

ATENÇÃO! Essas instruções contêm informações para referência e respostas para as questões mais comuns que os jogadores podem ter ao longo do jogo. **Para começar a partida**, pegue o baralho ordenado (de 1 a 68) e, sem embaralhar, leia a primeira carta e siga as instruções contidas nela.

Legenda

Mantenha este folheto por perto até que memorize o significado de todos os ícones.



Pegue uma carta aleatória com o ícone correspondente no canto superior direito e acrescente-a no fundo da pilha na sua mão.

Importante! Quando um ícone tiver um número antes dele (por exemplo, 4x ) , pegue **todas** as cartas com este ícone (o número indica o total de cartas com este ícone no **baralho**), embaralhe-as e coloque-as no fundo da pilha, sem modificar a orientação delas.

Se você teve que descartar a pilha anterior de sua mão, use as cartas compradas como sua nova pilha.

-  Acrescente 1 ponto no nível correspondente do **CONTADOR** movendo-o.
-  Retire 1 ponto no nível correspondente do **CONTADOR** movendo-o.
-  Pegue a carta com o número indicado dos **Baralhos de História ou de ITENS** e leia-a.
-  Vire a carta para seu lado oposto lateralmente.
-  Vire a carta para seu lado oposto por cima.
-  Descarte essa carta: coloque-a embaixo do **Baralho de História** na mesa se for uma Carta de História ou coloque-a de volta no **Baralho de ITENS** se for uma carta de item .
-  Mova esta carta para o **final** da sua pilha.
-  Deixe esta carta no **topo** da sua pilha.
-  Descarte **toda a pilha** de cartas da sua mão (coloque-as embaixo do **Baralho de História** na mesa), com exceção da(s) carta(s) que você acabou de ser orientado a pegar. Deixe os **ITENS** coletados na mesa, a menos que seja dito o contrário de forma explícita.
-  Mantenha esta carta na mesa à sua frente.

amanhã, mover montanhas. 



Exemplo: Quando você escolher essa opção, primeiro acrescente 1 ponto ao seu nível de **ENERGIA** e retire 2 pontos do seu nível de **COMIDA**. Em seguida, vire a carta para seu lado oposto por cima. Leia imediatamente o texto que está na metade superior da carta.

1 Mantenha a pilha de cartas em sua mão. Olhe apenas para a metade superior da carta. Primeiro, faça as alterações nos valores dos níveis correspondentes caso seus ícones estejam presentes e **leia o texto introdutório** no topo da carta.

2 Escolha uma das opções disponíveis.

2a Você só poderá escolher esta opção (se quiser) caso cumpra as condições exigidas: ter ou não ter algum item, ou algum dos seus marcadores indicando um valor específico no nível correspondente.

2b Algumas opções terão instruções em destaque no texto além dos ícones. Se você optar por este caminho, deve primeiro seguir estas instruções e, apenas depois, fazer o que os ícones exigem.

Como jogar?

Aviso! Todas as **Cartas de História** têm números na parte da frente para facilitar que as cartas necessárias sejam encontradas no baralho, bem como para retorná-las ao seu local de origem no final da partida.

A maioria das cartas tem um ícone adicional ao lado do número. Pegue essas cartas do baralho quando receber instruções relativas a isso.

3 Aplique os efeitos de cada ícone ao lado da opção que você escolher na ordem em que eles estiverem listados.

4 Pare aqui. Não leia a metade inferior da carta.



 Você entra em um bosque estreito.

72 

Um pequeno animal está se debatendo nas raízes de uma árvore. Você tenta pegá-lo, mas ele rapidamente se esconde em uma toca. Você fez barulho demais e, aparentemente, assustou todas as criaturas do bosque.

Você encontra plantas com tubérculos suculentos. Você não sabe se eles são comestíveis, mas está com tanta fome que está disposto a assumir o risco.

Apenas com **FACA**:

Você corta cascas da árvore e encontra debaixo delas larvas nutritivas. Porém, sua faca fica presa no tronco e quebra ao meio. **Descarte a FACA.**

5  **5**  **5**  **5**  **5**  **5**  **5**  **5**  **5**  **5**  **5**  **5**  **5**  **5**  **5**  **5** **5**

FAQ

1 Eu embaralhei acidentalmente as cartas / recebi o jogo com as cartas embaralhadas. Como **devolvo o baralho ao seu estado original**?

Organize as cartas em ordem crescente do 1 ao 68. Em seguida, inicie a partida lendo a carta número 1.

2 Há um ícone antes do texto introdutório da carta. O que isso significa?

 Você entra em um bosque estreito.

72 

Você deve alterar o nível correspondente conforme o indicado primeiro. Depois disso, leia o texto da carta.

3 Onde e em qual ordem devo **acrescentar uma nova Carta de História**?

Novas Cartas de História devem ser **sempre** inseridas no fundo da sua pilha **antes** que você comece a executar as ações da carta que acabou de ler. Imagine que você tenha a seguinte sequência de instruções:

Primeiro, você precisa acrescentar uma carta aleatória com um ícone  no fundo da sua pilha (embaralhe todas as cartas com este ícone, pegue uma delas e depois devolva o resto das cartas para o baralho).

Depois disso, mova o seu marcador de SEGURANÇA  1 nível para baixo (se isso fizer sua SEGURANÇA chegar a zero, acrescente imediatamente uma carta de  aleatória ao fundo da sua pilha e retorne o nível de SEGURANÇA  para **3**, segundo as instruções no CONTADOR). **Por fim**, vire e mova a carta atual conforme os ícones  .

6

4 Tenho que acrescentar uma carta  à minha pilha, porém o baralho **não possui mais cartas disponíveis com este ícone**. O que devo fazer?

Existem casos raros no qual o baralho fica sem **cartas de um determinado ícone**. Se todas as cartas deste ícone já estiverem na sua pilha ou tiverem sido descartadas, apenas ignore a instrução de acrescentar esta(s) carta(s).

5 Escolhi uma opção que requer um item que eu já tenho. Preciso **descartar o item utilizado**?

Se a carta não lhe der uma instrução específica sobre descartar um item, mantenha-o na mesa: você pode utilizar o mesmo item diversas vezes. Mantenha o item até mesmo quando começar um novo capítulo, exceto se as instruções indicarem o contrário.

6 Percebi que em algum momento **virei (e/ou movi) uma carta incorretamente**. O que devo fazer?

Retroceder no jogo pode ser complicado. Não se preocupe com isso e continue jogando! Faça de conta que o seu personagem bateu com a cabeça e está um pouco desorientado.

7 Quero fazer uma pausa e **terminar a partida depois**. Qual a melhor forma de organizar as cartas para que elas não se misturem?

Coloque as cartas na seguinte ordem (de cima para baixo, conforme a imagem):

- A** todos os **itens** que você tiver **coletado** (não vire as cartas);
- B** sua **pilha** (exatamente na ordem e da mesma forma que você estiver segurando);
- C** seu **CONTADOR** atual (sem modificar os níveis marcados);

7

D o baralho de **ITENS**;
E o que restar do **baralho** com as cartas de história descartadas.



Para retomar a partida:

- Coloque as cartas de **itens** que você havia coletado (que estão no topo do baralho) espalhadas na mesa;
- Devolva sua pilha para sua mão (todas as cartas de história que estiverem antes do CONTADOR com os marcadores nele);
- Coloque o **CONTADOR** na mesa à sua frente;
- Em seguida, separe o **Baralho de ITENS** do restante das cartas;
- E, finalmente, posicione ambos os baralhos na mesa para que você possa buscar as cartas quando necessário.

Você está pronto para continuar sua partida!

Designer do jogo: Johannes Krenner

Ilustrações: Alena Naumova,
Anastasia Durova

Gestão de projeto: Maria Kravchenko

Direção de Arte: Anastasia Durova

Agradecimentos especiais:
Alexander Peshkov
e Ekaterina Pluzhnikova

Publicado sob licença de Johannes Krenner.
© 2023 Todos os direitos reservados.



Edição MeepleBR

Editor: Renato J. Lopes

Tradução: Eldin Toledo

Revisão: Luciana G. Boldorini (Rook
Tradução) e Gustavo Lopes

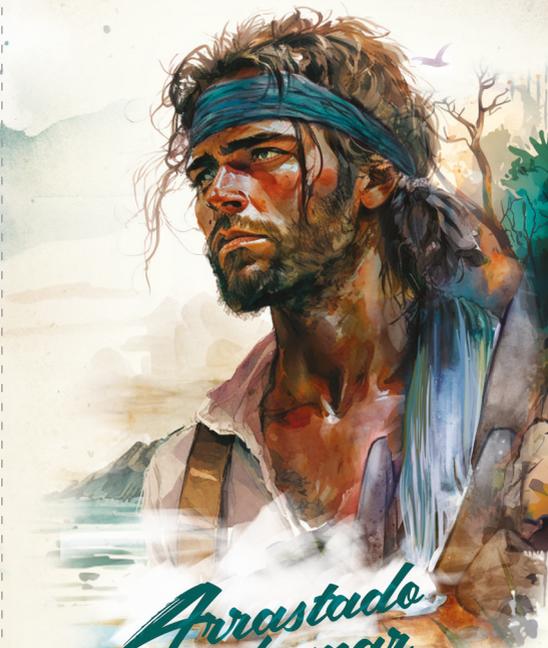
Diagramação: Isabela Ferreira

@meeplebr.com

atendimento@meeplebr.com

8

FATE FLIP!



Arrastado
pelo mar

INSTRUÇÕES