

# KAMELOOT™



REGRAS



© 2021 Blue Orange Edition. Kameloot e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Edition, França. Jogo editado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



CÉDRIC NH  
GRÉGORY GRARD  
MATHIEU ROUSSEL  
FRÉDÉRIC BOULLE  
INGENIOUS STUDIOS



## COMPONENTES DO JOGO

- 96 cartas Objeto Mágico
- 6 fichas Taberna: 1 face Coruja, 1 face Gato preto



## INTRODUÇÃO

Uma taberna, comerciantes motivados e objetos mágicos, é tudo o que precisa para se tornar o comerciante mais rico de Kameloot.

Sim, mas qual taberna escolher: a taberna da Coruja, onde os paladinos e mágicos convivem com comerciantes ricos OU a taberna do Gato preto, covil de bandidos e feiticeiros que tramam golpes maus?

Entre na taberna certa, complete as coleções de objetos mágicos e revenda-as com a ajuda de outros comerciantes. Atenção às mudanças de interesses, nas tabernas não há piedade!



Número de cartas mínimo necessário para completar a coleção de objetos

Número de exemplares da carta

Poder do objeto mágico



## OBJETIVO DO JOGO

Entre numa das duas tabernas mais populares de Kameloot. Em cada uma delas, os comerciantes ajudam-no a completar as coleções de objetos mágicos.

Quando completar uma coleção, venda-a aos clientes da taberna e partilhe o ouro acumulado entre os comerciantes presentes: cada objeto mágico corresponde a uma moeda de ouro.

É permitido mudar de interesses a qualquer momento, nada o obriga a permanecer fiel ao mesmo taberneiro!

Será que se vai tornar no comerciante mais rico da cidade?



## IMPLEMENTAÇÃO

1. Distribua uma ficha Taberna a cada jogador e deixe as restantes fichas na caixa do jogo.
2. Forme as equipas: cada jogador lança a sua ficha na pilha ou face para conhecer a sua taberna inicial e coloca-a, na mesa, diante dele sobre a face obtida..
3. Baralhe todas as cartas Objeto Mágico e distribua 4 a cada jogador.
4. Com as restantes cartas forme uma pilha com a face para baixo. Coloque-a no centro da mesa.

O jogador que falou recentemente com um comerciante é o que joga em primeiro lugar. Depois, a partida prossegue no sentido dos ponteiros do relógio.



## EVOLUÇÃO DO JOGO

O jogo decorre ao longo de várias rondas.

Quando for o seu turno, realize as ações seguintes por ordem:

- 1• Disponibilize objetos mágicos de uma coleção ou utilize o poder de um objeto mágico.
- 2• Verifique se completou uma coleção.
- 3• Complete a sua mão.

### 1• Disponibilize objetos mágicos de uma coleção ou utilize o poder de um objeto mágico.

Disponibilize objetos mágicos: para o efeito, coloque diante de si na mesa uma ou várias cartas Objeto mágico idênticas da sua mão, com as faces visíveis.

OU

Utilize o poder de um objeto mágico que possua em mão: para o efeito, descarte a carta correspondente com a face visível junto do baralho. De seguida, aplique o seu poder como indicado na carta. Não é possível consultar o descarte durante a partida. Apenas a última carta descartada é visível para todos.

### 2• Verifique se completou uma coleção.

Verifique se a(s) carta(s) jogada(s) completa(m) uma coleção no seio da sua taberna.

Para que uma coleção esteja completa ela deve incluir o mesmo número de objetos mágicos indicados na carta.

Por exemplo, uma coleção de varinhas mágicas com 2 pontas deve ser constituída por 3 exemplares, no mínimo.

| Objeto                      | Número de cartas mínimo necessário para completar a coleção |
|-----------------------------|---|
| Anel íman                   | 2 cartas  |
| Varinha mágica com 2 pontas | 3 cartas  |
| Luva de 6 dedos             | 4 cartas  |
| Poção de magia              | 5 cartas  |
| Capa mágica                 | 6 cartas  |
| Pergaminho de troca         | 7 cartas  |

Apenas quando a coleção estiver completa, distribua os objetos mágicos entre todos os membros da sua taberna.

Para o efeito reúna **TODOS** os exemplares deste objeto mágico presente nos diferentes membros da sua taberna. Coloque-os junto da moeda de ouro, depois distribua-os, um por um, começando por si, depois no sentido dos ponteiros do relógio, até distribuir todas as cartas. Se houver mais cartas do que membros da sua taberna, então continue a distribuição realizando uma nova volta.

*Nota: é provável que todos os membros da sua taberna não recebam a mesma quantidade de peças.*

Todas as cartas recebidas por cada um dos jogadores são colocadas sob a sua ficha Taberna.

Estas moedas de ouro constituem a sua fortuna que será comparada às dos outros no final da partida.

### 3• Complete a sua mão.

Retire do baralho o número de cartas Objeto Mágico necessário para ter **4** na mão. Se já possui **4** cartas ou mais na mão, conserve-as e não as retire do baralho.

## OS OBJETOS MÁGICOS

Cada objeto mágico tem um poder específico que lhe pode dar uma boa vantagem no decorrer da partida.



2• O anel íman  
(8 exemplares)

Anuncie um objeto mágico pelo seu número depois recupere todas as cartas deste objeto mágico provenientes do descarte (sem o consultar previamente). Estas cartas são colocadas diante das suas faces visíveis para começar ou completar uma coleção.



3• A varinha mágica  
com 2 pontas  
(11 exemplares)

Coloque diante de si 2 objetos mágicos diferentes provenientes da sua mão, com as faces visíveis. Assim pode começar e/ou completar duas coleções.



**4 • A luva de 6 dedos**  
(13 exemplares)

Retire do baralho 2 cartas Objeto Mágico e junte-as à sua mão.

Nota: no fim desta volta terá um total de cartas na mão superior a 4, portanto deverá ignorar a etapa 3 para esta volta.



**5 • A poção de magia**  
(16 exemplares)

Devolva a ficha Taberna do jogador à sua escolha (para além de si) para o fazer mudar de campo.



**6 • A capa mágica**  
(24 exemplares)

Devolva a sua ficha Taberna, assim muda imediatamente de campo.



**7 • O pergaminho de troca**  
(21 exemplares)

Troque uma coleção de objetos mágicos pela série de outro jogador. As 2 coleções devem ser diferentes.

Por exemplo: pode trocar a sua coleção de 2 luvas de 6 dedos pela coleção do jogador que possui 5 pergaminhos de troca.



**0 chifre de unicórnio**  
(3 exemplares)

Este objeto é um joker que pode substituir qualquer outro objeto mágico. Ele deve ser sempre colocado com um ou vários objetos mágicos idênticos OU sobre uma coleção já presente, diante de si, na mesa. O chifre de unicórnio não tem um poder especial: portanto não pode ser descartado.



**FINAL DO JOGO**

O final da partida inicia-se quando um jogador já não pode completar a sua mão de 4 cartas no fim da sua volta porque já não há mais cartas no baralho. A volta em curso termina para que todos os jogadores joguem o mesmo número de vezes.

De seguida, cada jogador conta individualmente o número de moedas de ouro que obteve na venda dos seus objetos mágicos. O jogador mais rico torna-se o melhor comerciante de Kameloot e vence a partida.

Em caso de empate, os jogadores em questão partilham a vitória.