Tempos atrás, um deus vingativo roubou as estrelas do céu. Para iluminar a noite, as pessoas soltaram lanternas de papel flutuantes que chegaram ao firmamento. Esse ato esperançoso invocou fênix mágicas que, com seu toque encantado, transformaram as lanternas coloridas em novas estrelas fulgurantes! A fênix mais sagaz criou uma constelação de sete estrelas deslumbrantes e devolveu o equilíbrio a Tsuro, o caminho da vida.

IMPORTANTE: *Você pode remover voluntariamente seu peão da Fênix do tabuleiro no começo do seu turno, antes de prolongar seu caminho. Se tiver ladrilhos na mão ao fazê-lo, devolva-os ao fundo do monte da Beirada.*

Para Renascer das Cinzas, você deve ter seu marcador de Vida E precisa haver pelo menos uma casa vazia no tabuleiro. Se seu peão estiver fora do tabuleiro e você não tiver seu marcador de Vida, ou se não houver mais casas desocupadas, você será eliminado da partida!

Para Renascer das Cinzas, no começo do seu turno...

1. Devolva seu marcador de Vida à caixa do jogo. Ele será removido da partida.

2. Coloque seu peão da Fênix ao lado de uma casa vazia na borda externa do tabuleiro.

3. Compre os dois primeiros ladrilhos de Beirada logo abaixo do ladrilho da Fênix. Escolha um para baixar e prolongar seu caminho, aí devolva o outro ao fundo do monte da Beirada, exatamente como fez lá no seu primeiro turno na partida. Percorra seu caminho e ganhe Estrelas normalmente.

IMPORTANTE: *O jogador que Renasce das Cinzas mantém todas as peças de Estrela recebidas anteriormente.*

DICA: A decisão de remover o peão do tabuleiro e usar o marcador de Vida pode ser a chave para você vencer a partida. Mostre que tem coragem e use com sabedoria o espantoso poder de imolação da sua Fênix!

FIM DE JOGO

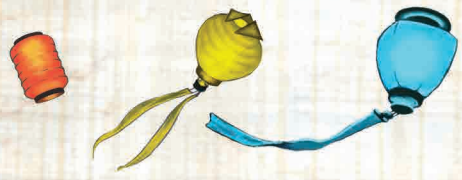
A partida termina quando ocorre uma das duas situações a seguir:

1. A última rodada é desencadeada quando um jogador junta sete ou mais peças de Estrela, criando uma nova constelação. Isso pode acontecer durante o turno desse jogador ou durante o turno de outro participante. De um jeito ou de outro, os jogadores completam a rodada e a partida se encerra. ***NOTA:*** *O que significa que o último turno será sempre o do participante à direita do Primeiro Jogador.*

Encerrada a partida, o jogador que tiver mais peças de Estrela será o vencedor! Se dois ou mais jogadores terminarem a partida com a mesma quantidade de Estrelas, o vencedor será aquele que ainda tiver o marcador de Vida. Se todos ou nenhum dos jogadores empatados tiverem marcadores de Vida, a vitória será compartilhada!

IMPORTANTE*: Para ser um dos possíveis vencedores, o jogador precisa ter um peão no tabuleiro ou ser capaz de Renascer das Cinzas em seu próximo turno.*

2. Por outro lado, se restar apenas um peão da Fênix no tabuleiro e nenhum outro jogador tiver como Renascer das Cinzas, o jogador remanescente vencerá a partida na mesma hora, não importando quantas peças de Estrela os demais tenham juntado!



REGRAS AVANÇADAS DOS VENTOS DA MUDANÇA

Depois de se familiarizar com as regras básicas de ***Tsuro: Fênix Renascida***, você talvez queira encarar algo mais desafiador. Com as regras avançadas dos Ventos da Mudança, os jogadores podem afetar ladrilhos no tabuleiro inteiro quando ganham Estrelas. Também podem usar taticamente a movimentação da Fênix para afetar seu caminho e os de outros participantes!

Um conceito importante que não se pode esquecer com os Ventos da Mudança é que as Lanternas impressas nos ladrilhos têm duas condições: Luminosa e À Meia-Luz.

Em cada um desses pares de lanternas, o ícone à esquerda mostra a Lanterna Luminosa e o ícone à direita, a Lanterna À Meia-Luz.

Use todas as regras básicas do jogo, com as alterações e os acréscimos a seguir:

1. Ao passar um marcador de Lanterna para um outro ladrilho contendo um ícone de Lanterna de cor e formato idênticos, vire o ladrilho de destino de maneira a mostrar a face Luminosa (não vire o ladrilho se a face Luminosa já estiver para cima).

Ao ganhar a peça de Estrela, você terá de virar o ladrilho que a continha de maneira a mostrar a face À Meia-Luz (não vire o ladrilho se a face À Meia-Luz já estiver para cima).

Exemplo 3A: Amanda percorre a fileira de ladrilhos de cima, encerrando seu movimento na extremidade direita. Ela cria Estrelas para as lanternas Azul e Laranja.

Exemplo 3B: O ladrilho de destino da lanterna azul é Luminoso e continuará assim quando receber o marcador da Lanterna Azul; no entanto, o ladrilho de destino da lanterna laranja está À Meia-Luz, e Amanda terá de virá-lo de modo a mostrar a face Luminosa antes de posicionar ali o marcador da lanterna Laranja.

Exemplo 3C: Ao remover as Estrelas na ordem em que foram criadas, Amanda vira os ladrilhos para que mostrem a face À Meia-Luz.

Você pode escolher o sentido no qual quer virar o ladrilho (da esquerda para a direita ou de cima para baixo), mas não poderá girá-lo no lugar depois de revelar a nova face.

Essa manipulação dos ladrilhos pode obrigar outros jogadores a seguirem novos caminhos. Como previsto nas regras básicas, quando você encerrar seu turno, esses jogadores farão isso segundo a ordem da partida.

2. O peão da Fênix que entrar num circuito infinito não será removido do tabuleiro. O dono do peão vai percorrer o circuito inteiro e ganhar Estrelas normalmente. Quando o peão estiver prestes a reentrar no ladrilho onde foi criada a primeira Estrela, vire esse ladrilho de acordo com as regras das Lanternas Luminosas/À Meia-Luz, descritas anteriormente. Na maioria das vezes, isso vai desfazer o circuito infinito. Caso contrário, o peão prosseguirá nesse caminho, e cada ladrilho ao longo do percurso que tiver uma peça de Estrela será virado antes de a Fênix entrar nele, até se desfazer o circuito.

Depois de removidas todas as peças de Estrela dos ladrilhos pertinentes dentro do circuito, se este continuar intacto – **ou se não houver Lanternas no circuito** –, aí você poderá virar qualquer ladrilho do circuito até que este se desfaça.

As condições de vitória são as mesmas da versão básica do jogo.

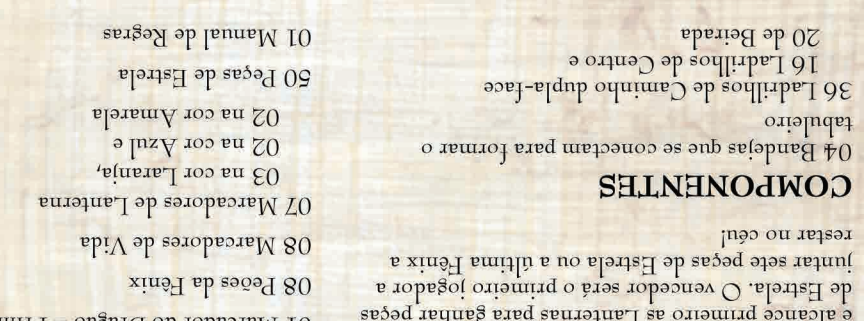
OBJETIVO DO JOGO

Conduza sua Fênix pelos caminhos do céu noturno e alcance primeiro as Lanternas para ganhar peças de Estrela. O vencedor será o primeiro jogador a juntar sete peças de Estrela ou a última Fênix a restar no céu!

COMPONENTES

04 Bandejas que se conectam para formar o tabuleiro
36 Ladrilhos de Caminho dupla-face
16 Ladrilhos de Centro e
20 de Beirada

01 Ladrilho da Fênix
01 Marcador do Dragão – Primeiro Jogador
08 Peões da Fênix
08 Marcadores de Vida
07 Marcadores de Lanterna
03 na cor Laranja,
02 na cor Azul e
02 na cor Amarela
50 Peças de Estrela
01 Manual de Regras



CRÉDITOS:

Game Design Original: Tom McMurchie
Game Design: Ray Wehrs, Chris Leder, Zach Weisman e Ken Franklin
Ilustração e Projeto Gráfico: Andy Hepworth
Modelagem 3D: Viktor Saghy (peões e lanternas), Robert Oswald (bandejas)
Regras: Matt Forrest
Gestão do Projeto: Ray Wehrs
Jogadores da Fase de Testes: Dawne Weisman, Sandy Parsons, Tiffanny O'Brien, Kevin Rodgers

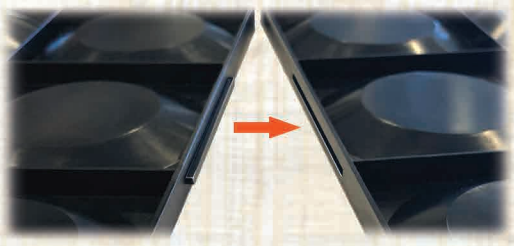
©2019 Compound Fun, Inc. Calliope Games, Tsuro e Tsuro: Phoenix Rising são marcas registradas da Compound Fun, Inc. Bandeja de Ladrilhos, Patente nº 9.937.413

©2022 Flick Game Studio, para a presente edição.

Flick Game Studio: Felipe Biscaro e Lucian Biscaro
Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio
Diagramação: Marcelo Groo

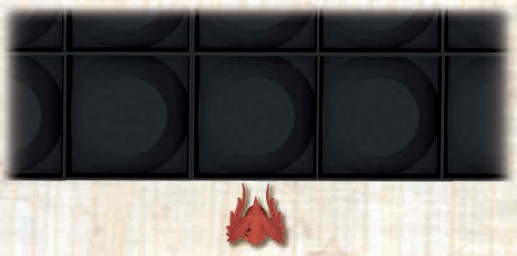
PREPARAÇÃO

Monte o tabuleiro: coloque as 4 bandejas sobre a mesa, com as seções convexas para cima, de modo a formar uma matriz de jogo de 6x6 quadrados. Conecte as bandejas umas às outras encaixando os dentes e as fendas que se encontram em suas beiradas.



Junte as peças de Estrela num monte, ao lado do tabuleiro.

Cada jogador escolhe um peão da Fênix e coloca-o ao lado de uma das casas (quadrados) na beirada do tabuleiro. Pode haver apenas 1 peão ao lado de cada casa. Cada jogador também recebe um marcador de Vida, deixando-o à sua frente.



Organize os ladrilhos de Caminho em dois montes, de acordo com o tipo: Centro e Beirada. Embaralhe cada monte separadamente. Deixe o monte de ladrilhos da Beirada ao lado do tabuleiro e, no alto desse monte, coloque o ladrilho da Fênix.

Os ladrilhos do Centro têm estrelas douradas.

Os ladrilhos da Beirada não têm estrelas douradas.

Ladrilho da Fênix.

Posicione aleatoriamente cada um dos 16 ladrilhos do Centro – com a face da moldura de nuvens para cima – na matriz central de 4x4 quadrados do tabuleiro, deixando vazias as casas externas.

Coloque um marcador de Lanterna da cor correspondente em cada um dos sete ladrilhos do Centro que exibem o ícone da Lanterna Luminosa. Não coloque marcadores de Lanterna nos ladrilhos do Centro com ícones de Lanterna À Meia-Luz.

Este é um ladrilho de Centro, com a moldura de nuvens para cima e uma Lanterna Luminosa.

Este é o mesmo ladrilho de Centro, com a moldura de nuvens para baixo e uma Lanterna À Meia-Luz.

***IMPORTANTE**: As posições iniciais DEVEM ser escolhidas ANTES do posicionamento dos ladrilhos de Centro.*

Cada jogador recebe dois ladrilhos de Caminho, sorteados a partir do topo do monte de ladrilhos da Beirada. Depois disso, devolva o ladrilho da Fênix ao topo do monte.

O participante mais jovem recebe o marcador do Dragão – Primeiro Jogador e será o primeiro a jogar.

Preparação de uma partida com 3 jogadores.

COMO JOGAR

Tsuro: Fênix Renascida se desenrola numa série de rodadas. Em toda rodada, cada participante tem um turno para jogar, começando com o Primeiro Jogador e prosseguindo, daí em diante, no sentido horário. Uma nova rodada começará quando for novamente a vez do Primeiro Jogador.

No seu turno, você vai 1) Criar Seu Caminho, 2) Percorrer Seu Caminho, e 3) Preparar-se para o Próximo Turno. Esses passos são detalhados a seguir.

1) Criar Seu Caminho

Neste passo, você precisa prolongar o caminho diante do seu peão da Fênix. São duas as maneiras de conseguir isso: acrescentando um ladrilho novo quando a casa diante do seu peão está vazia ou girando/virando o ladrilho logo à frente do seu peão.

ACRESCENTAR UM NOVO LADRILHO: Escolha um dos dois ladrilhos de Caminho na sua mão e coloque-o na casa vazia diante do seu peão da Fênix. O novo ladrilho pode ser baixado com qualquer uma de suas faces para cima e na orientação que você desejar, mas deve, obrigatoriamente, prolongar o caminho do seu peão. Descarte o ladrilho que você não usou, devolvendo-o ao fundo do monte dos ladrilhos da Beirada. ***NOTA:*** *Ao entrar no tabuleiro com sua Fênix, você pode escolher qualquer uma das opções de caminho disponíveis na face selecionada do ladrilho.*

Este ladrilho apresenta quatro caminhos contínuos: de A para A, de B para B, e assim por diante. Criado o caminho, os peões da Fênix só poderão percorrer as linhas nas quais se encontram e não poderão enveredar pelos caminhos que as cortam. As quatro estrelas parciais azuis nas bordas do ladrilho identificam o fim de um caminho e, às vezes, o começo de um novo.

VIRAR/GIRAR UM LADRILHO JÁ BAIXADO: Se sua Fênix encontrar um ladrilho já baixado, você terá de virá-lo (mudando sua face) e/ou girá-lo (no sentido que desejar) para prolongar seu caminho. ***NOTA:*** *Se um ou mais jogadores tiverem peões sobre o ladrilho que você quer virar/girar, cada um deles vai recolher o respectivo peão e esperar até você terminar de manipular o ladrilho, aí vai devolver o dito peão à sua posição original na borda do ladrilho, mesmo se não houver mais um caminho ali. Uma estrela parcial azul passa a indicar a posição original quando o caminho desaparece.*

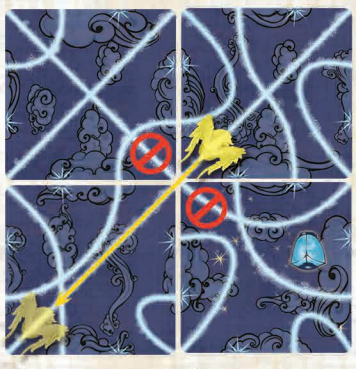
Exemplo 1: Nicole (a jogadora vermelha) vai entrar num ladrilho já baixado. Ela vira e gira o ladrilho para prolongar seu caminho. Amanda (a jogadora amarela) fica no mesmo lugar, apesar de não haver mais um caminho embaixo do seu peão.

Se houver um marcador de Lanterna no ladrilho a ser manipulado, retire-o. Devolva-o quando tiver escolhido a nova orientação do ladrilho.

2) Percorrer Seu Caminho

Depois de prolongar seu caminho, mova seu peão da Fênix pela linha até chegar a um ponto onde não há mais caminho à sua frente. Seu peão pode percorrer vários ladrilhos durante a movimentação. Os caminhos muitas vezes se cruzam: preste atenção para não sair da linha que você está seguindo no momento.

IMPORTANTE: *Se seu peão estiver seguindo um caminho na diagonal, você terá de passar ao próximo ladrilho na diagonal, e não a um ladrilho ortogonalmente adjacente.*



Durante a movimentação, pode ser que um peão se veja obrigado a deixar o tabuleiro. São três as possibilidades de algo assim ocorrer:

1. O caminho joga seu peão para fora do tabuleiro.
2. Dois peões colidem no mesmo caminho.
3. O peão entra num caminho que forma um circuito infinito.

Ao sair do tabuleiro, o peão é colocado na frente do jogador que o controla. Esse jogador termina normalmente seu turno. O peão poderá voltar à partida no próximo turno do seu dono se esse jogador usar o marcador de Vida. *(Consulte "Renascer das Cinzas".)*

CRIAR ESTRELAS: Toda vez que um peão da Fênix atravessa completamente um ladrilho contendo um marcador de Lanterna, cria-se uma Estrela! Quando isso acontecer, coloque imediatamente uma peça de Estrela ao lado do marcador de Lanterna sobre o ladrilho que você atravessou. ***NOTA:*** *Nenhuma Estrela é criada quando seu peão simplesmente encerra o movimento sobre um ladrilho com um marcador de Lanterna. O peão precisa sair de um ladrilho para criar uma Estrela. Se você atravessar um ladrilho contendo uma Estrela criada anteriormente no seu turno, não coloque ali uma nova Estrela. Cada ladrilho pode conter apenas uma Estrela.*

GANHAR ESTRELAS: Assim que você tiver movido seu peão até o fim do caminho, caso tenha criado Estrelas, você terá de mudar os marcadores de Lanterna de lugar e ganhar as Estrelas como pontos de vitória. Faça isso na sequência dos ladrilhos que você percorreu, do primeiro ao último.

Para cada ladrilho contendo uma Estrela, mova o marcador de Lanterna do ladrilho em questão para um outro ladrilho que apresente um ícone de Lanterna com forma e cor idênticas. O ladrilho para onde você deseja mover o marcador de Lanterna não pode conter nem o peão da sua Fênix, nem uma peça de Estrela e nem outro marcador de Lanterna.

Depois de ter movido todos os marcadores de Lanterna pertinentes para novos ladrilhos, remova todas as peças de Estrela do tabuleiro e coloque-as à sua frente. Essas Estrelas são seus pontos de vitória.

Exemplo 2A: Amanda percorre a fileira de ladrilhos de cima, encerrando seu movimento na extremidade direita. Ela cria Estrelas para as lanternas Azul e Laranja, mas não para a lanterna Amarela, pois seu peão não atravessou totalmente esse ladrilho quando ela completou o turno.

Exemplo 2B: Amanda remove as lanternas Azul e Laranja nessa ordem e as posiciona em outros ladrilhos com ícones de lanterna Azul e Laranja.

Exemplo 2C: Amanda remove as Estrelas, acrescentando-as à sua pontuação.

IMPORTANTE: *Se, ao percorrer um caminho, seu peão sair do tabuleiro por um motivo ou outro, você ainda vai criar Estrelas, mudar Lanternas de lugar e recolher as peças de Estrela, mesmo que não tenha mais seu marcador de Vida.*

OUTROS JOGADORES SE MOVIMENTAM: Durante seu turno, pode ser que você tenha acrescentado ou manipulado um ladrilho que prolongou o caminho de um outro jogador. Se for esse o caso, assim que você terminar sua movimentação e ganhar Estrelas, cada jogador que tiver um peão diante de um caminho recém-prolongado – segundo a ordem da partida, a começar pelo jogador à sua esquerda – moverá seu respectivo peão até não ter mais para onde ir ou até sair do tabuleiro. Esses jogadores também vão criar Estrelas, mudar Lanternas de lugar e ganhar Estrelas normalmente.

Quando um dos jogadores juntar sete ou mais Estrelas, a partida será encerrada no fim da rodada em que isso ocorrer. (Consulte "Fim de Jogo".)

3) Preparar-se para o Próximo Turno

Toda vez que seu peão da Fênix encerrar a movimentação diante de uma casa sem ladrilho (seja no seu turno ou durante sua movimentação no turno de outro jogador), compre os dois primeiros ladrilhos do monte da Beirada (logo abaixo do ladrilho da Fênix).

No começo do seu próximo turno, você vai baixar um desses ladrilhos, como se descreve na seção "Acrescentar um Novo Ladrilho". Se a casa desocupada for preenchida por outro jogador antes de seu turno chegar, simplesmente descarte seus ladrilhos, devolvendo-os ao fundo do monte da Beirada, mesmo se o caminho que estiver seguindo levar você a outra casa vazia.

Se seu peão da Fênix encerrar a movimentação diante de uma casa que já contém um ladrilho, você não vai comprar ladrilhos.

O ladrilho da Fênix: Este ladrilho tem duas finalidades. A primeira é não deixar os jogadores verem os próximos ladrilhos no monte da Beirada. A segunda é, no caso de o monte da Beirada acabar, tornar-se um "marcador" para identificar o primeiro jogador que receberá ladrilhos da Beirada assim que houver mais deles disponíveis.

Se você precisar comprar ladrilhos da Beirada, mas não houver peças suficientes no monte, compre o que for possível comprar e pegue o ladrilho da Fênix. Enquanto tiver o ladrilho da Fênix na mão, você vai recolher os ladrilhos de Beirada descartados por outros jogadores até completar sua mão de dois ladrilhos. Devolva o ladrilho da Fênix ao monte quando isso acontecer.

Na rara eventualidade de um jogador com o ladrilho da Fênix na mão precisar comprar um ladrilho estando o monte ainda vazio, esse jogador terá de trocar o ladrilho da Fênix por um ladrilho de Beirada de um jogador à sua esquerda (o primeiro que tiver um). ***NOTA:*** *O jogo tem exatamente 20 ladrilhos de Beirada e 20 casas onde baixá-los. Portanto, o último jogador a baixar um ladrilho de Beirada vai comprar e baixar apenas um ladrilho.*

RENASCER DAS CINZAS

A Fênix tem a habilidade sem igual de irromper em chamas e Renascer das Cinzas. Cada jogador tem uma oportunidade apenas de Renascer das Cinzas e voltar ao tabuleiro usando seu marcador de Vida. Isso ocorrerá no turno seguinte àquele em que o peão for removido do tabuleiro.