

Em um mundo dominado por um inverno incessante, Frost Shelter desafia você a liderar sua colônia em meio à escassez de recursos e a competir com outros líderes por suprimentos cruciais. Tome decisões difíceis para enfrentar eventos devastadores e manter seus cidadãos vivos.

OBJETIVO DO JOGO

Cada jogador deve sobreviver às condições brutais de um inverno sem fim, competindo para acumular os recursos necessários à sobrevivência de sua colônia, que serão necessários para resistir aos EVENTOS. O jogador que melhor gerir recursos e suportar as adversidades será o vencedor, provando-se o mais resiliente entre os sobreviventes.

COMPONENTES

- 40 cartas de Baralho de Recursos com 4 tipos diferentes (Combustível, Água, Comida e Ferramentas), numeradas de 1 a 10.
- 4 cartas de Baralho de Relíquias (uma de cada recurso).
- 6 cartas de Baralho de EVENTOS, com os desafios.
- 5 cartas de Expedição.
- 14 cartas de Equipamento.
- 5 cartas de Colônia.
- 5 cartas de Dano.
- 1 carta de Primeiro jogador (Líder).

PREPARAÇÃO

- Escolha o primeiro jogador, que já começará o jogo com a carta de Líder (a).
- Separe os Baralhos de Eventos (b), Relíquias (c), Recursos (d) e coloque-os na mesa.
- Cada jogador recebe 1 carta de Expedição (e), 1 carta de Colônia (f) e 1 carta de Dano (g).
- Todos iniciam com 0 de dano. Use a carta de Colônia para cobrir completamente a carta de Dano.
- Embaralhe todas as cartas de equipamentos de Lona e Baú, e distribua, aleatoriamente, uma carta para cada jogador (h). Depois, separe as cartas restantes, por equipamento, e deixe-as reveladas na mesa. Todos deixam seu equipamento visível em sua frente.
- Distribua cartas de Recursos (i), sem revelar, para cada jogador de acordo com a tabela abaixo:

JOGADORES	CARTAS POR JOGADOR
2	10
3	9
4	8
5	7



COMO JOGAR

Uma partida de Frost Shelter possui três EVENTOS, que trazem desafios a serem superados para evitar dano às Colônias dos jogadores. Para se defender de cada EVENTO, os jogadores irão jogar diversas vazas (explicado mais adiante) para coletar cartas de Recurso para sua Colônia. Em cada EVENTO as colônias dos jogadores poderão sofrer danos e, ao final do terceiro EVENTO, vencerá o jogador que tiver sofrido menos dano.

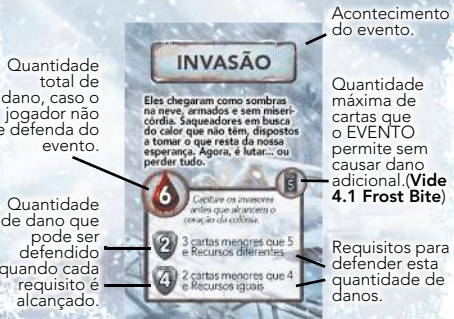
Sofrer dano significa aumentar o número na carta de Dano usando a carta de Colônia. Curar significa diminuir o número.

Etapas de cada EVENTO:

Uma partida de Frost Shelter acontece em 3 resoluções de EVENTO. Em cada um dos três EVENTOS os jogadores passarão pelas fases a seguir:

1. Revelação do EVENTO:

Revele a carta do topo do Baralho de EVENTOS e a carta do topo do Baralho de Relíquias (será o recurso especial durante aquele EVENTO).



2. Definição do jogador inicial:

No primeiro EVENTO, o jogador inicial será o que passou mais frio na noite anterior e começará com a carta do LÍDER, iniciando a vaza.

Do segundo EVENTO em diante, o jogador que sofreu mais dano em sua Colônia até o momento, escolhe o Líder (que iniciará a vaza), podendo ser ele mesmo. Se mais de um jogador tiver sofrido a mesma quantidade de dano, quem escolhe o Líder é o jogador mais próximo (sentido horário) do último Líder.

Atenção: toda vez que esse manual citar que algo deve ser feito em "sentido horário", sempre será a partir do Líder atual.

3. Disputando por recursos:

Os jogadores disputam para coletar cartas de Recurso em diversas vazas (cada jogador escolhe uma carta da mão e a mais forte ganha) até acabar as cartas da mão.

A Disputa por Recurso é realizada repetindo as fases da etapa 3.1 JOGAR UMA VAZA até que todos os jogadores tenham jogado sua última carta da mão:

Antes de iniciar a PRIMEIRA vaza do evento, quem tiver a carta **Arpão** pode utilizá-la para mudar a Relíquia do EVENTO. Ao usar o Arpão, a carta deve ser devolvida para a lista de equipamentos disponíveis para compra, assim como QUALQUER outro equipamento após ser utilizado.

3.1 Jogar uma Vaza:

3.1.1 Abrir a vaza: O Líder abre a vaza jogando qualquer carta de Recurso de sua mão (como Combustível, Água, etc).

3.1.2 Jogar cartas de Recurso: Cada jogador, em ordem, deve jogar uma carta de Recurso seguindo uma das opções:

a. Seguir o Recurso do Líder: Jogar uma carta do mesmo Recurso escolhido pelo Líder. A carta com o número mais alto vence a vaza (exceto no caso especial: o número 1 vence do 10).

b. Jogar uma carta de Relíquia: Jogar uma carta do recurso indicado pela Relíquia do EVENTO. Essa carta passará a ser a mais forte da vaza, ignorando a carta de recurso jogada pelo Líder. A carta de Recurso (reliquia) com o número mais alto vencerá a vaza (o número 1 continua vencendo o número 10).

c. Jogar outro Recurso: Jogar uma carta de recurso diferente. Essas cartas não podem vencer a vaza, mas podem ser usadas como "descarte" de forma estratégica.

d. Usar Expedição: Usar uma carta de Expedição para poder coletar recursos na etapa de 3.1.3 Resolução da vaza. Nesse caso o jogador ainda precisa jogar uma de suas cartas de forma

convencional, porém essa carta não participa da vaza (não tem nenhum valor). O Líder nunca poderá usar esta carta, ou seja, uma carta com Expedição não pode abrir uma vaza.

Exemplo 1:



Exemplo 2:



3.1.3 Resolução da Vaza: Após todos jogarem, o jogador com a carta mais forte (maior número do Recurso do Líder, ou recurso da Relíquia) vence a vaza, podendo coletar um número de cartas de Recurso dependendo do número de Jogadores (vide tabela abaixo) e adicioná-las aos Recursos de sua Colônia. As cartas deverão ficar abertas em frente ao jogador que as possui e podem ser organizadas em qualquer ordem a qualquer momento.

JOGADORES	RECURSOS A COLETAR
2	1
3 e 4	1 ou 2
5	2 ou 3

Coloque as cartas que não foram coletadas, viradas para baixo, no baralho de Expedição. Elas não poderão ser consultadas.

Seguindo a ordem de turno, quem tiver jogado a carta de Expedição, poderá coletar **ATÉ 2 CARTAS** de Recurso do baralho de Expedição (podendo ser zero), desde que haja cartas suficientes no baralho. Essas cartas deverão ficar reveladas na área da colônia dos jogadores. Esses serão os Recursos das Colônias. **A carta de Expedição só poderá ser usada novamente no próximo EVENTO.**



O vencedor da vaza se tornará o novo Líder, pegando a carta de Líder e iniciará a próxima vaza jogando a primeira carta da rodada.

Repete-se a etapa **3.1 Jogando uma vaza**, até que todos tenham ficado sem cartas na mão.

Caso tenha sido jogada a última carta da mão, realize a etapa **4. Resolução do EVENTO.**

4. Resolução do EVENTO:



4.1 Frost Bite:

Se um jogador acumular mais cartas de Recurso em sua Colônia do que o necessário para o EVENTO, ele sofre 2

pontos de dano para cada carta excedente. **Exemplo:** O EVENTO INVASÃO (conforme descrito no tópico **1. Revelação do EVENTO**) exige 5 cartas no total — 3 cartas do primeiro requisito e 2 cartas do segundo — e um jogador acumulou 7 cartas, ele sofrerá 4 pontos de dano (2 pontos para cada uma das 2 cartas extras).

O **Frost Bite** não se aplica a jogadores que tiverem um número de cartas menor ou igual ao exigido pelo EVENTO.

4.2 Hibernação:

Os Jogadores que não possuírem nenhuma carta de Recurso em sua Colônia e que também não utilizaram a Carta de Expedição previnem 4 pontos de Dano. Ou seja, o EVENTO atual causará 4 pontos de Dano a MENOS.

4.3 Defendendo-se do EVENTO:

O total de dano que o EVENTO pode causar está descrito no ícone:



Em sentido horário, os jogadores PODEM descartar suas cartas de Recurso da Colônia (coletadas durante as vazas) para se defender do dano. Cada carta de EVENTO tem duas possibilidades de defesas para uma quantidade determinada de dano. Cada uma pode ser utilizada apenas UMA vez, portanto para não sofrer dano, o jogador deve completar ambas.

4.4 Compra de Equipamentos:



APENAS os jogadores que sofreram dano neste EVENTO poderão comprar equipamentos. Iniciando de quem tem mais dano acumulado, e em sentido horário, cada jogador pode utilizar suas cartas de Recurso restantes para comprar UM equipamento. Cada equipamento tem seu custo descrito na carta, e permanece com o jogador até ser utilizado. Pague pelo equipamento descartando os Recursos que NÃO foram utilizados ainda. O jogador pode comprar **apenas um** equipamento nessa fase. Estes mesmos jogadores, na mesma ordem, caso ainda tenham Recursos disponíveis, poderão realizar mais uma rodada extra de compra de Equipamentos, e comprar **apenas mais UM** equipamento.

4.5 Enfermaria

É possível usar a Enfermaria de sua Colônia para curar danos sofridos. A CADA 3 recursos diferentes pagos (descartando os que não foram utilizados ainda), CURE 1 ponto de dano.

4.6 Fase de limpeza:

Depois que os jogadores tiverem resolvido o EVENTO e comprado equipamentos, todos os jogadores deverão descartar todos os recursos que sobraram em suas Colônias antes de iniciar um novo evento.

FINAL DE JOGO

O jogo acaba após a resolução do terceiro e último EVENTO.

Quem tiver sofrido menos dano na colônia é o vencedor.

Em caso de empate, vence quem tem a maior soma nos valores dos recursos que restaram em sua Colônia. Se o empate persistir, vence quem tem maior soma nos valores dos recursos da Relíquia. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

Dúvidas? Acesse nosso FAQ pelo QR Code!

CRÉDITOS:

Game Design: Victor Macedo
Game Develop: Thiago Castro, André Ruz
Arte e Ilustração: Dandi, João Luciano
Design Gráfico: Dandi
Diagramação: Ana Barretta
Revisão: Xavier, Thiago Castro, Vinícius Figueiredo, André Ruz
Playtesters: André Macedo, Thiago Castro, Vinícius Figueiredo, André Ruz, Joka Jr, Diego Portugal, Daniel Cazan, Gustavo Lopes, Laila Terra, Marcos Brito

