosa, concedeu a ele vida eterna para que, então, presenteasse e protegesse a região para sempre.



8. DED MOROZ | Séculos atrás, **Ded Moroz** atendia pelo nome de **Morozko**, um poderoso e cruel deus da geada e do gelo, casado com o igualmente implacável Inverno, capaz de congelar pessoas e paisagens à vontade. No entanto, sua imagem mais duradoura foi a de um velho sábio e imparcial, alguém que daria a todos uma segunda chance e só os congelaria se persistissem em seus erros. Perseguido pela igreja, no final do século XIX, **Ded Moroz** começou a ser lentamente recebido

nas celebrações de *Natal* de famílias respeitáveis como portador de presentes e boa vontade. A lenda cresceu e ele logo se transformou de um sábio abatido em um homem nobre muito bem vestido, com casaco de pele azul royal bordado em prata e um elegante par de botas pontiagudas, além de uma *troika* (espécie de carruagem) puxada por três cavalos brancos como a neve.



9. KNECHT RUPRECHT | No folclore alemão, **Knecht Ruprecht** (ou **Servo Rupert**) é um dos companheiros de viagem de **São Nicolau**. Sua primeira

aparição documentada foi em um desfile de *Natal* em *Nuremberg*, no século XVII, sendo uma figura natalina que traz presentes. Uma túnica preta ou marrom, um saco de cinzas e, ocasionalmente, um cavalo branco são acessórios comuns em suas representações. **Knecht Ruprecht** pergunta às crianças se conseguem orar, recompensando quem consegue com doces e cinzas quem não. Este personagem é bastante conhecido na *Alemanha* e, frequentemente, é acompanhado por **Krampus**. Uma curiosidade aleatória: na dublagem alemã de “*Os Simpsons*”, o cachorro de **Bart** é conhecido como **Knecht Ruprecht** em vez de “*Ajudante do Papai Noel*”.



10. JULBOCK | Um dos mais antigos símbolos do *Natal* nos países escandinavos, seu nome, em tradução literal, seria “*cabra*” ou “*bode*”.

Suas origens são anteriores à *Era Cristã*, sendo associadas à figura do deus Thor, que viajava pelos céus puxado por bodes. Posteriormente, teve sua imagem ligada à feitiçaria e passou a ser representado como um personagem que assusta as crianças. A partir do século XVII, camponeses da região passaram a se vestir como **Julbocks**, visitando casas e deixando bodes de palha acompanhados de bilhetes com zombarias. Já no século XIX, esse papel mudou e, hoje, os **Julbocks** são decorações (e presentes) muito populares nos países escandinavos.



11. BEFANA | **Befana** é um personagem do folclore italiano que se assemelha ao **Papai Noel**. É uma velhinha de xale negro,

coberta de fuligem, que voa em uma vassoura e entra pelas chaminés para presentear as crianças que se comportaram bem, enchendo suas meias com doces. Caso contrário, ela dará carvão aos desobedientes. Diz-se que, na antiguidade, foi visitada pelos **Três Reis**

Magos que se dirigiam a *Belém*. Sem saber que caminho seguir, os **Magos** bateram em sua porta em busca de informação. Mesmo sem saber o caminho, Befana os convidou para pernoitar em sua casa. Na manhã seguinte, foi convidada pelos **Magos** para acompanhá-los, mas negou-se dizendo estar muito atarefada. Mais tarde, arrependida, foi atrás deles, sem conseguir encontrá-los. Desde então, ela vai de casa em casa presenteando crianças na esperança de que uma delas seja o bebê que os **Magos** procuravam.

12. GINGERBREAD MAN | *The Gingerbread Man* (também conhecido como *The Gingerbread Boy*) é um conto de fadas sobre as desventuras de um **boneco de gengibre**



enquanto fugia de várias pessoas que culmina com o personagem titular sendo comido por uma raposa. *The Gingerbread Man* apareceu impresso pela primeira vez na edição de maio de 1875 da *St. Nicholas Magazine* em um conto cumulativo que depende de cenas repetitivas apresentando um elenco cada vez maior de personagens para seu efeito. No conto de 1875, uma velha sem filhos assa um **boneco de gengibre**, que salta do forno e foge. A mulher e o marido o perseguem, mas não conseguem pegá-lo.

Esse tropo da comida em fuga é comum nos contos populares, sendo identificado em contos nos *EUA* e em praticamente toda *Europa Ocidental*.



13. LENHADOR | O **Lenhador de Santa Kaos** não representa um personagem específico, mas uma função que é comumente retratada na

literatura mundial, oras assumindo o papel de guardião da floresta (e seus segredos), oras de figura paterna (como salvador daqueles que se arriscam em seus domínios). No folclore norte-americano, no entanto, temos a figura de **Paul Bunyan**, um lenhador gigante que habitava a cidade do *Maine*. A lenda diz que, ainda bebê, **Paul** destruiu vários hectares de floresta por rolar enquanto dormia e só acordou após receber tiros de canhões da marinha britânica por sete horas seguidas. Ele tinha como fiel companheiro o boi gigante e azul chamado **Babe**, que o acompanhava a toda parte onde ia e o ajudou em muitos de seus feitos por todo o continente. Segundo as histórias contadas, **Paul Bunyan** criou o *Grand Canyon*, cavou o rio *St. Lawrence*, levou as baleias da região dos *Grandes Lagos* para o mar, cortou todas as árvores de *Dakota do Norte* para criar terras agrícolas, entre outras façanhas.

14. AS RENAS DO PAPAÍ NOEL (RUDOLPH, DASHER, DANCER E VIXEN) | O mito das Renas do Papai Noel surgiu em meados do séc. XIX, na Europa, tendo como base o hábito das pessoas se deslocarem pela neve utilizando trenós puxados por esses animais. Porém, as **Renas do Papai Noel** possuem atributos mágicos, como a



habilidade de voar, o que possibilita a visita do bom velhinho a todas as crianças do mundo na noite do Natal. Na tradição anglo-saxônica, só existem oito renas (**Dasher** – a

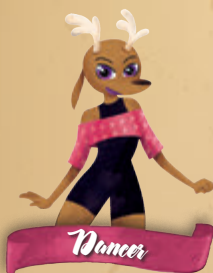
líder por ser a mais rápida de todas; **Dancer** – a mais ágil, nunca deixa o **Papai Noel** se atrasar;



Prancer – a mais forte, responsável pela decolagem rápida para que ninguém consiga ver o **Noel**; **Vixen** – a mais bonita e elegante, responsável por equilibrar

o trabalho de **Prancer**; **Comet** – a mais amada e querida, se deixa ver pelas crianças fazendo

sua alegria; **Cupid** – a mais afetuosa e querida pelos **Elfos**, responsável por manter os corações aquecidos;



Donner – cujo nome significa “trovão”; e **Blitzen** – a mais

brilhante e próxima de **Noel**, de quem é confidente). **Rudolph**, talvez a mais famosa do grupo, só foi introduzida muito mais tarde, em 1939. Diz-se que, certa vez, quando foi entregar um presente em uma casa, o **Papai Noel** encontrou **Rudolph** por acaso. Era uma rena diferente das outras, pois possuía um nariz vermelho luminoso. Como o nevoeiro estava muito denso naquela ocasião, **Papai Noel** pediu para que **Rudolph** os guiasse noite adentro. A partir daí, **Rudolph** juntou-se à comitiva de **Noel** e sempre vai à frente das **Renas** para iluminar os caminhos.



Rudolph

Créditos

Design do Jogo:	André Domicciano
Desenvolvimento do Jogo:	André Domicciano & Equipe Ludens Spirit
Design & Elementos Gráficos:	Renato Keiteris
Direção de Arte:	Renato Keiteris
Ilustração Cartas de Ajudantes & Tabuleiro:	Leo Gibran
Texto do Livro de Regras:	André Domicciano
Edição do Livro de Regras:	André Domicciano & Renato Keiteris

Agradecimentos:

Dedico este jogo às muitas tardes jogando em volta de uma mesa ao lado da minha família desde a mais tenra idade. Vocês são os culpados!

À minha amada esposa, Maira, que me apoiou em todas as etapas deste processo, se tornando minha playtester favorita. À minha filha, Alice, que já vem treinando desde cedo, criando seus próprios jogos. À minha sobrinha, Ana Helena, primeira pessoa a ter jogado.

À equipe do CAPS Infanto-juvenil Perus, onde o primeiro protótipo foi construído, pelos primeiros testes.

Aos amigos, em especial Marcio Kubota, Isabel Perez, Plínio Garcia, Jackie Osper, Carmem Garcia e Luciano Oliveira, que sempre topam (e testam) minhas loucuras. À Liga das Mulheres Tabuleiristas e à organização do Diversão Offline, pela oportunidade. A todos os amigos, familiares, jogadores, criadores de conteúdo e designers, pelos muitos testes. Em especial, aos Alpinistas do Game Design, Oficina do Playtest, BGSP, BGZO, Joga na Mesa e tantos outros cujos nomes me escapam.

À Juliane Pimentel, que jogou de coração aberto e me abriu as portas. À toda equipe da Ludens Spirit, por tornar o sonho realidade. E, especialmente, a você que está lendo. Espero que se divirta!

Lapônia, 20 de Dezembro do Corrente Ano.

Queridos Duendes,

Estou precisando urgentemente de férias. Eu sei, eu sei: o Natal está chegando! Mas encontrei uma praia ótima no Brasil e não pude deixar a oportunidade passar...

Fiquem tranquilos! Falta pouco para terminar: alguns brinquedos, um tanto de meias, organizar o tráfego de renas. Coisa simples...

Aproveitem que deixei a sala de artefatos aberta, e todos os Elfos e recursos à disposição. Além disso, muitos amigos que vivem na Floresta Encantada se dispuseram a ajudar. Em último caso, sempre posso conceder um favor para quem sentar em minha cadeira. É isso! Volto em poucos dias e espero encontrar tudo organizado!

#PartiuPraia

Com amor,
Noel

