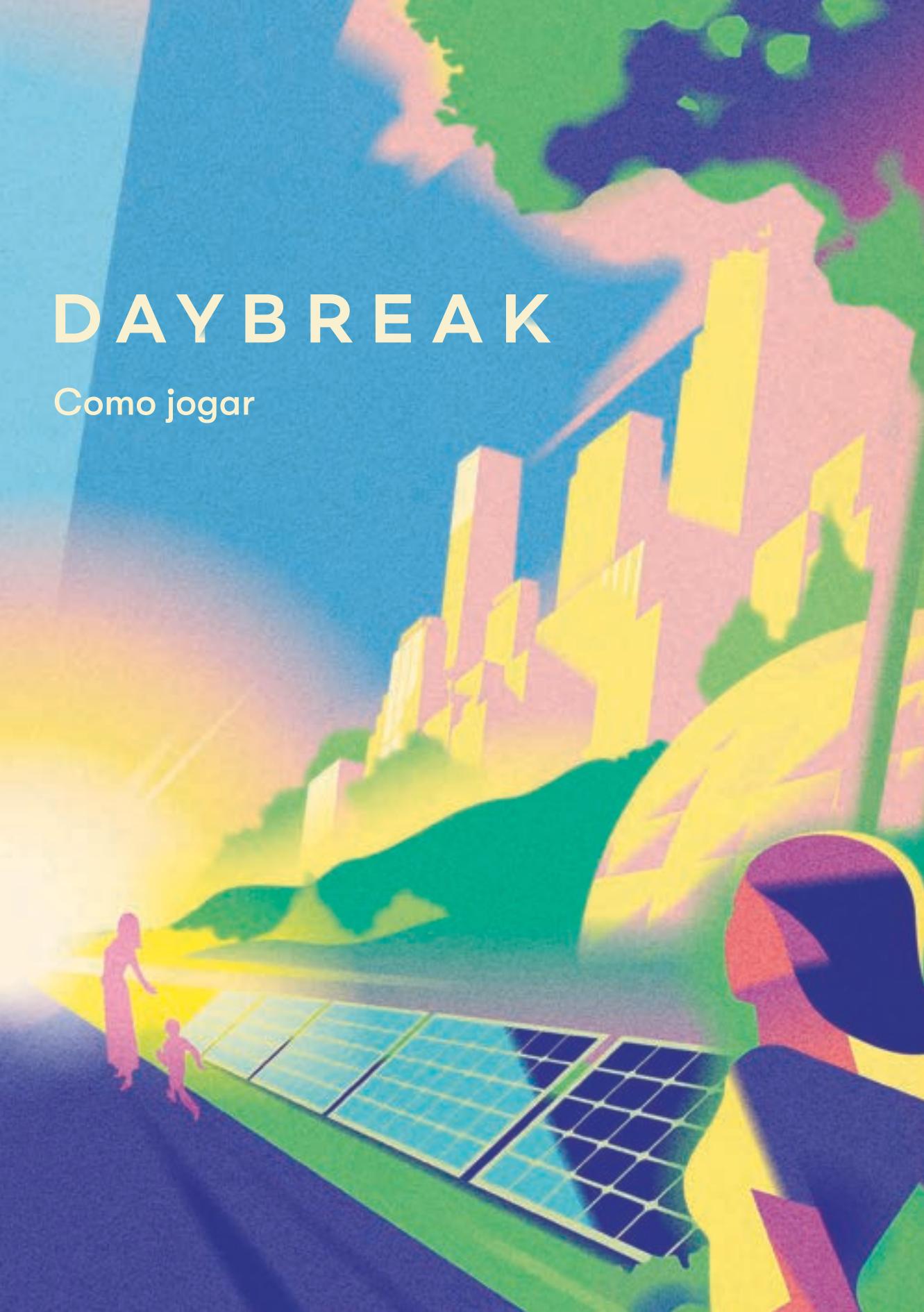


DAYBREAK

Como jogar





04 Introdução

14 Preparação

18 Como jogar

Global

Local

Emissões

Crise

Crescimento

Fim de jogo

Lembretes

34 Variantes

Cartas de Desafios

Preparações Alternativas

36 Sobre Daybreak

Créditos

40 Referências



Veja como jogar em
daybreakgame.org

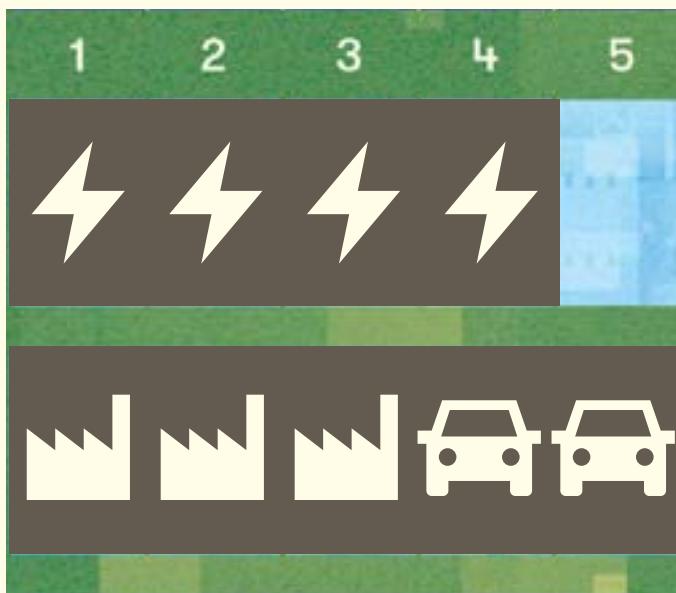
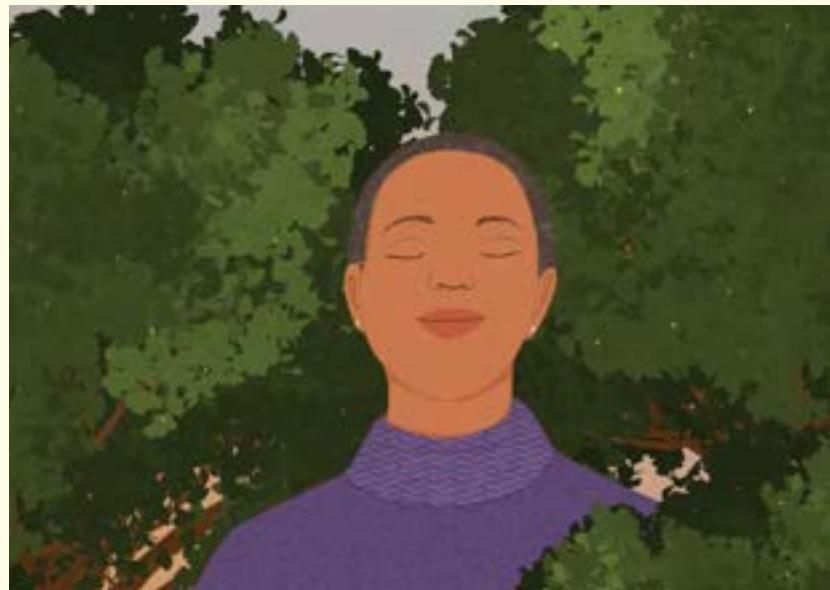
**Daybreak é um jogo
cooperativo sobre
interromper as
mudanças climáticas**





Em Daybreak, você irá construir tecnologias surpreendentes e sociedades resilientes que precisamos em um planeta em aquecimento.

Cada jogador assume o papel de uma Potência Mundial - China, Europa, Estados Unidos e Países Emergentes. Todos têm um objetivo compartilhado: cortar as emissões de carbono antes que fique quente demais ou que muitas comunidades entrem em crise.



No início do jogo, todos estão gerando enormes quantidades de cubos de Carbono provenientes de Energia Suja e das fichas de Emissões nos próprios tabuleiros de Jogador.

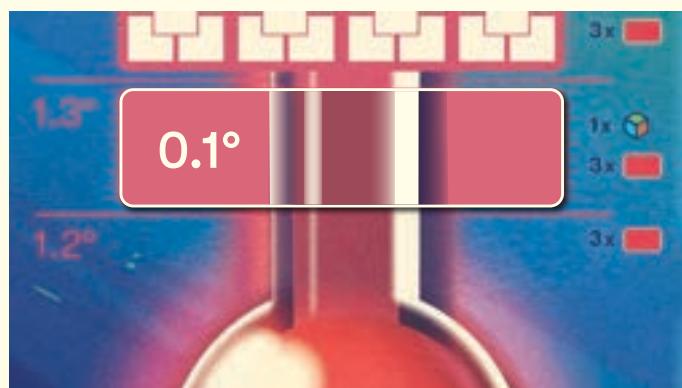
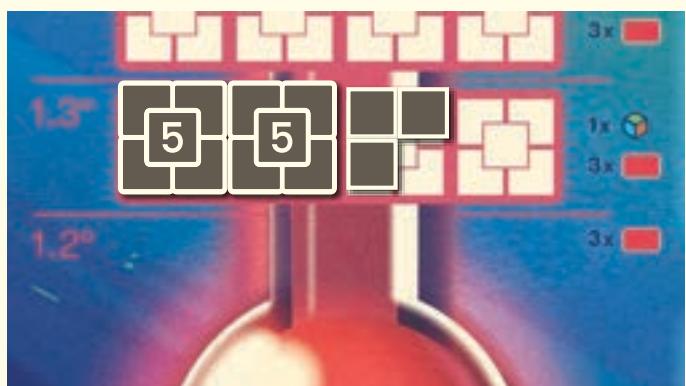


4 fichas de Energia Suja +
3 fichas de Emissões de Indústrias +
2 fichas de Emissões de Transporte =
9 cubos de Carbono



Alguns desses cubos serão sequestrados por peças de Árvores e de Oceanos no tabuleiro central e não terão efeitos negativos.

Mas vocês todos estão emitindo muito mais Carbono do que o planeta pode lidar. Esses cubos em excesso vão diretamente para um Termômetro que registra o aumento da temperatura global.



Assim que uma linha inteira for preenchida com cubos, uma Faixa de Temperatura é adicionada, representando que o planeta aqueceu em 0,1° C. Se vocês tiverem 8 Faixas de Temperatura, todos perdem.

Para cada Faixa de Temperatura, vocês rolam um dado de Efeitos Planetários, que representa o planeta alcançando pontos de inflexão ecológica críticos, tornando o jogo mais desafiador.





Temperaturas elevadas também fazem com que vocês comprem mais cartas de Crise, que refletem os vários impactos das mudanças climáticas e aquecimento global no mundo real.

Cartas de Crise colocam suas Comunidades em perigo. Se qualquer jogador tiver 12 ou mais Comunidades em Crise, todos perdem.



Como você protege suas Comunidades?
Desenvolvendo Resiliência Social, Ecológica e de Infraestrutura.

Quanto mais fichas de Resiliência você tiver, mais protegido estará.



Como vencer

Alcançar o Drawdown: o momento em que, coletivamente, vocês removem mais Carbonos da atmosfera do que produzem. Vocês fazem isso jogando cartas que removem Energia Suja e fichas de Emissões dos seus tabuleiros de Jogador, enquanto adicionam fichas de Energia Limpa para atender à Demanda Energética de sua Potência Mundial.

Cada um começa com 5 cartas que são únicas para a Potência Mundial escolhida. A Área de Jogo inicial da China encontra-se abaixo, por exemplo.

Cada rodada, os jogadores comprarão de um enorme baralho repleto de cartas com ações únicas. Vocês jogarão essas cartas das mãos em suas Áreas de Jogo, tanto na frente quanto atrás de cartas já existentes, criando pilhas de combos poderosos.

Remova fichas de Energia Suja e de Emissões



← Adicione fichas de Energia Limpa para atender à Demanda



Usinas de Energia Limpa •

→ + por



1.205



Eliminação de Energia Suja •

→ por



1.206

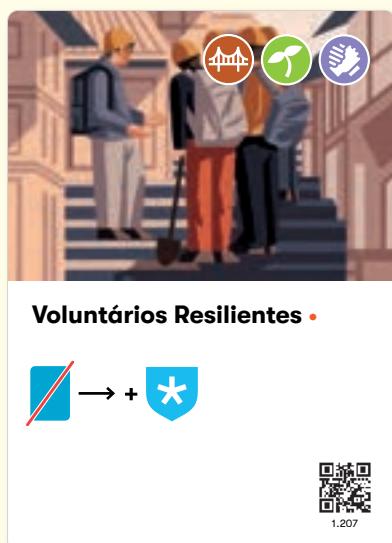


P+D de Tecnologia

Compre 2 por quaisquer cartas ou .

LIMITE

Uma vez por rodada

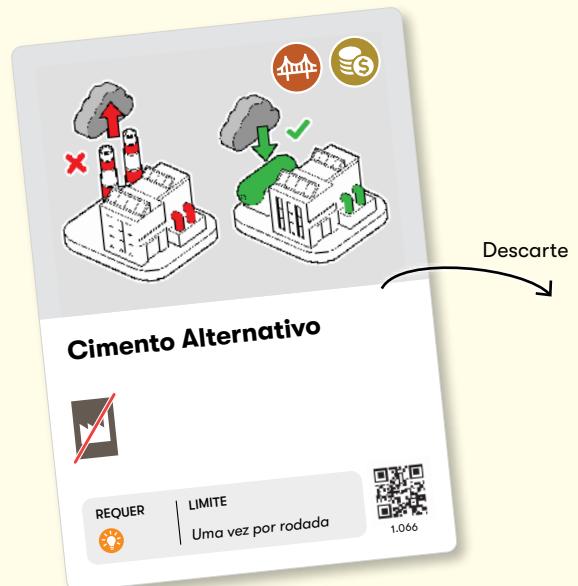


Jogue cartas de 3 formas

1. Jogue cartas na frente de uma pilha para tornar suas ações disponíveis. Aqui, você pode jogar a carta de Transmissão de Longo Alcance na frente pois você pode utilizá-la uma vez para cada símbolo azul de Rede, que estão presentes na carta de Usinas de Energia Limpa. Quando você realiza uma ação, você usa todos os símbolos atrás dela!

Jogue na frente





2. Insira uma carta atrás, tornando a ação da carta da frente mais poderosa! Você pode querer jogar a carta de Fazenda de Árvores atrás da carta de Eliminação de Energia Suja para dobrar os símbolos rosa de Regulamentação da pilha, permitindo que você remova 2 fichas de Energia Suja, ao invés de 1.

3. Descarte uma carta para pagar o custo de algumas ações. Aqui, você descarta a carta de Cimento Alternativo para realizar a ação da carta de Voluntários Resilientes, pegando a ficha de Resiliência à sua escolha. Como essa ação não tem Limite, você poderia descartar cartas adicionais de sua mão para realizá-la novamente, se quiser!



ia de Emissões •

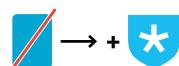
que mantenham e reduzam



1.208



Voluntários Resilientes •



1.207



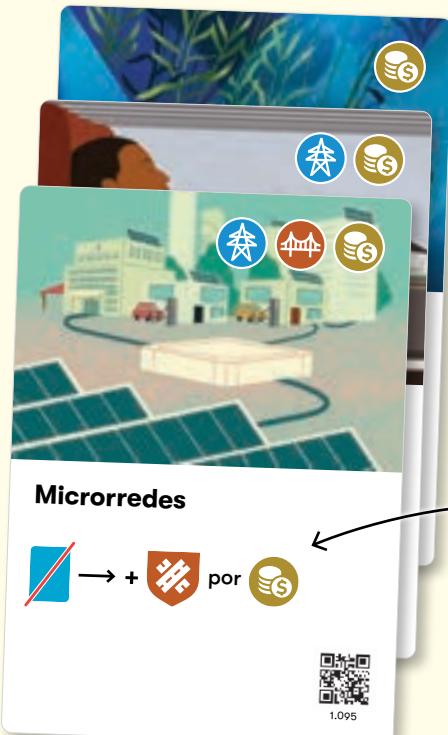
Exportação de Tecnologia Verde •

Dê ou do seu tabuleiro para outro jogador.



1.209

Empilhe símbolos para criar combos poderosos



← Cada carta tem de 1 a 3 símbolos

Quanto mais símbolos de Incentivo nesta pilha de cartas, mais fichas de Resiliência de Infraestrutura você pode criar.

Então, você insere a carta de Trem-Bala atrás desta pilha para criar uma grande combinação de Resiliência de Infraestrutura? Ou você a joga na frente para se beneficiar dos símbolos de Rede da pilha, removendo todas suas Emissões de Transporte?

Esses tipos de tomada de decisões são o coração de Daybreak!





Preparação

Prepare o tabuleiro central

- Coloque o marcador de Rodada Atual com o lado do relógio para cima no espaço marcado 1 na trilha de rodadas.
- Coloque as 6 peças de Efeitos Planetários em seus respectivos locais iniciais.
- Coloque as 10 Faixas de Temperatura, o dado de Efeitos Planetários, e o dado de Geoengenharia no bulbo do Termômetro, ao alcance de todos.
- Adicione o número indicado de peças de Árvores e de Oceanos ao tabuleiro, utilizando a tabela à direita. Coloque-as em qualquer lugar do mapa, da forma que preferir.
- Deixe todas as outras peças nas próprias bandejas, ao alcance de todos.

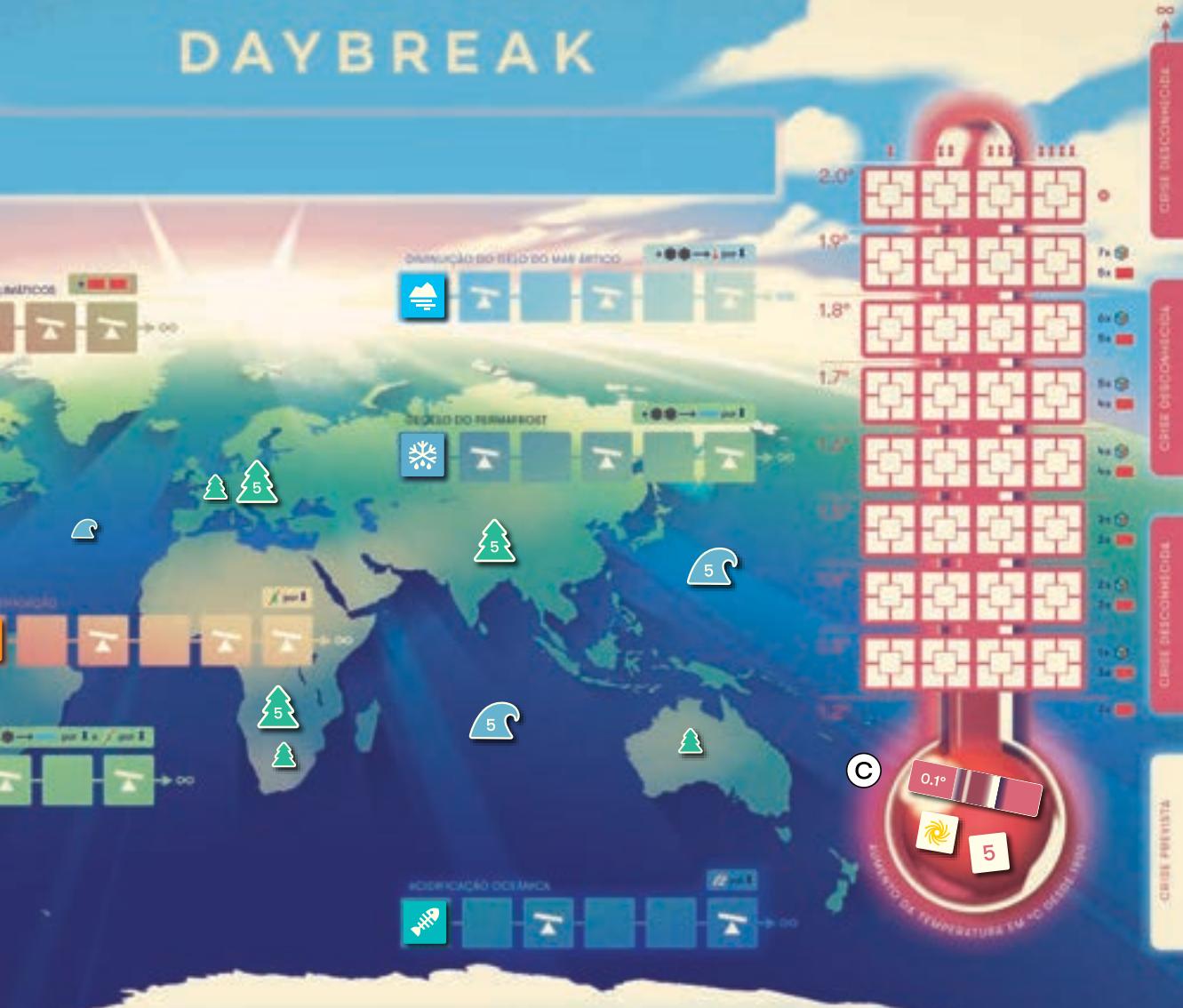


Prepare os baralhos

- Embaralhe as cartas de Projeto Global e coloque-as viradas para baixo, formando um baralho.
- Embaralhe as cartas de Crise e coloque-as viradas para baixo, formando um baralho.
- Embaralhe as cartas de Projeto Local e coloque-as viradas para baixo, formando um baralho.
- Não use as Cartas de Desafios no seu primeiro jogo. Veja a página 35 para mais informações.



DAYBREAK



Jogadores	Árvores	Oceanos
4	24	16
3	16	12
2	11	7
1	6	4

Dica: Para facilitar o jogo, use peças de Árvores e de Oceanos de valor 5, quando puder.

(G)



(H)



(I)





Escolha Potências Mundiais

Dependendo do número de jogadores, distribua os tabuleiros de Jogador e as cartas de Referências abaixo. Decidam entre vocês quem irá jogar com qual Potência Mundial

Jogadores	Potências Mundiais utilizadas
4	Todas
3	Países Emergentes, Europa e EUA
2	China e EUA
1	Qualquer um (veja carta de Referências)

Se você estiver jogando o modo Solo, remova e ignore todas as cartas que possuírem esse símbolo de todos os baralhos enquanto joga.

Prepare os tabuleiros de Jogador

Conecte e monte cada tabuleiro de Jogador.

- Entregue a cada jogador as 5 cartas iniciais de Projeto Local; elas possuem o nome da Potência Mundial impresso no verso. Coloque essas cartas viradas para cima sobre o seu tabuleiro de Jogador para formar sua Área de Jogo, conforme ilustrado acima. Devolva as cartas iniciais não utilizadas para a caixa.
- Coloque sua peça de Demanda Energética no valor indicado na sua carta de Referências.
- Adicione o número de fichas de Energia Suja, fichas de Energia Limpa e fichas de Emissões indicadas na sua carta de Referências nas linhas correspondentes.



Emissões •

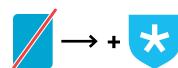
que mantenha
que reduzam



1.208



Voluntários Resilientes •



1.207



Exportação de Tecnologia Verde •

Dê ou do seu tabuleiro para outro jogador.

LIMITE

Cada rodada: uma vez por



1.209



- D. Adicione o número de fichas de Resiliência indicadas na sua carta de Referências às áreas correspondentes.
- E. Adicione o número de fichas de Comunidade em Crise indicadas em sua carta de Referências à área correspondente.
- F. Deixe os extensores de tabuleiro de Jogador na caixa por hora: eles podem ser utilizados se as fichas de Energia ou de Demanda de um jogador aumentarem além de 30.

(F)



Como jogar

Daybreak é jogado em rodadas, até que todos ganhem ou percam coletivamente. Não há ordem de turno: todos jogam simultaneamente. As rodadas possuem 5 etapas:

Etapa Global

Os jogadores realizam um encontro Global para revisar a carta de Crise Prevista e selecionar uma carta de Projeto Global.

Etapa Local

Os jogadores focam em seus próprios tabuleiros, comprando e jogando cartas de Projeto Local para remover Emissões e Energia Suja, adicionar Energia Limpa, aumentar a Resiliência e ajudar os outros jogadores.

Etapa de Emissões

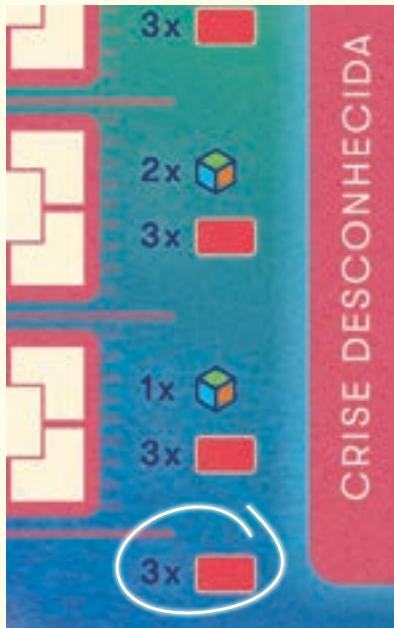
Os jogadores somam a quantidade total de cubos de Carbono gerados nesta rodada, sequestram o máximo de Carbono que puderem e adicionam o restante ao Termômetro.

Etapa de Crise

Os jogadores resolvem os Efeitos Planetários e as cartas de Crise para revelar os impactos destes no planeta e nas comunidades.

Etapa de Crescimento

Os jogadores verificam se ganharam o jogo e, se não ganharam, todos aumentam as respectivas Demandas Energéticas.



Na primeira rodada, os jogadores irão comprar um total de 3 cartas de Crise: 1 virada para cima (Prevista) e 2 viradas para baixo (Desconhecida). Esse número irá aumentar à medida que mais Faixas de Temperatura forem adicionadas ao Termômetro.



Etapa Global

Os jogadores realizam um encontro Global para revisar a carta de Crise Prevista e selecionam um carta de Projeto Global.

Adicionar cartas de Crise

O número de Faixas de Temperatura no Termômetro determina quantas cartas de Crise devem ser adicionadas, indicadas à direita do Termômetro. Compre a quantidade respectiva de cartas de Crise, colocando uma virada para cima no espaço de Crise Prevista e as demais viradas para baixo nos espaços de Crise Desconhecida. Não há limite para o número de cartas de Crise; então, se houver mais de 4 para serem resolvidas, continue colocando-as acima do tabuleiro.

Para uma descrição detalhada de como funcionam as cartas de Crise, veja a página 29.

Iniciar um Projeto Global

Compre 2 cartas do baralho de Projeto Global. Decidam, em grupo, 1 delas para manter. Coloque-a virada para cima em um espaço vazio de Projeto Global, do lado esquerdo do tabuleiro central, de cima para baixo. Descarte a outra carta de Projeto Global, criando uma pilha de descarte ao lado do baralho.

Uma vez que o requisito do Projeto Global for cumprido, ele se torna ativo e afeta todos os jogadores.

Até 4 cartas de Projeto Global podem estar em jogo a qualquer momento. Se os jogadores quiserem jogar um novo Projeto Global quando 4 estiverem em jogo, eles devem descartar 1 à escolha deles (junto com todas as cartas utilizadas para ativá-lo). Vocês podem decidir não iniciar um Projeto Global na rodada.

Etapa Local

Os jogadores focam em seus próprios tabuleiros, comprando e jogando cartas de Projeto Local para remover Emissões e Energia Suja, adicionar Energia Limpa, aumentar a Resiliência e ajudar os outros jogadores.

Comprar cartas de Projeto Local

Cada jogador compra 5 cartas de Projeto Local e as adicionam à própria mão. Sua mão é pública, e você deve manter as cartas viradas para cima sobre a mesa abaixo do seu tabuleiro de Jogador. Não há limite para quantas cartas você pode ter na mão.

A qualquer momento, os jogadores podem olhar e discutir as mãos, as Áreas de Jogo e as pilhas de descarte uns dos outros. Eles não podem olhar o conteúdo de nenhum baralho virado para baixo.

Se você precisar comprar uma carta de Projeto Local e o baralho tiver acabado, embaralhe a pilha de descarte, vire-a para baixo e forme um novo baralho. Então, continue comprando cartas.

Observação: Alguns Projetos Globais e Locais aumentam o número de cartas compradas a cada rodada. O número pode também ser reduzido se o jogador tiver 4 ou mais Comunidades em Crise.



Sua mão

Na etapa Local, há 3 tipos de ações disponíveis. Você pode realizá-las na ordem que quiser, quantas vezes quiser.



→ Símbolos

→ Símbolos

→ Símbolos

Fazer uma Ação Local

Iniciar um Projeto Local

Apoiar uma carta

→ Título

→ Ação

→ QR code

Exemplo: Uma pilha de cartas de Projeto Local.

Repare que as ações utilizam os símbolos de todas as cartas da pilha.

Dica: Cada carta tem um QR code único que o leva a uma página que descreve o tema e a utilização da carta com mais detalhes.

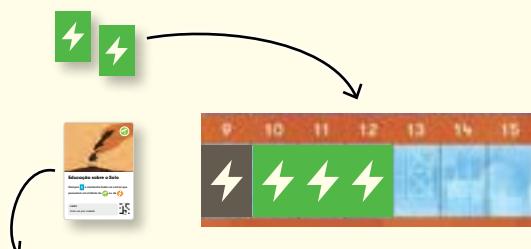
Fazer uma Ação Local

Cada carta de Projeto Local na sua Área de Jogo tem uma ação indicada abaixo do título. Em geral, Ações Locais afetam somente o seu próprio tabuleiro de Jogador. Por exemplo, a ação da carta à esquerda é: “Descarte uma carta de sua mão para adicionar uma ficha de Energia Limpa por símbolo de Rede na pilha desta carta.”

A menos que indicado de outra forma, você pode fazer uma Ação Local quantas vezes quiser, desde que pague custo necessário e cumpra os requisitos indicados, se houver. Custos são geralmente pagos ao descartar outras cartas da sua mão.

Ações Locais frequentemente usam símbolos que aparecem no canto superior direito de cada carta. Quando realizar uma Ação Local que usa símbolos, você pode usar os símbolos da própria carta, além de quaisquer outros símbolos nas cartas atrás dela na mesma pilha.

Ao fazer isso, você pode criar combos poderosos que usam os símbolos de várias cartas da pilha!



Exemplo: Andréia quer realizar a ação da carta de Usinas de Energia Limpa acima. Ela primeiro seleciona uma carta de própria mão, que pensa não ser útil, e a descarta para pagar o custo da ação. Então, ela recebe 2 fichas de Energia Limpa, pois esta ação fornece 1 ficha por símbolo de Rede na pilha dessa carta. Então, ela adiciona as 2 fichas ao próprio tabuleiro de Jogador.

Iniciar um Projeto Local

Adicione uma carta de sua mão à frente de qualquer pilha de cartas em sua Área de Jogo. Tenha certeza de posicionar a carta de forma que os símbolos de todas as cartas atrás dela estejam visíveis, como ilustrado nos exemplos deste manual.

Cuidado com as cartas que você cobre, pois você só pode realizar ações da carta que está na frente da pilha. Mas como uma ação de uma carta fica disponível imediatamente após ela ser adicionada, jogadores espertos serão capazes de fazer uma ação de uma carta, adicionar uma nova carta sobre ela e realizar a ação dessa nova carta também, usando os símbolos da carta coberta!

Apoiar uma carta

Cartas de Projeto Local podem ser inseridas atrás de outras cartas para apoiar diferentes Projetos Locais, Projetos Globais ou reduzir os efeitos de uma Crise.

Apoiar um Projeto Local

Pegue uma carta de sua mão e insira-a atrás de uma ou mais cartas em uma pilha na sua Área de Jogo. Isso fará com que uma ação de um Projeto Local seja mais efetiva ao providenciar símbolos adicionais a essa pilha.

Apoiar um Projeto Global

Pegue uma carta de sua mão e insira-a atrás de uma carta de Projeto Global para ajudar a cumprir os requisitos dela. Uma vez que os requisitos sejam cumpridos, você pode se lembrar de que a carta está ativa ao colocar uma ficha de Ativo nela para indicar que os efeitos estão em jogo.



Reducir os efeitos de uma carta de Crise

Alguns efeitos das cartas de Crise podem ser reduzidos ao inserir cartas de Projeto Local sob elas. Se uma carta de sua mão cumprir as condições especificadas por uma carta de Crise, você pode inseri-la sob essa Crise. Você não pode inserir cartas sob cartas de Crise desconhecidas.



Exemplo: Andréia adiciona a carta de Assembleias de Cidadãos, cobrindo sua carta inicial de Voluntários Resilientes. Essa nova carta permite que ela receba 2 fichas de Resiliência Social nesta rodada, uma por símbolo de Sociedade na pilha. Entretanto, ela não mais poderá usar a carta de Voluntários Resilientes que ela cobriu.



Exemplo: Antes de realizar a ação de Assembleias de Cidadãos, Andréia insere uma outra carta com um símbolo de Sociedade para apoiar essa ação. Ela agora pode receber 3 fichas de Resiliência Social por rodada pois há, agora, 3 símbolos de Sociedade nessa pilha!



Exemplo: Cláudia insere uma carta com um símbolo de Regulamentação sob a carta de Projeto Global de Regulamentações de Paraísos Fiscais. Cláudia estimula os outros jogadores a ajudarem a apoiar esse projeto, pois ela não consegue cumprir os requisitos sozinha.



Exemplo: Andréia insere uma carta com um símbolo de Infraestrutura sob a carta de Crise de Negligência da Indústria Petrolífera. Ao fazer isso, os jogadores podem ignorar os efeitos negativos dessa carta.



Exemplo: Roberto pode realizar essa ação para remover fichas de Emissões de Construção ao aumentar a Demanda Energética dele. Ele pode fazer isso uma vez por rodada para cada símbolo de Inovação na pilha. Para monitorar, cada vez que ele realiza a ação, ele coloca um cubo na carta. Ao final desta etapa, ele devolve os cubos para a reserva.

Acompanhando Ações Locais

Algumas ações só podem ser feitas um número limitado de vezes por rodada. Para ajudar a acompanhar quantas vezes você realizou essas ações, você pode colocar cubos de Carbono sobre a carta toda vez que você realizar a ação dela, como ilustrado no canto inferior esquerdo desta página.

O único propósito disso é monitorar a ação e não tem efeito nenhum no jogo.

Terminando a etapa Local

Quando todos concordarem que terminaram a etapa Local, prossigam para a etapa de Emissões.

Etapa de Emissões

Os jogadores somam a quantidade total de cubos de Carbono gerados nesta rodada, sequestram o máximo de Carbono que puderem e adicionam o restante ao Termômetro.

Verificar Demanda Energética

Cada jogador verifica o próprio tabuleiro de Jogador para certificar que atendem à Demanda Energética: o número total de fichas de Energia Suja mais fichas de Energia Limpa deve ser igual ou superior à Demanda Energética em cada tabuleiro de Jogador, conforme ilustrado no exemplo à direita.

Se um jogador não conseguir atender a própria Demanda Energética, ele deve adicionar fichas de Comunidades em Crise igual à diferença (veja a página 30).

Adicionar Emissões

Cada jogador soma as fichas de Energia Suja com as fichas de Emissões em seus tabuleiros de Jogador. Eles pegam esse número em cubos de Carbono e os adicionam à área de Emissões Recentes do tabuleiro central.

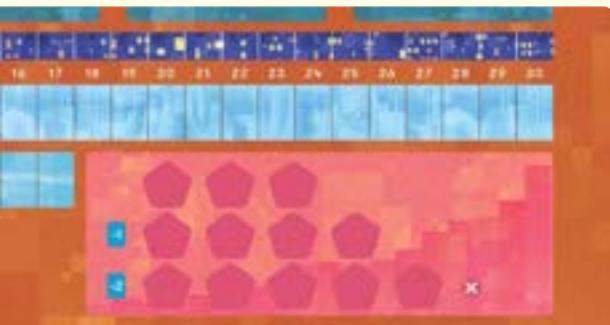
Você deve contar todas as suas fichas de Energia Suja em cada rodada, mesmo que você consiga atender sua demanda de forma mais eficiente com fichas de Energia Limpa. Não há benefício imediato ao produzir mais Energia Limpa do que sua demanda atual.

Remover fichas de Energia Suja é um bom modo de reduzir suas Emissões a cada rodada - apenas certifique-se de substituí-las com fichas de Energia Limpa suficientes para atender à Demanda!

Demand Energética de 12 é atendida por 9 fichas de Energia Suja e 3 fichas de Energia Limpa.



Sequestrar Carbono



Pegue cubos de Carbono da área de Emissões Recentes e cubra o valor equivalente de peças de Árvores, de Oceanos e de Captura Direta do Ar (CDA) do tabuleiro central. Peças de CDA são adicionadas por certas cartas e funcionam exatamente como peças de Árvores e de Oceanos no sequestro de Carbono.

Retorne todos os Carbonos recolhidos dessa forma para a reserva, pois isso representa o Carbono que foi sequestrado com sucesso e não levará ao aumento da temperatura.



Os jogadores atingiram o Drawdown?



Após Sequestrarem Carbonos, se houver 0 cubos de Carbono na área de Emissões Recentes, e ainda houver fichas de Árvores, de Oceanos ou de CDA livres, um marco importante foi atingido: **Drawdown!**

Continue sequestrando Carbonos do tabuleiro, mas, ao invés de pegar cubos da área de Emissões Recentes, pegue o Termômetro.

Remover esses cubos pode ajudá-los a sobreviver a etapa da Crise desta rodada. Repare que você pode até mesmo fragmentar Faixas de Temperatura e convertê-las em cubos de Carbono, se você remover uma linha.

Vire o marcador de Rodada Atual para o outro lado: vocês estão prestes a vencer o jogo, se conseguirem sobreviver a uma etapa final de Crise.



Ajustar a Temperatura

Mova todos os cubos de Carbono restantes na área de Emissões Recentes para o Termômetro. Cada cubo de valor 1 preenche um quadrado pequeno e cada cubo de valor 5 preenche um quadrado grande. Complete o Termômetro de baixo para cima, da esquerda para a direita.

Somente preencha colunas igual ao número de jogadores. Para um jogo de 4 jogadores, todas as 4 colunas são utilizadas antes de passar para a próxima linha. Para um jogo solo, preencha apenas 1 coluna antes de passar para a próxima linha.

Quando uma linha estiver completamente preenchida com cubos, remova todos os cubos da linha e substitua-os por uma Faixa de Temperatura.

Cada faixa do Termômetro representa $0,1^{\circ}\text{C}$ de aquecimento e determina quantas vezes você rolará o dado de Efeitos Planetários, além da quantidade e gravidade de cartas de Crise a serem resolvidas.

Sempre que você adicionar uma Faixa de Temperatura a um espaço que mostra um número maior de cartas de Crise do que aquele que você adicionou na etapa Global desta rodada, você deve comprar imediatamente as cartas adicionais para serem resolvidas nesta rodada, colocando-as viradas para baixo. Por exemplo, de $1,5^{\circ}$ para $1,6^{\circ}$ você passa a comprar 4 cartas ao invés de 3.

Se o Termômetro chegar a $2,0^{\circ}\text{C}$ (8 Faixas de Temperatura), você perde o jogo!

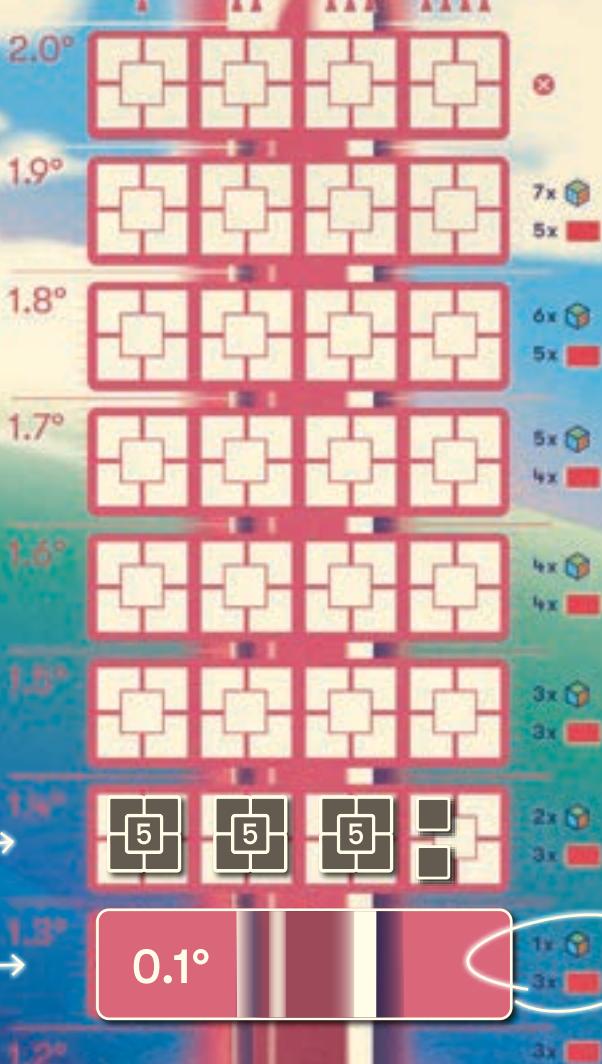


Em um jogo de 4 jogadores,
20 cubos de Carbono
equivalem a 1 Faixa
de Temperatura.





Dica: você pode combinar 5 cubos de Carbono individuais em uma única peça maior.



Na etapa de Crise, o dado de Efeitos Planetários será rolado uma vez, e você ainda comprará 3 cartas de Crise por rodada.



Etapa de Crise

Os jogadores resolvem os Efeitos Planetários e as cartas de Crise para revelar os impactos destes no planeta e nas comunidades.

Resolver o dado de Efeitos Planetários

Role o dado de Efeitos Planetários 1 vez para cada Faixa de Temperatura no Termômetro. Para cada rolagem, avance o marcador de Efeitos Planetários 1 espaço na trilha correspondente. Se o marcador entrar em um espaço com um ícone de Ponto de Inflexão, resolva o efeito descrito próximo à trilha, no tabuleiro central.

Se um Efeito Planetário adicionar uma Faixa de Temperatura, você deve rolar um dado adicional.

Se um marcador de Efeito Planetário alcançar o final da trilha, ele irá disparar um Ponto de Inflexão toda vez que o efeito aparecer no dado, conforme indicado pelo símbolo de infinito.

Efeitos Planetários

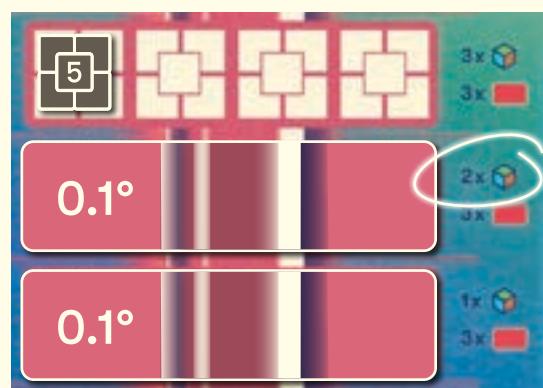
-  **Mudança nos Principais Sistemas Climáticos:** Compre 2 cartas de Crise adicionais.
-  **Desertificação:** Remova 1 peça de Árvore por jogador.
-  **Retração Florestal (Dieback) da Amazônia:** Adicione 1 cubo de Carbono por jogador em Emissões Recentes e remova 1 peça de Árvore por jogador.
-  **Diminuição do Gelo do Mar Ártico:** Adicione 2 cubos de Carbono por jogador no Termômetro.
-  **Degelo do Permafrost:** Adicione 2 cubos de Carbono por jogador nas Emissões Recentes.
-  **Acidificação Oceânica:** Remova 1 peça de Oceano por jogador.



Exemplo: Os jogadores rolam o dado de Efeitos Planetários 1 vez, pois há apenas uma Faixa de Temperatura no Termômetro.



O resultado do dado de Efeitos Planetários é Diminuição do Gelo do Mar Ártico. Os jogadores avançam o marcador um espaço. Esse espaço tem um ícone de Ponto de Inflexão, então eles devem adicionar 2 cubos de Carbono por jogador ao Termômetro.



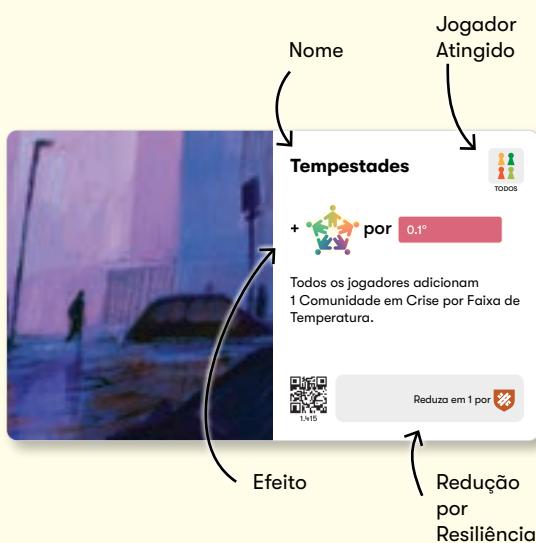
Como este é um jogo de 4 jogadores, 8 cubos são adicionados ao Termômetro, que preenchem a segunda faixa! Como agora há 2 faixas no Termômetro, os jogadores terão que rolar um dado de Efeitos Planetários adicional nesta rodada.

Resolver cartas de Crise

Resolva todas as cartas de Crise em jogo. Resolva uma carta de cada vez, de baixo para cima, começando com a Crise Prevista.

Se o número de cartas de Crise em jogo for maior do que o número mostrado à direita da Faixa de Temperatura mais alta, você ainda deve resolver todas elas.

1. Vire a carta para cima, se ainda não estiver virada.
2. Verifique quem é atingido. Algumas cartas de Crise afetam todos os jogadores, outras somente afetam jogadores que atendam a determinados critérios. Se os jogadores estiverem empatados, cada um rola o dado de Geoengenharia: quem rolar o menor número será atingido. Rerrole se necessário.
3. Leia os efeitos. Alguns efeitos podem ser reduzidos com fichas de Resiliência: se você for atingido e possuir fichas do tipo indicado, reduza o efeito em 1 para cada ficha correspondente que possuir. Observe que a redução ocorre somente para você, e não para outros jogadores. Fichas de Resiliência utilizadas dessa maneira não são descartadas.
4. Aplique os efeitos em cada um dos jogadores atingidos.
5. Descarte a carta de Crise e qualquer carta de Projeto Local inserida sob ela.



Adicionar Comunidades em Crise

Cartas de Crise geralmente adicionam Comunidades em Crise. Para isso, adicione uma ficha de Comunidade em Crise na respectiva área do seu tabuleiro de Jogador.

Preencha primeiro a linha de superior, depois a do meio e, finalmente, a inferior, da esquerda para a direita.

Reducir compra de cartas

Se você tiver de 4 a 7 Comunidades em Crise, você compra 1 carta de Projeto Local a menos durante a etapa Local de cada rodada. Se você tiver de 8 a 11 Comunidades em Crise, você compra 2 cartas a menos.

Perdendo Resiliência, Árvores e Oceanos

Se uma carta de Crise ou um Efeito Planetário fizer você perder fichas de Resiliência, peças de Árvores e/ou peças de Oceanos, devolva esses componentes para a reserva.

Se você precisar perder fichas de Resiliência e você não tiver mais nenhuma ficha do tipo indicado para perder, você deve adicionar 1 Comunidade em Crise para cada ficha de Resiliência que seria removida.

Se você precisar perder peças de Árvores e/ou de Oceanos e você não tiver mais nenhuma peça do tipo indicado para remover, todos os jogadores devem adicionar 1 Comunidade em Crise para cada peça de Árvore e/ou de Oceano que seria removido.

Perdendo cartas Devido a Crises.

Quando uma carta de Crise o força a perder cartas de Projeto Local, descarte-as de sua mão ou de sua Área de Jogo. Cartas descartadas de sua Área de Jogo podem vir de qualquer lugar em qualquer pilha, inclusive as carta da frente. Se você descartar a carta da frete de uma pilha, a ação da carta diretamente atrás ficará disponível.



Adicione Comunidades em Crise da esquerda para a direita, de cima para baixo.



Se você adicionar uma quarta Comunidade em Crise, você irá comprar uma carta de Projeto Local a menos a cada rodada.



Tempestades

+ por 0.1°

Todos os jogadores adicionam 1 Comunidade em Crise por Faixa de Temperatura.

Reduz em 1 por

1x15



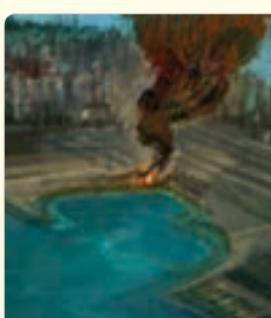
Crise Financeira Global

-1

Na próxima rodada, todos os jogadores compram uma carta de Projeto Local a menos durante a etapa Local.

Ignore se inserido >

1x43



Negligência da Indústria Petrolífera

Modo Solo: MAIOR

O jogador com a maior quantidade de Comunidades em Crise perde 2 fichas de Resiliência de Infraestrutura. No modo Solo, perca somente 1 ficha de Resiliência de Infraestrutura.

Ignore se inserido >

1x29

5

Não há um número máximo de cartas de Crise a serem resolvidos a cada rodada. E se você precisar de mais cartas do que o total atual - isto é, se você adicionou uma Faixa de Temperatura na etapa de Emissões - compre essa quantidade de cartas a mais e adicione-as viradas para baixo sobre as demais.

4

Se a temperatura subir consideravelmente e adicionar uma quarta carta de Crise, os jogadores teriam que comprar uma outra carta e colocá-la neste espaço de Crise Desconhecida, virada para baixo.

3

A última Crise revelada é Tempestades, que também afeta todos os jogadores. Os jogadores devem adicionar 1 Comunidade em Crise para cada Faixa de Temperatura, a não ser que consigam, individualmente, reduzir os efeitos com as fichas de Resiliência de Infraestrutura deles. Cada jogador tem 1 Resiliência de Infraestrutura, mas como há 2 Faixas de Temperatura em jogo, todos os jogadores devem adicionar 1 ficha de Comunidade em Crise aos próprios tabuleiros de Jogador.

2

A próxima Crise revelada é Crise Financeira Global. Ela afeta todos os jogadores e não há formas de reduzir seus efeitos, pois era uma Crise Desconhecida. Cada jogador irá comprar 1 carta de Projeto Local a menos durante a etapa Local da próxima rodada.

1

A primeira Crise comprada, Negligência da Indústria Petrolífera, foi prevista durante a fase Global desta rodada, o que significa que os jogadores podem vê-la e responder a ela. Ela faz com que o jogador com a menor Resiliência de Infraestrutura perca 2 fichas de Resiliência Ecológica. Andréia inseriu uma carta com um símbolo de Regulamentação sob essa carta de Crise durante a etapa Local, então, ela não tem efeito.

Etapa de Crescimento

Os jogadores verificam se ganharam o jogo e, se não ganharam, todos aumentam as respectivas Demandas Energéticas.

Verificar condições de vitória

Draw down

Se o marcador de rodadas mostrar Drawdown neste momento, os jogadores ganham! Caso contrário...

Avance a rodada

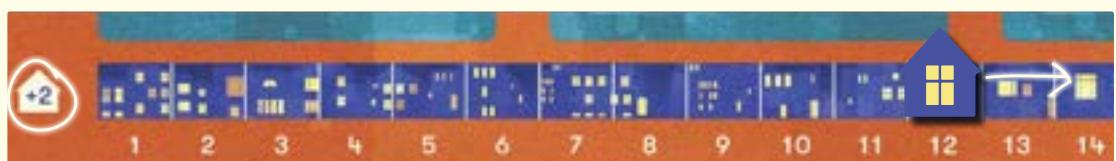
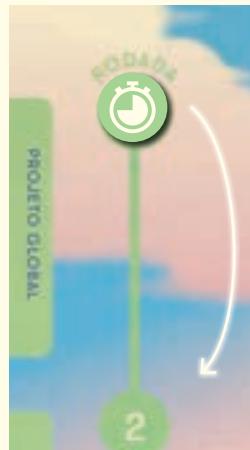
Avance o marcador de Rodada Atual para o próximo espaço da trilha de rodadas. Todos as cartas de Projeto Local em sua mão e em sua Área de Jogo são levadas para a próxima rodada.

Se os jogadores não ganharem até o final da Rodada 6, todos perdem o jogo!

Aumentar Demanda Energética

Cada jogador move o próprio marcador de Demanda Energética para a direita, na quantidade mostrada nas cartas de Referências.

Por padrão, os Estados Unidos e Europa aumentam as demandas em 1, China em 2 e Países Emergentes em 3. No modo solo, aumente sua demanda em 2.

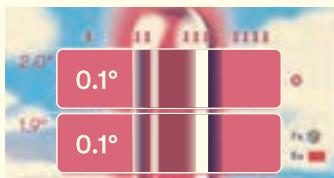


Exemplo: China aumenta a Demanda Energética em 2, de 12 a 14, conforme indicado na parte superior esquerda do tabuleiro de Jogador.

Fim de jogo

Jogadores vencem o jogo se alcançarem o Drawdown durante a fase de Emissões (veja página 25), enquanto tentam sobreviver a uma última etapa de Crise.

Os jogadores perdem o jogo se qualquer uma destas condições ocorrer:



O termômetro atingir 2,0°C
(8 Faixas de Temperatura)



Qualquer jogador tiver
12+ Comunidades em Crise

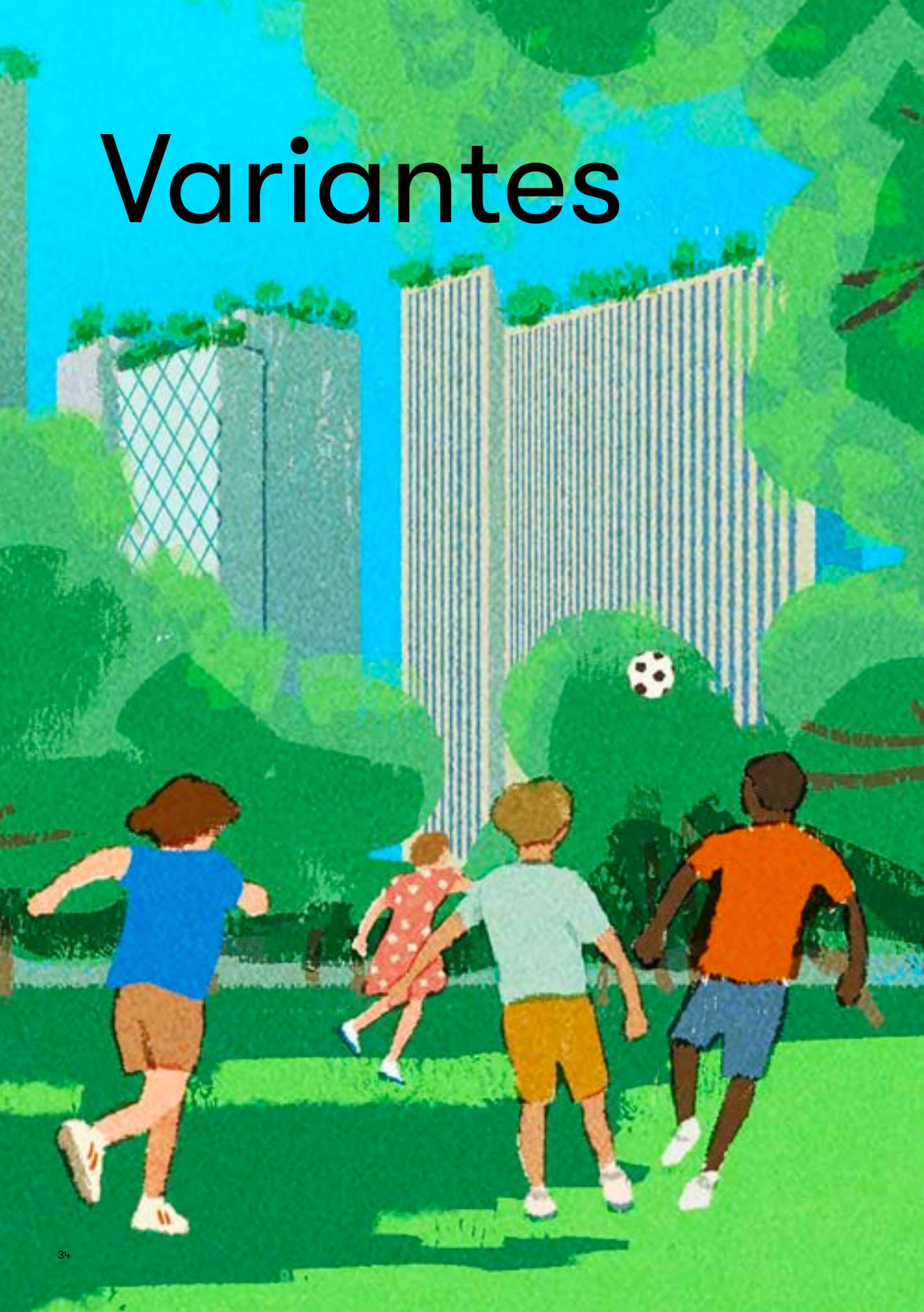


Os jogadores não ganharem
até o final da Rodada 6

Lembretes

- Para iniciar um Projeto Local, você pode jogar uma carta na frente de qualquer pilha na sua Área de Jogo.
- O Requisito de uma carta de Projeto Local somente se refere à realização da respectiva ação impressa. Você ainda pode jogá-la e utilizá-la de outras formas.
- Símbolos em uma carta podem ser utilizados para cumprir os Requisitos daquela mesma carta.
- Você pode fazer uma Ação Local diversas vezes no seu turno, a não ser quando indicado o contrário.
- Você pode fazer uma Ação Local, depois cobri-la com outra carta e, então, fazer a nova ação utilizando os símbolos da carta que você acabou de cobrir.
- Não há limite para o número de ações que você pode fazer na etapa Local, desde que você possa pagar os custos delas.
- Não há limite de cartas na mão e você pode mantê-las entre as rodadas.
- Para manter suas Comunidades seguras, planeje ter 1 ficha de Resiliência de cada tipo para cada Faixa de Temperatura.
- Você pode ter até 5 pilhas de cartas na sua Área de Jogo. Cada pilha pode ter qualquer número de cartas.
- Faixas de Temperatura adicionadas durante uma rodada podem causar novas rolagens do dado de Efeitos Planetários e fazer os jogadores comprarem mais cartas de Crise para serem resolvidas na mesma rodada.
- Cartas de Crise Prevista com efeitos contínuos não são ativadas até a fase de Crise.

Variantes



Cartas de Desafios

Quer deixar o seu jogo mais desafiador, menos difícil ou simplesmente adicionar variedade? Nós incluímos um baralho de cartas de Desafios que permite que você ajuste a dificuldade do jogo ou explore cenários climáticos diferentes.

Cartas de Desafios possuem regras que podem afetar todos os jogadores, ou apenas um jogador.

Para deixar o jogo mais difícil, vire 1 carta de desafio em grupo com o símbolo vermelho de “menos” e siga suas instruções ou distribua 1 carta vermelha individual para cada jogador. Para deixar o jogo mais fácil, faça o mesmo, mas com as cartas com o símbolo verde de “mais”. Para maior variedade, você pode utilizar as cartas com o símbolo cinza de “ponto de interrogação” da mesma forma.

Sinta-se à vontade para misturar as cartas de Desafios da forma que quiser.



Tornam o jogo mais difícil e afetam todos os jogadores.



Tornam o jogo mais difícil e afetam um único jogador.



Tornam o jogo mais fácil e afetam todos os jogadores.



Tornam o jogo mais fácil e afetam um único jogador.



Adicionam maior variedade ao jogo e afetam todos os jogadores.



Adicionam maior variedade ao jogo e afetam um único jogador.

Preparações Alternativas

Você também pode alterar o nível de dificuldade do jogo utilizando diferentes combinações das Potências Mundiais, indicadas abaixo.

Jogadores	Dificuldade	Potências Mundiais				Árvores	Oceanos
4	Padrão	PE	China	Europa	EUA	24	16
3	Mais Fácil		China	Europa	EUA	15	10
	Padrão	PE		Europa	EUA	16	12
	Mais difícil	PE	China		EUA	19	14
		PE	China	Europa		20	14
2	Mais Fácil			Europa	EUA	8	5
	Padrão		China		EUA	11	7
			China	Europa		11	8
	Mais difícil	PE			EUA	12	9
				Europa		13	9
	Extrema	PE	China			16	11
1	Padrão	Solo				6	4

Sobre Daybreak

Daybreak foi inspirado por nosso amor a jogos como Wingspan, Terraforming Mars e Race for the Galaxy. Quisemos desenvolver um jogo do gênero para contar uma história inspiradora sobre descarbonizar o mundo - um mundo em que todos nós possamos não só sobreviver, mas prosperar.

Daybreak não contém nenhum componente plástico ou têxteis nocivos. Utiliza produtos de papel e madeira 100% certificados pela FSC. Para mais informações sobre nosso comprometimento com a sustentabilidade, visite daybreakgame.org

Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer às pessoas cujos feedbacks e apoio melhoraram imensamente este jogo: Julie Arrighi, Carina Bachofen, Elizabeth Bagley, Marco Contiero, Erin Coughlan de Perez, Martha Dillon, Declan Finney, Solomon Goldstein-Rose, Sabine Harrer, Sanne Hogesteeger, Peter Irvine, Justin Jacobson, Bettina Koelle, Laurie Laybourn-Langton, Amy Lee, Janot Mendler de Suarez, Bill McKibben, Ruth Meza, Oliver Morton, Andy Parker, Kate Raworth, Sayanti Sengupta, Andrew Sheerin, Pablo Suarez, Kevin Taylor, e Mark Turner.

Matteo gostaria de agradecer Dhri, Giulia, Hwa Young e Martha pelas conversas que inspiraram a criação do jogo. Ele agradece a Matt por ter sido um colaborador inspirador e virtuoso. Acima de tudo, ele agradece os pais, Renato e Nadia, e à querida Aimee, por sempre encorajá-lo a perseguir as ideias grandiosas dele.

Matt gostaria de agradecer Matteo, por ser um parceiro tão entusiasmado e inabalável e Donna, pelo apoio generoso e interminável.

Componentes

Tabuleiros

- 1 tabuleiro central
- 4 tabuleiros de Jogador (2 partes cada)
- 2 extensores de tabuleiro de Jogador

Cartas

- 133 cartas de Projeto Local
- 25 cartas iniciais de Projeto Local
- 48 cartas de Crise
- 24 cartas de Projeto Global
- 42 cartas de Desafios
- 9 cartas de Referência

Fichas Cartonadas

- 60 de Energia Limpa / Suja (valor 1)
- 14 de Energia Limpa / Suja (valor 5)
- 48 de Resiliência (valor 1)
- 12 de Resiliência (valor 5)
- 69 de Emissões
- 48 de Comunidades em Crise
- 10 de Faixas de Temperatura

Peças de Madeira

- 40 cubos de Carbono (valor 1)
- 20 cubos de Carbono (valor 5)
- 6 marcadores de Efeitos Planetários
- 1 marcador de Rodada Atual
- 4 marcadores de Projeto Global
- 4 “casas” marcadoras de Demanda Energética
- 8 CDA (valor 1)
- 1 CDA (valor 5)
- 8 Árvores (valor 1)
- 5 Árvores (valor 5)
- 8 Oceanos (valor 1)
- 3 Oceanos (valor 5)

Dados

- 1 de Efeitos Planetários
- 1 de Geoengenharia

Outros

- 1 livro de regras
- 4 bandejas de armazenamento

Playtesters

Erin Adams, Max Albrecht, Sarah Ali, Joaquin Almirante, Jeff Anderson, Joanne Andrade, Livio Andreatta, Arianna Andreatta, Ilda Andreatta, Anica Araneta, Julie Arrighi, Lluisa Astruc, Carolyn Aubry, Carina Bachofen, Peter Baeck, Steven Baer, Justin Bagley, Elizabeth Bagley, Alex Barker, Aleks Berditchevskia, Bindu Bhandari, Francesco Binetti, Emma Bird, Vincent Bizouard, Naoise Boyle, Rachel Briscoe, Victoria Brood, Bob Burgoyne, Attila Buzas, David Cairns, Seb Casalotti, Kiran Casseeram, Berto Catapang, Stefano Cecere, Emiliano Cenizo, Aindri Chakraborty, Pip Chalmers, Leslie Chan, Vasant Chari, Natalia Ciobanu, Terence Co, Matthew Cohen, Joshua Cortez, Erin de Perez Coughlan, Dominic Crapuchettes, Alessandra Crema, Jennifer Cromwell, Gabor Cseh, Henry Cykowski, Rob Daviau, Alice Davies, Tammy Dayton, Selena Dhanak, Martha Dillon, Nico Disseldorp, Artur Donaldson, Anna Drenan, Alen Drino, Jiamei Du, Laura Dudek, Rebecca Dugard, Shannon Earle, Patrick Earle, Dan Egnor, Patrick Ellen, Drew Engelson, Sadie Engelson, Pasquale Facchini, Anum Farhan, Kim Farrell, Riccardo Fassone, Pia Faustino, Helena Fazeli, Lia Filippi, Declan Finney, Heidi Fischer, Emily Franzini, Carey Friedman, Johannes Friedrich, Lidija Garner, Jonathan Garner, Chloe Buckley Germaine, Nina Gillespie, Arpana Giritharan, Dom Glennon, Francisco Gomez, Anoshamisa Gonye, Stephanie Gounaris-Shannon, Natalie Gounaris-Shannon, Owen Graham, Molly Gear, Darren Green, Darryl Green, Will Groom, Anirudh Gupta, Alicja Glowicka, Jonas Haefele, Colin Haine, Philip Haine, Kira Haine, Liam Hardy, Elizabeth Hargrave, Sabine Harrer, Zach Harris, Grit Hartung, Tamar Hazan, Beth Heile, Logan Herbort, Jack Hickish, Timothy Hoffman, Sanne Hogesteeger, Kim Holfflod, Nicole Hoye, Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Vici Händel Daphne, Peter Irvine, Ashley Jackson, Amy Jackson-Bruce, Justin Jacobson, Dan Jeans, Phoebe Jekielek, Charisse Johnson, Akhila Kallakuri, Imandep Kaur, Tomo Kihara, Anthony Frizzera Kingsley, John Knoerzer, Bettina Koelle, David Krantz, David Kreiss-Tomkins, Yuki Kumagai, Ha Lam, Ollie Lamb, Trish Lantznester, Laurie Laybourn-Langton, Chris Lazenby, Tina Le-Thornburgh, Anna Leacock, Colleen Leacock, Donna Leacock, Amy Lee, Shang Lee Lun, Alexandra Lee, Tom Lehmann, Daniel Leonard, Nisha Ligon, Nina Ligon, Evan Livelo, Diogo Lopes, Oisin Aodha Mac, Lizzy Mace, Kieran Mackey, Scott Mackey, Jiah Margallo, Shawn Martin, Chloe Mashiter, Gonzalo Kumike Matías, Jules Macatangay Matthew, Geoffrey McCormick, Amy McFie, Lily McCraith, Renato Menapace, Janot de Suarez Mendler, Diana Monova, James Morgan, Oliver Morton, Alexander Moseley, Jessie Muhlin, Siew Neo, Sam Nixon, Anjora Noronha, Laetitia Nuss Anne, Matthew O'Malley, Sarah O'Malley, Savia Palate, Janice Pang, Massimiliano Panizza, Andrew Parker, Tappan Parker, Kathy Peach, Tom Peele, Maayan Pandler, Jon Perry, Magnus Persson, Patrizia Pisetta, Matt Quintanilla, Lavina Ranjan, Evan Raskob, Lia Ravelo, Ludi Rebet, Alan Rees, Eleonora Riddo, Elisa Riddo, Jessica Roberts, Laura Robledo, Francesco Sedda Rugerfred, Smita S. Shyama S. V., Menka Sanghvi, Laura Santamaría, Reed Schuler, Sayanti Sengupta, Meera Shah, Bez Shahriari, Amit Sharma, Jake Sharpe, Andrew Sheerin, Suzannah Sherman, Phil Sherwin-Nicholls, Kayode Shonibare-Lewis, Soleil Silva, Dan Sirbu, Marek Sison, Marissa Smith, Clare Smylie, Amy Solder, Kirsten Sorton, Monica Stephens, Ben Stevens, Matt Stevens, Pablo Suarez, Kevin Taylor, Diya Taylor, Shruti Thombare, Jordan Thompson, Anthony Thornton, Henry Throp, Greg Tilley, Emiliano Tolotti, Graziano Tolve, Lisa Towell, Antonios Triantafyllakis, Kyle Turakhia, Mark Turner, Ana Ulin, Esohe Uwadiae, Kasper van der Vaart, Nadia Valentini, Laura Valentini, Mauro Vanetti, Miklos Vecsei, Alethea Villaa, Tina Duedahl Visgaard, Guru Vishwas, Peter Vogel, Paul Wake, Phil Walker-Harding, Natalie Walsh, Eleanor Warr, Wolfgang Warsch, Tabea Weihmann, Kristin Welch, Kerry Whittaker, Douglas Wilson, Paul Wilson, Shannan Woo, James Wood, Magda Wrona, Dale Yu, Chihang Yuan, Anze Zadel, Fabio Zanini, Yiran Zhou.





Créditos

Design do Jogo

Matt Leacock & Matteo Menapace

Diretor Criativo

Alex Hague

Desenvolvimento do Jogo

Alex Hague & Justin Vickers

Design Gráfico

Kristen Leach

Desenvolvimento do Site

Robert Xu

Consultor de Sustentabilidade

Ruth Meza

Operações

James Nathan Spencer

Arte da Capa

Mads Berg

Arte

Ojima Abalaka, Mads Berg, Denis Freitas,
HifuMiyo, Kento Iida, Jia-yi Zoe Liu,
Johan Papin, Rui Ricardo, Son of Alan,
Wenjia Tang, Edward Tuckwell, Xuetong Wang,
Holly Warburton

Design dos Ícones

Schultzschultz, Mads Berg

Vídeo

Richard Reininger

Produzido por

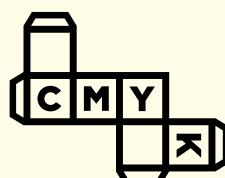
Strom Mfg

Publicado por

CMYK

Precisa de ajuda?

Mande um e-mail para hello@cmyk.games



Galápagos

Gestão de Produto

Matheus Passeri

Tradução

Mauricio Torselli

Revisão

Camila Loricchio, Catharine Affiune e
Gabriel Novaes

Revisão Técnica

Priscila Santos

Diagramação

Robson Minghini e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

v1.0

Organizações Parceiras

Adrienne Arsht-Rockefeller Foundation
Resilience Center, Project Drawdown,
Red Cross Red Crescent Climate Centre



Referências

Símbolos		Resiliência																					
	Energia (27%)		Ecologia (18%)																				
	Rede (10%)		Infraestrutura (17%)																				
	Solar (8%)		Regulamentação (23%)																				
	Eólica (8%)		Incentivo (20%)																				
	Nuclear (5%)		Inovação (11%)																				
	Sociedade (25%)		Geoengenharia (7%)																				
Emissões		Outros																					
	Transporte		Árvores, Terra e Solo																				
	Indústria		Oceanos, Áreas Úmidas																				
	Agricultura		Captura Direta do Ar																				
	Construções		Carbono																				
			Faixa de Temperatura																				
			Dado de Efeitos Planetários																				
			Projeto Global																				
			Projeto Local																				
			Termômetro																				
			Emissões Recentes																				
			Dado de Geoengenharia																				
			Crise																				
			Desafios																				
Energia		Efeitos Planetários																					
	Energia Suja		Mudança nos Principais Sistemas Climáticos: Compre 2 cartas de Crise adicionais.																				
	Energia Limpa		Desertificação: Remova 1 peça de Árvore por jogador.																				
Preparação			Acidificação Oceânica: Remova 1 peça de Oceano por jogador.																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Jogadores</th><th>Árvores</th><th>Oceanos</th><th>Potências Mundiais utilizadas</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td><td>24</td><td>16</td><td>Todas</td></tr> <tr> <td>3</td><td>16</td><td>12</td><td>Países Emergentes, Europa e EUA</td></tr> <tr> <td>2</td><td>11</td><td>7</td><td>China e EUA</td></tr> <tr> <td>1</td><td>6</td><td>4</td><td>Qualquer um (veja carta de Referências)</td></tr> </tbody> </table>		Jogadores	Árvores	Oceanos	Potências Mundiais utilizadas	4	24	16	Todas	3	16	12	Países Emergentes, Europa e EUA	2	11	7	China e EUA	1	6	4	Qualquer um (veja carta de Referências)		Degelo do Permafrost: Adicione 2 cubos de Carbono por jogador nas Emissões Recentes.
Jogadores	Árvores	Oceanos	Potências Mundiais utilizadas																				
4	24	16	Todas																				
3	16	12	Países Emergentes, Europa e EUA																				
2	11	7	China e EUA																				
1	6	4	Qualquer um (veja carta de Referências)																				
			Diminuição do Gelo do Mar Ártico: Adicione 2 cubos de Carbono por jogador no Termômetro.																				
			Retração Florestal (Dieback) da Amazônia: Adicione 1 cubo de Carbono por jogador nas Emissões Recentes e remova 1 peça de Árvore por jogador.																				
		<p>Veja nosso vídeo de como jogar em daybreakgame.org</p>																					