

FURY OF DRACULA



LIVRO DE REGRAS

FURY OF DRACULA

Meu caro Quincey,

Há oito anos, o Diabo em pessoa veio até Londres se instalar na Abadia de Carfax. Há oito anos, minha cara amiga Lucy se juntou aos Não-Mortos, e minha própria alma foi colocada em perigo pelo nefasto Conde Drácula. Há oito anos, Quincey Morris, seu homônimo, deu a própria vida para tentar extinguir aquele mal. Quem dera seu sacrifício não tivesse sido em vão.

Meus sonhos têm sido agitados, perturbados por visões de um castelo nos Montes Cárpatos. Vejo uma carruagem com quatro cavalos pretos e sinto o cheiro do sal marinho misturado ao odor pungente de sangue. Quando esses sonhos começaram, eu imediatamente escrevi uma carta para o Professor Van Helsing, e ele confirmou as minhas suspeitas: o Conde voltou.

Os sonhos perduraram e, certa noite, eu acordei e dei por mim de pé, no corredor, segurando a velha faca do Sr. Morris numa das mãos. Sabe-se lá que danos eu poderia ter causado se não tivesse acordado naquele momento, e eu também nem quis imaginar. Fiz as malas, dei um beijo de despedida em você e em Jonathan e parti naquela manhã para visitar Arthur—o Lorde Godalming—no interior. O Dr. Seward e Van Helsing chegaram logo em seguida, e, assim, os caçadores de vampiros foram reunidos. Faltou apenas Jonathan, que ficou com você, meu filho, para mantê-lo em segurança.

Filho, não sabemos onde fica o covil do Drácula, nem qual é seu objetivo final, mas sabemos que sua meta é maligna e representa um grande perigo para todo o mundo. Apesar dos nossos esforços, ele ainda vive, e sua vingança será terrível.

Pedi a Jonathan que, quando você já estiver crescendo o bastante, lhe entregasse esta carta caso eu venha a perecer. Espero que você nunca tenha que ler estas palavras. Espero que eu volte para casa, para você. Mas temo que nenhum de nós sobreviverá à fúria do Drácula.

Com amor,

Sua mãe, Mina

Carta de Mina Harker para seu filho Quincey, 1898

Utilização deste Livro de Regras

O propósito deste Livro de Regras é ensinar jogadores iniciantes a jogar **Fury of Dracula**. Este livro contém todas as regras necessárias para os jogadores começarem a jogar, mas ele omite várias exceções de regras e interações entre cartas específicas. É recomendado que todos os jogadores leiam este livro de regras na íntegra antes de jogarem sua primeira partida.

Este jogo também vem com um Guia de Referência, que descreve regras detalhadas e exceções especiais omitidas neste livro de regras. Consulte o Guia de Referência quando surgirem dúvidas durante o jogo.

Visão Geral do Jogo

FURY OF DRACULA é um jogo de dedução estilo um-contra-muitos inspirado em *Drácula*, o clássico romance de Bram Stoker. Um jogador fica no controle do Drácula e até quatro outros jogadores assumem o papel de caçadores. Durante o jogo, o Drácula tenta escapar dos caçadores e criar novos vampiros por toda a Europa, e, enquanto isso, os caçadores tentam encontrá-lo e destruí-lo para dar um fim ao seu reinado de terror.



Componentes

1 Tabuleiro do Jogo



1 Guia de Referência



5 Fichas de Personagem



5 Miniaturas de Plástico



75 Cartas de Evento



25 do Drácula
50 de Caçador

70 Cartas de Local



10 Marítimos
60 Terrestres

28 Cartas de Encontro



6 Marcadores de Tempestade



4 Marcadores de Névoa



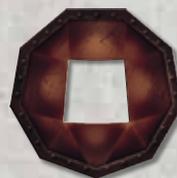
2 Marcadores de Morcegos



3 Marcadores de Desespero



1 Marcador de Influência



4 Marcadores de Mordida



38 Cartas de Item



12 Cartas de Combate de Caçador



13 Cartas de Combate do Drácula



16 Marcadores de Bilhete



1 Marcador de Solo Sagrado



5 Cartas de Poder



4 Cartas de Referência de Caçador



31 Marcadores de Dano



7 de "5" Danos
24 de "1" Dano

8 Marcadores de Bloqueio



Dupla-face

3 Marcadores de Hóstia Sagrada



1 Mapa de Referência



4 Marcadores de Rumor



1 Marcador de Tempo





Preparação

Para preparar uma partida de *Fury of Dracula*, os jogadores executam os seguintes passos:

- 1. Posicione o Tabuleiro do Jogo:** Abra o tabuleiro do jogo e posicione-o no centro da área de jogo, de forma que ele fique ao alcance de todos os jogadores.
- 2. Configure o Medidor de Influência:** Coloque o marcador de influência no espaço "0" do medidor de influência.
- 3. Configure o Medidor de Tempo:** Coloque o marcador de tempo no espaço amarelo de Segunda-Feira (dia) do medidor de tempo.
- 4. Atribua Papéis:** O jogador que escolher ficar no controle do Drácula senta-se próximo ao lado do tabuleiro onde fica o rastro. Cada outro jogador escolhe um caçador para controlar. Cada jogador pega uma ficha de personagem e uma miniatura. Cada caçador pega uma carta de referência de caçador e o Drácula pega o mapa de referência.



Marcador de Influência



Marcador de Tempo



O Rastro

Menos de Cinco Jogadores

Se houver três jogadores caçadores, um jogador controlará dois caçadores. Se houver dois jogadores caçadores, cada jogador controlará dois caçadores. Se houver um jogador caçador, ele controlará todos os quatro caçadores.

- 5. Prepare as Cartas de Caçador:** Embaralhe todas as cartas de item e as coloque viradas para baixo perto do tabuleiro (5a). Em seguida, pegue as cartas de evento do Drácula e as dos caçadores e embaralhe-as **juntas num único baralho**, colocando-o próximo ao baralho de itens (5b). Separe as cartas de combate de caçador por tipo e forme três pilhas diferentes, colocando-as próximas ao baralho de itens (5c).
- 6. Prepare as Cartas do Drácula:** Separe as cartas de encontro (6a) e as cartas de combate do Drácula (6b), criando dois baralhos e embaralhando-os separadamente. Em seguida, organize as cartas de local em ordem numérica, criando o baralho de locais (6c). Coloque todos os três baralhos virados para baixo perto do lado do tabuleiro onde fica o Drácula.
- 7. Crie o Acervo de Marcadores:** Coloque os marcadores de bilhete virados para baixo e misturados numa área perto do tabuleiro. Então, separe os marcadores restantes por tipo e coloque-os em pilhas perto do tabuleiro.

8. **Compre Cartas de Encontro:** O Drácula compra cinco cartas de encontro para formar sua mão inicial.
9. **Posicione os Caçadores:** Cada caçador coloca sua miniatura numa cidade do tabuleiro. O Lorde Godalming é colocado em Constança (A), o Dr. John Seward é colocado em Marselha (B), Mina Harker é colocada em Bruxelas (C) e Van Helsing é colocado em Amsterdã (D). Ao jogar uma partida no modo avançado, cada caçador escolhe sua cidade inicial (veja "Preparação Avançada" na página 2 do Guia de Referência).



10. **Escolha o Local Inicial do Drácula:** O Drácula escolhe seu local inicial. Ao invés de colocar sua miniatura no tabuleiro, ele consulta suas cartas de local em sigilo, procurando a carta que corresponde ao local onde ele deseja começar o jogo. Então, ele coloca essa carta virada para baixo no primeiro espaço (da extrema esquerda) do rastros. O Drácula não pode escolher uma área marítima, o Castelo Drácula ou uma cidade ocupada por um caçador para ser o seu local inicial. Após escolher uma carta de local, o Drácula coloca sua miniatura no círculo vermelho perto do primeiro espaço do rastros (E).

Jogadores no Papel de Caçadores ou no Papel do Drácula

Ao jogar *Fury of Dracula*, cada jogador controla um personagem: um dos caçadores ou o Drácula. Quando uma regra ou efeito mencionar um caçador ou o Drácula, ele estará se referindo tanto ao jogador quanto ao personagem (caçador ou Drácula) controlado pelo jogador.

Objetivo do Jogo

DURANTE uma partida de *Fury of Dracula*, os caçadores jogam em equipe e vencem ou perdem juntos. Os caçadores procuram pelo Drácula enquanto ele viaja às escondidas pela Europa. O objetivo do Drácula é criar novos vampiros e derrotar os caçadores para avançar o medidor de influência até o espaço "13". O objetivo dos caçadores é derrotar o Drácula antes que a sua influência se espalhe por toda a Europa.

Um Guia para Caçadores Iniciantes

Os caçadores devem se concentrar em localizar e matar o Drácula. Isso leva tempo e requer cooperação. Durante a primeira parte do jogo, os caçadores devem utilizar ações para se mover pelo mapa na esperança de encontrar um local que está no rastros do Drácula.

É recomendado que os caçadores se espalhem para cobrir uma área maior. Enquanto os caçadores se movimentam durante a primeira parte da partida, é recomendado que eles coletem a maior quantidade possível de itens, eventos e marcadores de bilhete para que eles possam encurralar e derrotar o Drácula com maior eficiência quando estiverem mais perto de encontrá-lo.

Como Jogar



FURY OF DRACULA é jogado ao longo de uma série de rodadas. Cada rodada consiste em uma fase dos caçadores seguida por uma fase do Drácula. As rodadas seguem até o jogo acabar (veja “Vencer o Jogo” na página 9).

Fase dos Caçadores

Cada fase dos caçadores tem um **DIA** e uma **NOITE**. Durante o dia, os caçadores podem se mover pela Europa em busca do Drácula. Durante a noite, os caçadores podem investigar e se preparar para o dia seguinte.

Primeiramente, cada caçador realiza uma ação durante o dia. Depois, cada caçador realiza uma ação durante a noite. Os jogadores realizam ações em ordem numérica de acordo com o número de ordem de ativação impresso no canto superior esquerdo de cada ficha de personagem.



Número de Ordem de Ativação

Há sete tipos de ação diferentes que um caçador pode realizar. Cada carta de referência de caçador fornece uma breve descrição dessas ações. Os caçadores realizam ações da seguinte maneira:

Ação de Movimento

Quando um caçador realiza uma ação de movimento, ele move sua miniatura no tabuleiro de forma a indicar seu novo local, que deve ser uma cidade ou uma área marítima (veja “O que são Locais?”). **Os caçadores só podem realizar ações de movimento durante o dia.**

O Que São Locais?

Existem dois tipos de locais no tabuleiro do jogo: **CIDADES** e **ÁREAS MARÍTIMAS**.

Cada cidade tem um nome e pode ser grande ou pequena. Algumas cidades também são **PORTOS**. Cada porto fica adjacente a uma área marítima e tem um ícone de âncora para indicar tal característica.



Cidade Grande



Cidade Pequena



Ícone de Âncora

Áreas marítimas são espaços do tabuleiro divididas por fronteiras. Duas áreas marítimas que compartilham uma fronteira são adjacentes.

Fronteira de Área Marítima

Um caçador pode se mover via estrada, ferrovia ou mar, conforme explicado a seguir:

Estrada: Um caçador pode se mover de uma cidade para uma cidade adjacente (veja “O que são Estradas e Ferrovias?”).

Ferrovia: Se um caçador tiver um marcador de bilhete, ele pode gastá-lo para se mover via ferrovia. Para determinar quantas ferrovias ele pode utilizar para se mover para outra cidade, ele usa o valor indicado no marcador que ele gastar. Mais detalhes a esse respeito serão fornecidos mais adiante.

Mar: Se um caçador está em um porto, ele pode se mover para uma área marítima adjacente. Se um caçador está em uma área marítima, ele pode se mover para um porto adjacente ou para uma área marítima adjacente. Se um caçador estiver em uma área marítima durante o dia, ele **deve** se mover. Se um caçador estiver em uma área marítima durante a noite, ele deve passar seu turno.

O Que São Estradas e Ferrovias?

Estradas e ferrovias são linhas que conectam cidades entre si. Se duas cidades são conectadas por uma estrada, elas são adjacentes. Na imagem, as duas cidades grandes não são adjacentes uma à outra, mas são ambas adjacentes a uma cidade pequena.



Cada ferrovia conecta uma cidade a outra. Os caçadores podem usar ferrovias para transpor distâncias maiores ou se mover entre cidades que não são adjacentes. Na imagem, o caçador pode se mover via ferrovia para ir de uma cidade grande à outra, mesmo elas não sendo adjacentes.



Exemplo de Movimento dos Caçadores

Está de dia e os caçadores realizam ações na ordem dos turnos:

1. O Lorde Godalming está em Toulouse e opta por se mover via estrada. Há várias cidades adjacentes a Toulouse e ele escolhe se mover para Barcelona.
2. O Dr. Seward está em Marselha e opta por se mover via ferrovia. Ele gasta um dos seus marcadores de bilhete que contém um "3/2". Ele escolhe se mover para Colônia, que fica a três ferrovias de distância.
3. Van Helsing está em Gênova, que é uma cidade portuária. Ele decide se mover pelo mar, então ele se move para o Mar Tirreno.
4. Mina Harker havia se movido do Mar Mediterrâneo para o Mar Tirreno durante a fase dos caçadores anterior. Durante o dia, ela **deve** se mover via mar. Ela decide se mover para a cidade portuária de Roma, que é adjacente.



Ação de Provisão

Para se preparar para o inevitável confronto mortal com o Conde Drácula, os caçadores precisam obter provisões ao comprar cartas de item e de evento.

Se um caçador realiza uma ação de provisão em uma cidade grande, ele compra a primeira carta de item do baralho de itens e a adiciona à sua mão. Se um caçador estiver em uma cidade pequena, ele não compra uma carta de item.

Em seguida, ele compra uma carta de evento. Os jogadores devem ler as cartas de evento assim que as comprarem, pois algumas delas devem ser jogadas imediatamente. A compra de cartas de evento ocorre de forma diferente durante o dia e à noite, conforme explicado a seguir:

Dia: Durante o dia, os caçadores pegam uma carta do **topo** do baralho de eventos. Se a primeira carta do baralho de eventos tiver um ícone de caçador, o caçador compra a carta e a adiciona à sua mão. Se a primeira carta do baralho de eventos tiver um ícone de Drácula, a carta é colocada virada para baixo na pilha de descarte.

Noite: Durante a noite, os caçadores pegam uma carta do **fundo** do baralho de eventos. Se a última carta do baralho de eventos tiver um ícone de caçador, o caçador compra a carta e a adiciona à sua mão. Se a última carta do baralho de eventos tiver um ícone de Drácula, o Drácula compra a carta e a adiciona à sua mão.



Ícone de Caçador



Ícone de Drácula

Ação de Troca

Quando um caçador realiza uma ação de troca, ele seleciona outro caçador situado na mesma cidade que ele. Os caçadores podem mostrar e trocar suas cartas de item e marcadores de bilhete entre si. Essa troca é privada (veja "Comunicação entre Jogadores" na página 11).

Ação Especial

Quando um caçador realiza uma ação especial, ele resolve um efeito de uma carta de evento da sua mão ou uma habilidade da sua ficha de personagem que especifique que ela pode ser usada como uma ação.

Ação de Reservar um Bilhete

Para se mover via ferrovia, os caçadores precisam reservar bilhetes. Quando um caçador realiza uma ação de reserva de bilhete, ele ganha um marcador de bilhete tirado do acervo de marcadores. Então, ele examina o marcador e o coloca em sua área do jogo. Cada caçador pode ter até dois marcadores de bilhete.



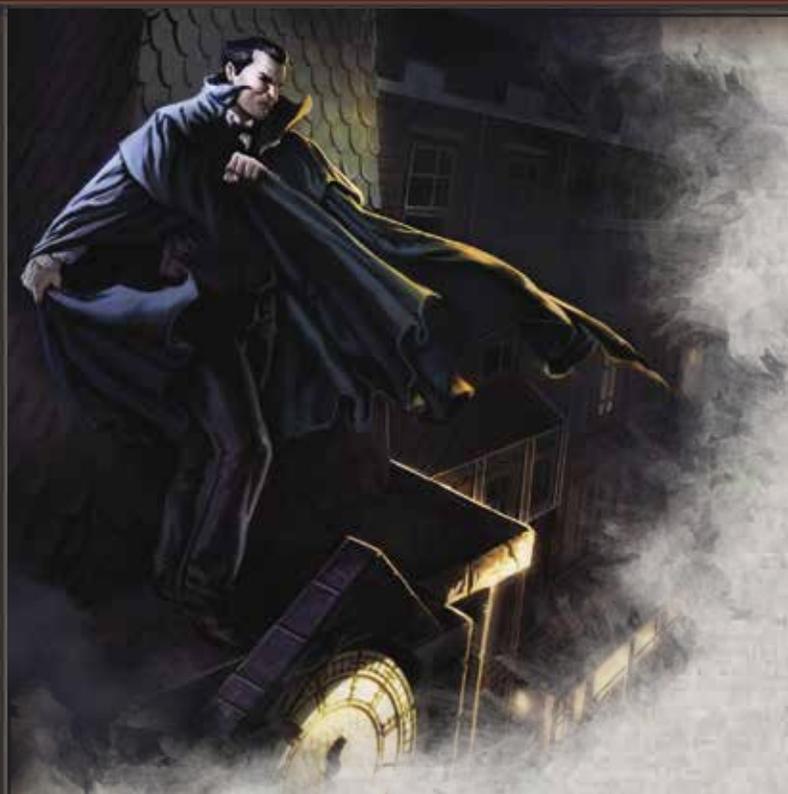
Marcador de Bilhete

Ação de Descanso

Quando um caçador realiza uma ação de descanso, ele recupera um dano.

Ação de Busca

O Drácula tem a habilidade de esconder cartas de encontro nos locais que ele visita. Os caçadores podem usar a ação de busca para revelar essas cartas. Mais detalhes a esse respeito serão fornecidos mais adiante.



Fase do Drácula

Depois que cada caçador termina de realizar uma ação noturna, a fase do Drácula se inicia. Durante a fase do Drácula, o Drácula espalha o tormento recrutando seguidores, criando vampiros e deturpando as forças da natureza. Durante cada fase do Drácula, ele se move e coloca uma carta de encontro em seu novo local.

Movimento

O Drácula pode se mover via estrada e mar, mas não pode se mover por ferrovias. Ao invés de mover sua miniatura pelo tabuleiro, como é feito com os caçadores, o Drácula registra seus movimentos colocando cartas de local viradas para baixo no rastro. O baralho de locais do Drácula contém uma carta de local para cada local do mapa.

Para se mover, o Drácula move todas as cartas do rastro em um espaço para a direita (veja “Exemplo de Movimento do Drácula” na página 9). Então, em sigilo, ele escolhe uma carta do baralho de locais e a coloca virada para baixo no primeiro espaço do rastro. O local na carta que ele escolheu deve ser adjacente ao local onde ele está atualmente. O Drácula pode usar o mapa de referência para ajudá-lo a determinar suas possibilidades de movimento.

Cartas de locais marítimos têm um verso diferente das cartas de local de cidade. Isso faz com que movimentos via mar sejam perigosos para o Drácula, pois a sua carta de local indicará seu trajeto para caçadores. Além disso, toda vez que o Drácula se move de um porto para uma área marítima, ele sofre dois danos. Toda vez que o Drácula se move de um área marítima para outra, ele sofre um dano.

Se o Drácula se move para uma cidade ocupada por um caçador, sua localização é revelada (veja “Revelar a Localização do Drácula” na página 12).



O que é o Rastro?

O rastro tem seis espaços e representa os locais onde o Drácula está e já esteve. O Drácula usa o rastro para monitorar seus movimentos em sigilo e para colocar cartas de encontro, que o permitem criar vampiros e atrapalhar as tentativas dos caçadores de encontrá-lo.

O primeiro espaço do rastro corresponde ao local atual do Drácula e ao espaço onde ele coloca cartas de local e de encontro durante a fase do Drácula. A menos que a localização do Drácula seja revelada, sua miniatura permanece no círculo acima do primeiro espaço do rastro.



O Rastro

Cada espaço do rastro pode conter um dos esconderijos do Drácula. Um **ESCONDERIJO** é composto por todas as cartas e marcadores presentes em um dos espaços do rastro. Esses componentes geralmente são uma carta de local com uma carta de encontro.

Durante cada fase do Drácula, antes de ele escolher uma carta de local, todos os esconderijos do rastro são movidos para a direita a fim de abrir espaço para a carta por ele selecionada. Cada esconderijo é movido um espaço na direção indicada pelas setas.



Colocar uma Carta de Encontro

Depois que o Drácula se move, ele escolhe uma carta de encontro da sua mão e a coloca virada para baixo sobre a carta de local do primeiro espaço do rastro. Se o Drácula tiver colocado um local marítimo no rastro neste turno ou se ele tiver revelado sua localização, ele não poderá colocar uma carta de encontro.

Cartas de encontro permitem que o Drácula atrapalhe os caçadores de diversas formas, montando armadilhas e criando vampiros. Se o Drácula chegar a ter menos de cinco cartas de encontro em sua mão, ele deverá comprar cartas de encontro até ficar com cinco em sua mão.



Medidor de Influência

Exemplo de Movimento do Drácula

O Drácula começou o jogo em Nantes, moveu-se para Clermont-Ferrand durante o segundo dia e agora se encontra em Bordéus.

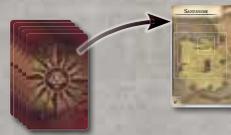
Já que as cartas de Nantes e Clermont-Ferrand já estão no rastro, as opções de movimento do Drácula são limitadas a Toulouse, Santander e o Atlântico Norte.



Ele move todos os esconderijos do rastro para um espaço à direita.



Ele não pode se mover para Paris ou Saragoça, pois elas não são adjacentes e têm apenas ferrovias conectando-as a Bordéus. Ele decide se mover para Santander, removendo essa carta do baralho de locais.



Então, ele coloca Santander no primeiro espaço do rastro.



Por fim, ele escolhe uma carta de encontro da sua mão e a coloca sobre Santander.



Vencer o Jogo

DDRÁCULA avançou o medidor de influência até o espaço "13", vencendo o jogo. Ele pode fazer isso das seguintes formas:

- Evoluir uma carta de encontro vampírico faz o medidor avançar um determinado número de espaços especificado na carta.
- Resolver a carta de combate "Presas" contra um caçador hipnotizado faz o medidor avançar um espaço.
- Derrotar um caçador faz o medidor avançar dois espaços mais um espaço para cada marcador de desespero no tabuleiro.

Os caçadores vencem o jogo se o Drácula tiver 15 marcadores de dano na sua ficha de personagem, o que significa que ele foi derrotado.



Regras Adicionais

ESTA seção explica algumas regras adicionais necessárias para jogar *Fury of Dracula*. Para maiores esclarecimentos ou interações entre efeitos do jogo não abordados aqui, consulte o Guia de Referência.

Amanhecer e Anoitecer

Durante a fase dos caçadores, o amanhecer ocorre antes do dia e o anoitecer ocorre antes da noite. Durante o amanhecer e o anoitecer, os jogadores avançam o tempo e enfrentam o Drácula caso a localização dele seja revelada (veja "Revelar a Localização do Drácula" na página 12).

O medidor de tempo tem espaços de dia e de noite. Ao amanhecer, o marcador de tempo avança de um espaço de noite para um espaço de dia, e, ao anoitecer, o marcador de tempo avança de um espaço de dia para um espaço de noite. Cada espaço de dia e de noite contém a abreviação de um dia da semana.



Espaço de Dia



Espaço de Noite

Quando o medidor de tempo avança da noite de domingo para o dia da Segunda-Feira, isso significa que uma semana se passou. Para indicar esse acontecimento, os jogadores colocam um marcador de desespero em um dos três espaços no centro do medidor de tempo. Há um pequeno desenho no medidor de tempo para lembrar os jogadores de executar tal ação.



Indicador de Colocação de Marcador de Desespero



Colocando um Marcador de Desespero

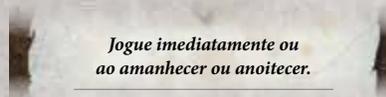
Marcadores de desespero representam a crescente influência exercida pelo Drácula sobre os cidadãos ingênuos. Esses marcadores afetam a quantidade de espaços avançados no medidor de influência quando algum caçador é derrotado. Além disso, a habilidade "A Fúria do Drácula" indicada na ficha de personagem do Drácula é ativada quando todos os três marcadores de desespero são colocados no tabuleiro.

Cartas de Evento e de Item

Cartas de evento fornecem efeitos e aliados para os caçadores e para o Drácula. Cartas de item fornecem recursos úteis para os caçadores e geralmente são utilizadas em combate contra o Drácula.

Cartas de Evento

Depois que um jogador compra uma carta de evento, ele deve lê-la para identificar quando ela deve ser resolvida. A parte superior de cada carta de evento contém um texto indicando o momento em que a carta pode ser usada. Algumas cartas precisam ser jogadas imediatamente, ao passo que outras podem ser utilizadas posteriormente em momentos específicos.



Texto de Timing

Para jogar uma carta de evento, o jogador lê o texto na carta e resolve o efeito descrito. Então, ele coloca a carta de evento virada para cima na pilha de descarte de eventos.

Cartas de evento podem ter efeitos múltiplos, de forma que os jogadores devem decidir qual efeito eles utilizarão ao jogar a carta. Algumas dessas cartas podem ser jogadas como um aliado. Essas cartas possuem um efeito de "Aliado" indicado na parte inferior da carta. Quando uma carta de caçador é jogada como um aliado, ela é colocada no espaço de aliado do tabuleiro. Quando uma carta do Drácula é jogada como um aliado, o Drácula a coloca virada para cima na sua área do jogo.



Espaço de Aliado dos Caçadores

Só pode haver um aliado dos caçadores em jogo por vez. Se um caçador optar por usar o efeito de aliado de uma carta de evento e já houver um aliado em jogo, o antigo aliado é substituído pelo novo. Do mesmo modo, o Drácula só pode ter um aliado em jogo por vez. Quando um aliado é removido do jogo, ele é colocado virado para cima na pilha de descarte de eventos.

Cartas de Item

Quando um caçador compra uma carta de item, ele pega a primeira carta do baralho de itens e a adiciona à sua mão. A maioria das cartas de caçador só podem ser usadas em combate (veja "Combate" na página 12). Cada uma dessas cartas contém uma faixa. Cartas de item sem faixas contêm descrições de quando elas podem ser utilizadas.

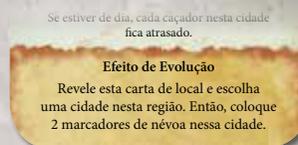
Evoluir Encontros

Durante a fase do Drácula, todos os esconderijos do rastro são movidos para a direita a fim de abrir espaço para a adição de outras cartas. Se houver seis esconderijos no rastro no momento em que isso acontecer, o esconderijo do sexto espaço é evoluído.

Quando o Drácula evolui um esconderijo, ele pode resolver o efeito de evolução indicado na carta de encontro desse esconderijo (se for o caso), descartando-a em seguida. Então, o Drácula pega a carta de local do esconderijo e a devolve para o baralho de locais.

Evolução

Na parte inferior de algumas cartas de encontro, há uma área em vermelho descrevendo um "Efeito de Evolução". Se um esconderijo for removido do rastro durante a fase do Drácula, ele pode **EVOLUIR** qualquer uma das suas cartas de encontro presentes nesse esconderijo ao resolver o texto de "Efeito de Evolução" dessas cartas.



Efeito de Evolução

Encontros Vampíricos

Há três cartas de encontro que contém a palavra "Vampiro" ("Vampiro Neófito", "Vampiro Aristocrata" e "Vampiro Desenfreado"). Esses encontros são chamados de **ENCONTROS VAMPÍRICOS**. Essas cartas têm um "Efeito de Evolução" que avança o medidor de influência ao ser resolvido.

O efeito de evolução de um encontro vampírico instrui o jogador a **LIBERAR** certos esconderijos no rastro. Quando um esconderijo é liberado, todas as cartas de local nele presentes são devolvidas para o baralho de locais, todas as cartas de encontro nesse esconderijo são descartadas e todos os marcadores ali situados são colocados no acervo de marcadores.

Comunicação Entre Jogadores

Durante o jogo, os jogadores podem conversar entre si e compartilhar informações sobre as cartas que têm na mão. No entanto, toda a comunicação deve ser aberta e feita na presença do Drácula. Se os caçadores mostrarem suas cartas uns para os outros, eles também deverão mostrá-las para o Drácula.

Quando um caçador realiza uma ação de troca, ele e o outro caçador que está participando dessa ação podem trocar cartas e se comunicar em privado, sem que o Drácula veja as cartas ou ouça a conversa.

Que São Limites de Cartas na Mão?

Cada ficha de caçador possui dois espaços de carta, um na parte superior, usado para cartas de item, e um na parte inferior, usado para cartas de evento.

A maioria dos caçadores tem um limite de três cartas de cada tipo na mão (cartas de item e de evento), o que é indicado por um ícone de limite de cartas na mão exibido no espaço do respectivo tipo de carta em sua ficha de personagem.

Limite de Cartas de Item na Mão

Os caçadores podem colocar suas cartas nesses espaços se não quiserem mantê-las em sua mão—isso é útil para jogadores que precisam gerenciar várias mãos de cartas ao controlar mais de um caçador.

O Drácula tem um limite de quatro cartas de evento na mão, indicado no espaço de cartas de evento na parte inferior da sua ficha de personagem.

Limite de Cartas de Evento na Mão



Marcadores de Bilhete

Marcadores de bilhete permitem que um caçador se mova por ferrovias. Os caçadores ganham marcadores de bilhete quando realizam uma ação de reserva de bilhete.

Para se mover por ferrovias, um caçador deve gastar um dos seus marcadores de bilhete, revelando seu lado de cima. Então, ele se move utilizando os valores indicados no marcador de bilhete como referência e o devolve virado para baixo para o acervo de marcadores. Ao se mover, um caçador pode utilizar ferrovias brancas, amarelas ou uma combinação dessas duas cores.

Marcadores de bilhete contêm valores brancos e amarelos, os quais determinam quantas ferrovias um caçador pode utilizar para se mover para outra cidade. Se um caçador se mover utilizando apenas ferrovias brancas, ele deve usar o valor branco indicado no marcador de bilhete para determinar a distância que ele poderá se mover. Se um caçador se mover utilizando apenas ferrovias amarelas ou uma combinação de ferrovias brancas e amarelas, ele deve usar os valores amarelos indicados nos marcadores de bilhete para determinar a distância que ele poderá se mover. Se um marcador de bilhete não tiver um número amarelo, isso significa que ele não pode ser usado para movimentos via ferrovias amarelas.



Lado de Baixo



Lado de Cima

Encontrar o Rastro

Depois que um caçador finaliza seu movimento em uma cidade, o Drácula deve verificar todas as cartas presentes no rastro. Se o local desse caçador for um esconderijo no rastro do Drácula, ele vira a carta de local desse esconderijo para cima e a revela. A carta de local revelada permanece virada para cima até ser devolvida para o baralho de locais do Drácula.

Emboscadas

Depois que um caçador finaliza seu movimento em um esconderijo onde há uma ou mais cartas de encontro, o Drácula pode optar por **EMBOSCAR** esse caçador. Para armar uma emboscada, o Drácula escolhe uma carta de encontro presente nesse esconderijo e revela e resolve o seu efeito, ignorando o efeito de evolução. Após resolver essa carta, ele a descarta. Se o Drácula optar por não armar uma emboscada, a carta de encontro continuará fazendo parte do esconderijo, permitindo que o Drácula arme uma emboscada futuramente quando um caçador finalizar seu movimento nesse local.

Ação de Busca

Se o Drácula não emboscar um caçador, isso pode significar que ele está planejando evoluir vampiros recém-criados. Quando um caçador está em um local com uma carta de encontro, ele pode realizar uma ação de busca para resolver todos os efeitos dos encontros dessas cartas, ignorando o efeito de evolução.

Revelar a Localização do Drácula

Se um caçador finalizar seu movimento na cidade em que o Drácula está localizado (a carta de local no primeiro espaço do rastro), a localização dele é revelada. Quando a localização do Drácula for revelada, coloque a miniatura dele na respectiva cidade do tabuleiro. Então, haverá um combate no próximo amanhecer ou anoitecer. A localização do Drácula não pode ser revelada quando ele está em uma área marítima.

Combate

Um combate deve ocorrer sempre que um caçador estiver na mesma cidade que o Drácula durante um amanhecer ou anoitecer.

Antes do início do combate, o caçador pega uma carta de "Esquiva", "Soco" e "Fuga" das pilhas de cartas de combate de caçador e as adiciona à sua mão de cartas de item. Essas cartas não contam no limite de cartas da sua mão. Então, o Drácula embaralha seu baralho de combate e compra cinco cartas para utilizar durante o combate. Os jogadores resolvem um combate executando os seguintes passos:

1. Escolha as Cartas de Combate:

Cada jogador escolhe uma carta da sua mão e a coloca virada para baixo na área de jogo. O caçador deve escolher uma carta que tenha uma faixa. Isso inclui cartas de item com uma faixa vermelha ou cartas de combate ("Soco", "Esquiva" e "Fuga") com uma faixa amarela.

2. Revele as Cartas de Combate:

Ambos os jogadores revelam suas cartas escolhidas simultaneamente.



Faixa

3. Compare Ícones de Combate: Os jogadores verificam se o ícone de combate na carta do Drácula corresponde ao ícone de combate destacado na faixa da carta do caçador. Se eles forem correspondentes, o efeito da carta de combate revelada pelo Drácula é cancelado. Então, o Drácula vira essa carta para baixo, deixando-a na área de jogo.

4. Resolva o Efeito do Drácula: Se a carta de combate revelada pelo Drácula não for cancelada, ele resolve o efeito da carta. Então, ele vira essa carta para baixo, deixando-a na área de jogo. Lembre-se que a habilidade "Orgulho" da ficha de personagem do Drácula restringe os momentos em que ele pode jogar as cartas de combate "Fugir como Névoa" e "Fugir como Morcego".

5. Resolva o Efeito do Caçador: Se a carta do caçador não tiver sido cancelada ao resolver a carta do Drácula, o caçador resolve o efeito da sua carta e a deixa na área de jogo.

6. Atualize as Mãos de Cartas: O Drácula compra a primeira carta do seu baralho de combate. Durante cada rodada seguinte, a carta de combate que o caçador jogou durante a rodada anterior é devolvida para a mão dele.

Os jogadores continuam a resolver as rodadas de combate até que ele termine de uma das seguintes formas:

- O Drácula jogou seis cartas de combate.
- O Drácula avançou o medidor de influência até o espaço "13", vencendo o jogo.
- Os caçadores derrotaram o Drácula e venceram o jogo.
- Todos os caçadores envolvidos no combate foram mordidos, derrotados ou fugiram.
- O Drácula resolveu "Fugir como Morcego" ou "Fugir Como Névoa". A habilidade "Orgulho" do Drácula explica as condições sob as quais essas cartas são resolvidas.

Após o fim do combate, cada caçador envolvido coloca suas cartas de combate de caçador ("Esquiva", "Soco" e "Fuga") de volta nas pilhas de carta de combate perto do tabuleiro. O Drácula embaralha todas as suas cartas de combate em seu baralho.

Vários Caçadores em Combate

Embora as regras acima falem de apenas um caçador em combate, vários caçadores podem participar de um mesmo combate contra o Drácula.

Se houver vários caçadores no local atual do Drácula, cada um deles escolhe uma carta. Então, antes de as cartas serem reveladas, o Drácula escolhe um caçador para ser o caçador ativo. Somente esse caçador pode bloquear a carta de combate do Drácula. Então, as cartas de ambos os caçadores são resolvidas.

Consulte a entrada "Combate" do glossário no Guia de Referência para obter mais informações.

Dano

Toda vez que um caçador ou o Drácula sofre dano, ele pega marcadores de dano do acervo de marcadores em quantidade correspondente ao dano sofrido, colocando-os em sua ficha de personagem. Se um caçador ou o Drácula recuperar dano, ele remove marcadores de dano da sua ficha de personagem em quantidade correspondente ao dano recuperado, devolvendo-os para o acervo de marcadores.

Se o valor total de marcadores de dano numa ficha de personagem for igual ou maior que o valor de vida desse personagem, ele é derrotado.

Quando um caçador é derrotado, sua miniatura é colocada em um espaço de hospital no tabuleiro durante o próximo amanhecer (veja "Locais Especiais" na página 14). Então, o caçador descarta todas as suas cartas de evento e de item e devolve todos os marcadores de dano, mordida e bilhete para o acervo de marcadores. Se o Drácula for derrotado, os caçadores vencem o jogo.



Espaço de Mordida Valor de Vida

Caçadores Mordidos

Quando um caçador é mordido, ele coloca um marcador de mordida em um espaço de mordida da sua ficha de personagem. Se um caçador tiver um ou mais marcadores de mordida em sua ficha de personagem, ele fica **DEBILITADO**. Um caçador debilitado deve manter uma carta de evento e uma carta de item reveladas. Devido ao fato de Mina ser permanentemente debilitada, ela sempre deve manter uma carta de evento e uma carta de item reveladas.

Cartas de item e de evento reveladas são colocadas nos seus respectivos espaços localizados na parte superior e inferior de cada ficha de personagem (veja "O que são Limites de Cartas nas Mãos" na página 11). Essas cartas de item reveladas ficam ocultas durante combates.

Se um caçador for mordido, mas não tiver espaço para colocar seu marcador de mordida, ele é derrotado. Dessa forma, Mina é derrotada ao receber seu primeiro marcador de mordida, ao passo que Van Helsing é derrotado ao receber seu terceiro marcador de mordida.

Quando um caçador é derrotado, o medidor de influência avança dois espaços mais o número de marcadores de desespero presentes no medidor de tempo (conforme descrito na habilidade "Fúria" na ficha de personagem do Drácula). Ao amanhecer, o caçador é colocado no hospital mais próximo. Esses locais são marcados com um ícone duplo (veja "Locais Especiais" na página 14).

Exemplo de Combate

Na segunda semana, o Drácula e Mina se encontram no mesmo local ao anoitecer, ocasionando um combate. O Drácula compra cinco cartas do seu baralho de combate e Mina pega as três cartas de combate de caçador, adicionando-as à sua mão de cartas de item.

Por ser a segunda semana do jogo, há apenas um marcador de desespero no tabuleiro. Se o Drácula quiser fugir, ele terá que esperar no mínimo até a rodada 3 para jogar uma carta de fuga.

Rodada 1:

Nenhum dos ícones da faixa correspondem ao ícone mostrado na carta "Garras", então ela é resolvida. Está de noite, então Mina sofre quatro danos. Então, o Drácula vira a carta "Garras" para baixo e Mina resolve a carta "Soco", fazendo o Drácula sofrer um dano.



Nenhum dos dois foi derrotado, então o combate continua. O Drácula compra uma carta de combate do seu baralho de combate e Mina deixa a carta "Soco" virada para cima à sua frente.

Rodada 2:

Desta vez, um dos ícones corresponde a um ícone da carta "Força", então ela é cancelada e virada para baixo. Então, Mina resolve a carta "Esquiva", a qual não tem efeitos.



O Drácula compra uma carta de combate do seu baralho de combate. Mina deixa a carta "Esquiva" virada para cima à sua frente e volta a carta "Soco" para a sua mão.

Rodada 3:

Além de não haver ícones correspondentes, o Drácula preenche os requisitos da habilidade "Orgulho" da sua ficha de personagem, então ele resolve sua carta e o combate é imediatamente encerrando (antes de Mina poder resolver sua carta "Revólver").



Enfrentar Vampiros

Se um caçador realizar uma ação de busca e for instruído a "enfrentar este vampiro", um combate deve ocorrer. Ao enfrentar um vampiro, os jogadores utilizam as mesmas regras de combates contra o Drácula, o qual assume controle dos vampiros.

Cada vampiro tem um valor de vida indicado em sua carta. Quando um vampiro sofre dano, os jogadores seguem as mesmas regras usadas quando um caçador ou o Drácula sofre dano, colocando marcadores de dano na carta de encontro vampírico ao invés de colocá-los em uma ficha de personagem. Se o valor total de marcadores de dano colocados no vampiro for igual ou maior que o valor de vida dele, o vampiro é derrotado e sua carta de encontro é descartada. Se um vampiro permanecer vivo após o fim de um combate, qualquer dano que ele tiver levado fica em sua carta.

O Drácula só pode jogar cartas de fuga para os seus vampiros quando ele tiver três cartas de combate em jogo.



Cartas de Encontro Vampírico com Valores de Vida

Marcadores de Evento e de Encontro

Algumas cartas de evento e de encontro instruem os jogadores a colocar marcadores com efeitos prolongados no tabuleiro, conforme explicado a seguir:

Marcador de Morcegos: Marcadores de morcegos são colocados sob as miniaturas de caçador para indicar que o Drácula pode mover o caçador em questão para uma cidade adjacente da próxima vez que esse caçador puder realizar uma ação. Esse movimento contará como a próxima ação do caçador. Após mover um caçador, o Drácula remove o marcador de morcegos, colocando-o no acervo de marcadores.



Marcador de Morcegos

Marcadores de Solo Sagrado e de Hóstia Sagrada: Se o marcador de solo sagrado for colocado em um local que está no rastro, esse local e os encontros nele presentes são revelados. O Drácula não pode entrar nesse local. Se esse for o local atual do Drácula, ele deverá se mover para um novo local durante a próxima fase do Drácula. Marcadores de hóstia sagrada têm o mesmo efeito que os marcadores de solo sagrado, mas devem ser removidos ao amanhecer.



Solo Sagrado



Hóstia Sagrada

Marcador de Névoa: Se houver um marcador de névoa em uma cidade, os caçadores não poderão realizar ações de busca enquanto estiverem nesse local. Além disso, os caçadores não podem se mover ou ser movidos de uma forma em que os faria entrar, sair ou passar por uma cidade onde há um marcador de névoa. O Drácula pode optar por evitar um combate em uma cidade onde há um marcador de névoa. Ao fim de cada anoitecer, um marcador de névoa é removido de cada cidade do tabuleiro que contiver pelo menos um desses marcadores.



Marcador de Névoa

Marcadores de Bloqueio: Os caçadores não podem se mover por uma estrada ou ferrovia que contiver um marcador de bloqueio. Quando o Drácula coloca um marcador de bloqueio, ele deve fazê-lo em uma estrada ou ferrovia—o marcador é colocado no tabuleiro com o lado de estrada ou de ferrovia virado para cima, conforme for o caso. Ao fim de cada anoitecer, o Drácula remove um marcador de bloqueio do tabuleiro.



Lado de Estrada



Lado de Ferrovia



Marcador de Tempestade

Marcadores de Tempestade: Um caçador não pode se mover para uma área marítima onde há um marcador de tempestade. Ao fim do anoitecer, o Drácula remove um marcador de tempestade do tabuleiro.

Locais Especiais

Há alguns locais especiais no tabuleiro que funcionam de forma diferente dos outros:

Castelo Drácula: A carta de local do Castelo Drácula tem um verso diferente para que os caçadores saibam quando ela é jogada. Quando o Drácula coloca essa carta no rastro, ele recupera cinco danos. Quando um caçador está no Castelo Drácula, ele não pode realizar ações de provisão ou de reserva de bilhete.



Castelo Drácula

Hospitais: Hospitais são espaços anexados a cidades no tabuleiro. Há hospitais em Madri, Roma e Budapeste. Quando um caçador é derrotado, ele é colocado no hospital mais próximo (medido em estradas) ao amanhecer. Se houver dois hospitais equidistantes, o Drácula escolhe em qual deles o caçador será colocado. A miniatura do caçador é colocada na parte superior do local do hospital.



Local de Hospital

Então, o caçador descarta todas as suas cartas de evento e de item e devolve todos os marcadores de dano, mordida e bilhete para seus respectivos acervos.

Um caçador pode realizar uma ação de provisão enquanto está em um hospital, mas, ao fazê-lo, ele compra apenas cartas de item. Durante o dia, um caçador que estiver em um hospital pode realizar uma ação de movimento para se mover para a cidade anexa.

E Agora?

Agora que os jogadores leram este Livro de Regras, eles sabem todas as regras necessárias para jogar sua primeira partida de **Fury of Dracula**. É recomendado que os jogadores consultem o Guia de Referência quando surgirem dúvidas ao longo do jogo.

Após jogar sua primeira partida, é recomendado que os jogadores leiam a próxima seção: "Regras Avançadas". Essas regras expandem as opções do Drácula, tornando o jogo mais dinâmico para ele e mais difícil para os caçadores.

Regras Avançadas

DEPOIS de jogarem sua primeira partida, é recomendado que os jogadores utilizem algumas regras adicionais. Essas regras adicionam mais intensidade ao papel do Drácula, permitindo que ele tenha mais locais com encontros além dos seis espaços do rastro, concedendo-lhe acesso às cinco cartas de poder e implementando marcadores de rumor, os quais podem despistar os caçadores ou aumentar a influência do Drácula.

Covis

Ao invés de evoluir um esconderijo, o Drácula pode convertê-lo em um covil, colocando-o em um dos três espaços de covil na lateral do tabuleiro. Se um esconderijo contiver um local marítimo, ele não poderá ser convertido em um covil.

Quando um esconderijo se transforma em um covil, o Drácula coloca uma carta de encontro da sua mão nesse local. Sendo assim, um covil pode ter várias cartas de encontro nele colocadas. Ao se movimentar durante as fases seguintes, o Drácula poderá se mover para um covil colocando-o no primeiro espaço do rastro e, portanto, revertendo-o para a condição de esconderijo. Para fazer isso, o Drácula deve poder se mover para o local desse covil seguindo as restrições de movimento normais. Quando o Drácula coloca o covil no rastro, ele deve colocar outra carta de encontro nesse espaço, como se tivesse colocado uma carta de local do baralho de locais.

O Drácula pode liberar um covil a qualquer momento, mas será obrigado a fazê-lo se todas as cartas de encontro forem removidas do covil.

Um dos benefícios de utilizar covis é a maior variedade de locais com encontros que o Drácula pode usar para emboscar os caçadores. Além disso, visto que uma carta de encontro adicional será colocada no covil, o Drácula poderá comprar mais cartas de encontro e, conseqüentemente, terá mais chances de comprar cartas de encontro vampírico.

Espaços de Covil

Cartas de Poder

Para representar sua força sombria, o Drácula possui cinco cartas de poder que podem ser usadas durante a fase do Drácula para despistar e distrair os caçadores. Cada carta de poder contém um resumo do seu efeito. O Drácula usa cartas de poder da seguinte maneira:

Alimentar-se: Esta carta permite que o Drácula recupere dano. Para usar o poder "Alimentar-se", o Drácula coloca essa carta no primeiro espaço do rastro ao invés de se mover. Ele não coloca uma carta de encontro nesse espaço. Então, ele recupera até três danos.

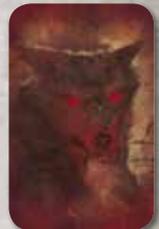
Chamado Sombrio: Esta carta permite que o Drácula compre mais cartas de encontro. Para usar o poder "Chamado Sombrio", o Drácula coloca essa carta no primeiro espaço do rastro ao invés de se mover. Ele não coloca uma carta de encontro nesse espaço. Então, ele sofre dois danos e compra cinco cartas de encontro. Não existe um limite de cartas de encontro que o Drácula pode ter em sua mão.

Forma de Lobo: Esta carta altera a forma na qual o Drácula pode se mover. Para utilizar o poder "Forma de Lobo", o Drácula coloca essa carta no primeiro espaço do rastro juntamente com uma carta de local (virada para baixo) do seu baralho de locais. Então, ele sofre um dano. A carta de local escolhida pelo Drácula pode ficar a até duas cidades de distância (via estrada) do seu local atual, permitindo que ele vá mais longe e passe despercebido por uma cidade adjacente ocupada por um caçador.

Despistar: Esta carta permite que o Drácula libere um esconderijo no rastro. Para usar o poder "Despistar", o Drácula escolhe um esconderijo no rastro e o libera. Então, ele coloca a carta de "Despistar" no espaço recém-liberado. Após colocar esse poder no rastro, o Drácula coloca uma carta (de local ou de poder) no primeiro espaço do rastro, como de costume. O Drácula não pode usar "Despistar" para liberar um esconderijo que contém uma carta de poder, o Castelo Drácula, o local atual do Drácula ou um local associado ao poder "Esconder-se" (veja abaixo).

Esconder-se: Esta carta tem o mesmo verso que as cartas de local, permitindo que o Drácula despiste os caçadores ao fingir que está se movendo enquanto permanece no mesmo local. Para usar o poder "Esconder-se", o Drácula o coloca **virado para baixo** no primeiro espaço do rastro e coloca uma carta de encontro sobre ele. O Drácula não pode resolver o efeito de evolução dessa carta de encontro.

Contanto que o local anteriormente ocupado pelo Drácula permaneça no rastro, o poder Esconder-se fica associado a ele. Assim, se um caçador finalizar seu movimento em um local associado ao poder "Esconder-se", o Drácula pode emboscá-lo utilizando tanto as cartas de encontro colocadas nesse local quanto aquelas na carta "Esconder-se". Se um local associado ao poder "Esconder-se" é revelado, a carta de poder "Esconder-se" também é revelada.



Frente



Verso



Marcadores de Rumor

Marcadores de rumor representam boatos possivelmente criados pelo próprio Drácula ou por habitantes locais supersticiosos que viram algo ou alguém além da sua compreensão. O Drácula pode usar marcadores de rumor para avançar o medidor de influência ou para tentar distrair caçadores que estiverem perto do seu rastro.



Marcador de Rumor

O Drácula começa o jogo com um marcador de rumor (veja "Preparação Avançada" na página 2 do Guia de Referência) e ganha um marcador de rumor adicional toda vez que um marcador de desespero é colocado no medidor de tempo (veja "Amanhecer e Anoitecer" na página 10).

Depois que o Drácula coloca uma carta de encontro durante a fase do Drácula, ele pode colocar um marcador de rumor em um dos esconderijos dos três primeiros espaços do rastro. Se o Drácula evolui um encontro vampírico de um esconderijo onde há um marcador de rumor, ele avança três espaços extras no medidor de influência (veja "Evolução" na página 11).

Um marcador de rumor continua sendo parte de um esconderijo ou covil até não haver mais cartas de encontro nessa carta de local ou até a carta de local colocada nesse esconderijo ou covil ser devolvida para o baralho de locais do Drácula. Quando um marcador de rumor é removido de um local ou esconderijo, ele é devolvido para o acervo de marcadores.



Fury of Dracula © Copyright Games Workshop Limited 2019. *Fury of Dracula*, o logotipo de *Fury of Dracula*, da GW, da Games Workshop e todos os logotipos, ilustrações, imagens, nomes, criaturas, raças, veículos, locais, armas e personagens associados, além de qualquer similitude com esses itens são ® ou MR e/ou © Games Workshop Limited, registrada sob diversos nomes ao redor do mundo e utilizada sob licença. Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial deste produto sem prévia autorização. A Fantasy Flight Games situa-se no endereço 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EUA, 651-639-1905. Imagens meramente ilustrativas.

Créditos



Criação Original do Jogo: Stephen Hand

Desenvolvimento da Terceira Edição: Frank Brooks

Desenvolvimento da Segunda Edição: Kevin Wilson

Produção: Derrick Fuchs

Redação Técnica: Adam Baker

Edição Técnica: Jonathan H. Keith

Revisão: Allan Kennedy e Christopher Meyer

Design Gráfico: Chris Beck e Sam Shimota

Gerente de Design Gráfico: Brian Schomburg

Redação Criativa: Daniel Lovat Clark

Arte da Capa: Sebastian Ciaffaglione e Anders Finer

Arte Interna: Arden Beckwith, Joshua Cairós, JB Casacop, Sebastian Ciaffaglione, Nick Deligaris, Martin de Diego Sádaba, Dleoblack, Sam Lamont, Antonio De Luca, Anders Finer, Michele Frigo, Nicholas Gregory, Rafał Hryniewicz, Lukasz Jaskolski, Romana Kendelic, Adam Lane, Antonio José Manzanedo, Christine Mitzuk, Smirtouille, Beth Sobel, Alex Stone, Crystal Sully, Andreia Ugrai e Brian Valenzuela

Direção de Arte: Taylor Ingvarsson

Diretor Geral de Arte: Andy Christensen

Coordenador de Controle de Qualidade: Zach Tewalthomas

Especialista em Licenciamento da FFG: Amanda Greenhart

Gestão de Produção: Megan Duehn e Simone Elliott

Coordenação de Produção: John Britton, Jason Glawe e Johanna Whiting

Gerente de Jogos de Tabuleiro: Steven Kimball

Criador Executivo do Jogo: Corey Konieczka

Produtor Executivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Testes do Jogo: Elisha Arata, Samuel Bailey, Mike Beers, Nick Beers, Naye Brookes, Kara Centell-Dunk, Ryan Christensen, Robert Crandall, Nick Cyr, Alex Davy, Kyle Dekker, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Tim Dolgos, Lindsey Ferrante, Mike Ferrante, David Fortner, Jason Glawe, Rodney Harris, Tim Huckelbery, Stewart Hunt, Justin Kemppainen, Mark Krueger, Lukas Litzsinger, Philip McNeill, Todd Michlitsch, Darren Nakamura, Rebecca Olene, Jack Peterson, Zoë Robinson, Mark Slabinski, Carlos St. Germain, Trevor St. Germain, Damon Stone, Chris Tannhauser, Zach Tewalthomas, Darron Tong, Darrell Ulm, Emily Ulm, Sean Vayda, Stuart Wilson e Paul Winchester

Galápagos Jogos

Tradução: Barbara Coelho

Revisão: Kévila Cordas e Paula Pizauro

Diagramação BR: Felipe Godinho e Plínio Ricca

www.GalapagosJogos.com.br