

Johannes GOUPY

Yoann LEVET

DEWAN

REGRAS



Um novo dia amanheceu, mas nossos recursos estão quase no fim. Decidimos levantar acampamento e explorar as redondezas para garantir nossa sobrevivência.

Buscaremos o que for necessário, seja nas curvas de rios ou no âmago de montanhas. Enquanto singramos florestas e desertos, guardamos com cuidado o fogo, que nos garante a salvaguarda e nos aquece no caminho.

Precisaremos nos garantir e impor para sobreviver à pressão que vem de tribos vizinhas, a fim de escrever nossa própria história.



OBJETIVO DO JOGO

Para vencer em Dewan, você competirá contra outros jogadores para ter mais pontos. Você poderá fazer isso ao alocar seus Acampamentos de forma estratégica e aproveitar ao máximo os terrenos e recursos, para assim conseguir alcançar os requisitos presentes em suas peças de História. Ao longo da partida você também irá juntar Frutas e aprender a dominar o Fogo para ganhar pontos adicionais.

PREPARAÇÃO

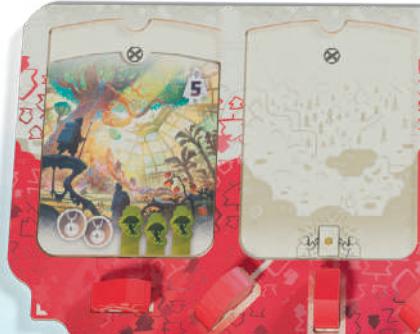
- Coloque a peça de Cenário  próxima da área de jogo.

- Crie o Mapa do Jogo ao distribuir uma peça Inicial aleatória  para cada jogador. Então, pegue uma quantidade de peças Neutras  aleatórias igual à quantidade de jogadores. Coloque as peças Iniciais e Neutras (rotacionadas de maneira aleatória) de acordo com o verso da peça de Cenário .

- Coloque 2 marcadores de Fruta em cada símbolo  no Mapa do Jogo.

- Cada jogador escolhe uma cor e pega 1 tabuleiro de Tribo e 9 Acampamentos dessa cor. Em seguida, coloca 8 desses Acampamentos nos espaços designados no próprio tabuleiro de Tribo e coloca o 9º no centro da própria peça Inicial como seu Acampamento Inicial.

Recursos	Tipos de Terreno
Artefato 	Ermos 
Pigmento 	Montanha 
Cristal 	Deserto 
Outros	Floresta 
Fruta 	Água 
Fogo 	
Pontos 	



COMPONENTES:

- 10 peças de Território:
 ① 4 Iniciais 
 ② 6 Neutras 
- 4 tabuleiros de Tribo
 1 peça de Cenário 
 15 marcadores de Fruta
- 36 Acampamentos (9 de cada cor)
 55 cartas de Terreno
 24 peças de História
 1 marcador de Dewan
 1 bloco de pontuação

Os componentes abaixo são usados para cenários adicionais (veja p. 10). Deixe-os na caixa na sua primeira partida.

- 4 peças de Cenário 
 1 peça de Território de Vulcão
 1 peça de Território de Enxurrada
- 8 marcadores de Lava 
 8 marcadores de Água 
 1 peça de Evento
 20 marcadores de Peixe 



5 Embaralhe as peças de História e compre 5 delas viradas para cima, coloque-as em uma fileira próxima do Mapa do Jogo. Forme uma pilha com o restante das peças de História viradas para baixo e deixe-a ao alcance dos jogadores.

6 Embaralhe todas as cartas de Terreno e distribua 2 delas viradas para baixo para cada jogador. Então, disponha 6 cartas viradas para cima em uma fileira próxima do Mapa do Jogo. Forme uma pilha de compra com o restante das cartas de Terreno viradas para baixo e deixe-a ao alcance dos jogadores.

7 Então, selecione o primeiro jogador de maneira aleatória e entregue o marcador de Dewan para ele. O jogador à direita do primeiro jogador escolhe 1 peça de História dentre as 5 disponíveis. Se não quiser nenhuma delas, ele pode escolher a primeira peça do topo da pilha em vez disso. Em ambos os casos, a peça escolhida é colocada no espaço mais à esquerda do tabuleiro de Tribo dele. Coloque a peça virada para cima e a deslize até a base, para que o ícone  fique visível acima dela. Se uma peça foi escolhida da fileira, substitua-a pela peça do topo da pilha.

Então, o jogador à direita prossegue e escolhe uma peça de História da mesma maneira. O processo continua até que todos os jogadores tenham escolhido 1 peça de História.

Agora a partida pode começar!





JOGAR UMA RODADA

Em cada rodada, cada jogador realiza um turno, começando pelo jogador que tiver o marcador de Dewan e seguindo em sentido horário. Uma rodada termina quando cada jogador tiver realizado um turno, e aí uma nova rodada se inicia.

No seu turno, você **deve** realizar 1 destas 2 ações:

Pegar 2 cartas

OU

Alocar um Acampamento

Pegar 2 cartas

Escolha 2 cartas de Terreno que **estejam adjacentes uma à outra** na fileira e adicione-as à sua mão. Você **não pode** pegar cartas da pilha de compra. Não há limite de mão.

Começando pela carta mais próxima da pilha de compra, substitua as cartas que você pegou pelas 2 cartas do topo da pilha de compra.

Observação: Se a pilha de compra estiver vazia quando você precisar reabastecer a fileira, embaralhe a pilha de descarte e coloque-a virada para baixo para formar uma nova pilha de compra.



No próprio turno, Charlie pega 2 cartas de Terreno adjacentes e adiciona-as à própria mão.

Então, substitui essas 2 cartas por 2 vindas da pilha de compra, uma depois da outra.



Alocar um Acampamento

Escolha um Acampamento da sua cor no Mapa do Jogo como o ponto inicial, então, escolha um espaço livre (ou seja, sem um Acampamento) como destino. O destino não pode ser um espaço de Água.

Em seguida, descarte 1 carta da sua mão virada para cima que corresponda a cada tipo de Terreno dos espaços que você atravessar, incluindo o ponto inicial e o de destino.

Quando uma carta apresentar 2 tipos de Terreno, escolha 1 ao descartá-la para atravessar um espaço. Siga as regras a seguir:

A Se o ponto inicial for seu **Acampamento inicial**, a primeira carta que você descartar pode ser de qualquer tipo. Se seu ponto inicial não for seu Acampamento inicial, então a primeira carta deve corresponder ao tipo de Terreno do Acampamento escolhido.

A Charlie começa descartando 1 carta de qualquer tipo para seu ponto inicial, então, descarta 1 carta de Montanha, correspondendo ao espaço de Montanha atravessado

B Áreas de Água funcionam de maneira diferente: ao descartar 1 carta de Água você pode atravessar **qualquer quantidade** de espaços dentro de uma única área de Água.

B Então, Charlie descarta 1 carta de Água para atravessar ambos os espaços dentro da área de Água.

C Sua rota pode necessitar que você atravesse um ou mais Acampamentos de outros jogadores. Nesses casos, entregue a carta que usará para atravessar o espaço em questão para o jogador correspondente em vez de descartá-la. Ele a adiciona à própria mão. (Se você atravessar o Acampamento inicial de outro jogador, você deve dar 1 carta à sua escolha para esse jogador.)

C Charlie entrega 1 carta de Ermos para Billy, já que atravessou o Acampamento de Billy. Por fim, ele descarta 1 carta de Ermos para alocar seu Acampamento no espaço de destino.

Assim que todas as cartas de Terreno necessárias forem descartadas (ou entregues para outro jogador), move o Acampamento mais à esquerda do seu tabuleiro de Tribo para o espaço de destino.



Efeitos Após Alocar um Acampamento



- O** Se a área na qual você alocou seu Acampamento tiver ao menos 1 Fruta, pegue 1 delas e coloque-a à esquerda do seu tabuleiro de Tribo.

Observação: Mais para frente na partida, se você alocar outro Acampamento na mesma área, você poderá pegar outra Fruta.

- O** Aplique o efeito indicado no espaço em que o Acampamento estava no seu tabuleiro de Tribo da seguinte forma:



- A** Sem efeito.

- B** Quando você alocar seu 2º, 4º e 6º Acampamentos, pegue 1 peça de História dentre as 5 viradas para cima da fileira de peças; ou, caso nenhuma delas seja útil para você, pegue a do topo da pilha e revele-a. De qualquer forma, coloque a peça no espaço livre mais à esquerda no seu tabuleiro de Tribo. Se você escolheu 1 das 5 peças viradas para cima, reabasteça o espaço imediatamente com a peça do topo da pilha.

- C** Quando você alocar seu 3º, 5º e 7º Acampamentos, você pode pegar 1 carta de Terreno da sua mão e deslizá-la para baixo do seu tabuleiro de Tribo no espaço correspondente, fazendo com que apenas 1 Terreno esteja visível. O Terreno também pode ter um símbolo presente. Se você não tiver cartas na mão ou preferir não aplicar esse efeito, o espaço correspondente ficará vazio.

- D** Quando você alocar seu último Acampamento, você ativa o fim da partida (veja p. 8). Fazer isso lhe fornece 1 🌫 adicional durante o cálculo da pontuação.

Áreas

Uma área consiste em 1 ou mais espaços do mesmo tipo de Terreno adjacentes.



No exemplo acima, os espaços em destaque apresentam 2 áreas de Montanha diferentes.



Charlie pega o Acampamento mais à esquerda em seu tabuleiro de Tribo e o aloca no espaço de destino. Já que colocou o Acampamento na área dos Ermos, que ainda contém 1 Fruta, ele coleta esse marcador.



Charlie aloca um Acampamento vindo do 3º espaço no Mapa do Jogo. Então, escolhe uma carta da sua mão e a desliza para baixo do espaço do mesmo Acampamento.



Peças de História

Peças de História são a principal maneira de pontuar na partida. Para pontuar suas peças de História (e usufruir do potencial de no fim da partida), você deve cumprir ambos os requisitos de Terreno e recursos presentes nelas.

Os requisitos para cada peça de História são verificados separadamente. Cada Acampamento e cada carta abaixada do seu tabuleiro de Tribo podem ser usados para satisfazer os requisitos de várias peças de História.

Observação: Acampamentos Iniciais não contam para nenhum requisito de História.



- ② Se uma peça de História contiver , ou mais de uma vez, você deve ter Acampamentos alocados **nessa mesma quantidade** de áreas do tipo de Terreno correspondente.
 - ② Se a peça de História contiver mais de uma vez, você deve ter Acampamentos alocados que estejam **adjacentes** a essa mesma quantidade de áreas de Água (um único Acampamento pode estar adjacente a mais de uma área de Água).
 - ② Se uma peça de História contiver , , ou mais de uma vez, você deve ter Acampamentos alocados em espaços **adjacentes** a essa mesma quantidade de ícones **diferentes** que correspondam ao recurso.
- Cada ícone cumpre apenas 1 requisito daquele tipo, não importa a quantidade de Acampamentos adjacentes a ele.

Charlie tem 2 Acampamentos na mesma área de Floresta e adjacentes a mesma área de Água.

Charlie tem apenas 1 e 1 .
Além disso, tem 1 .

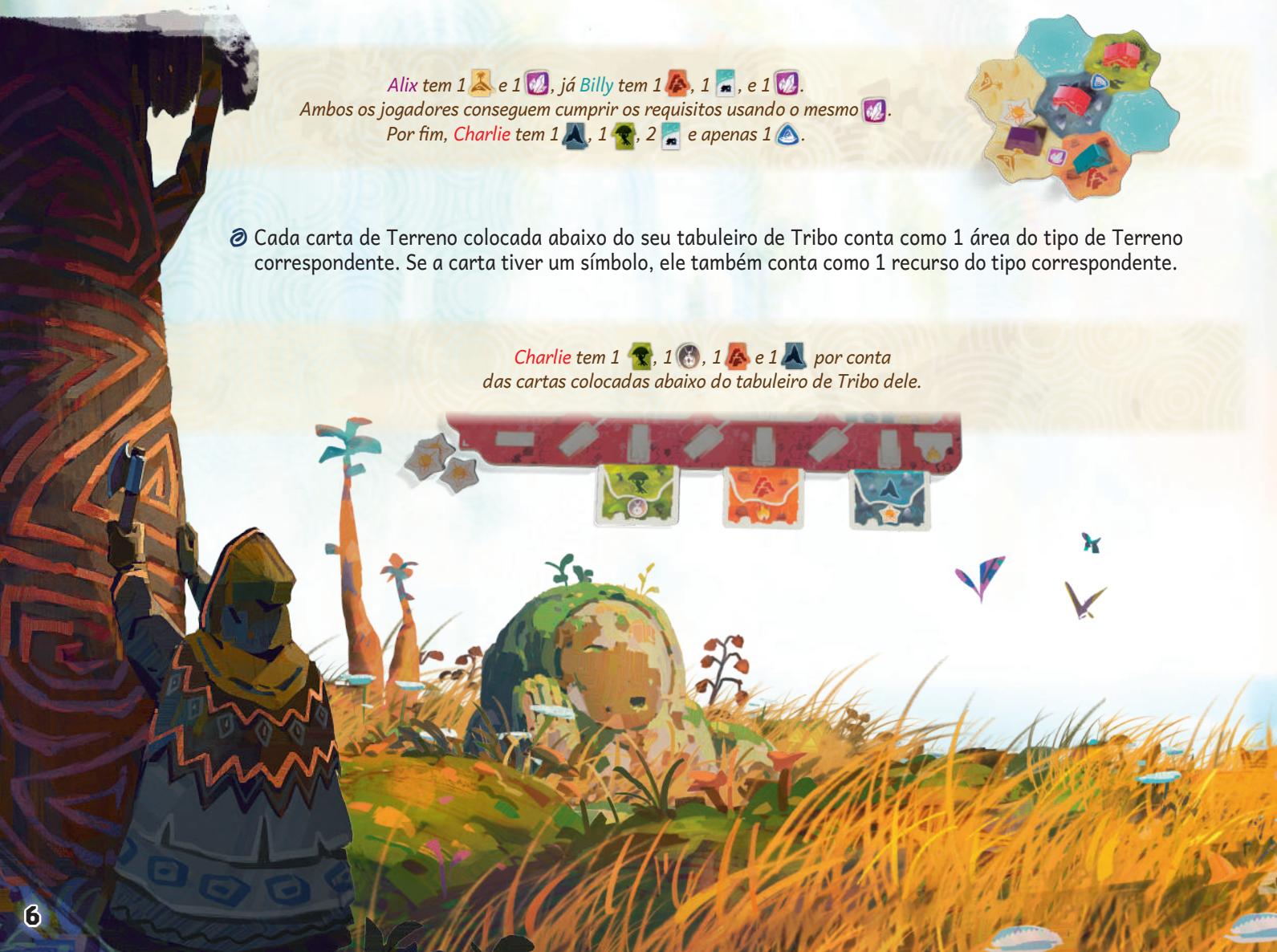


Alix tem 1 e 1 , já Billy tem 1 , 1 , e 1 .
Ambos os jogadores conseguem cumprir os requisitos usando o mesmo .
Por fim, Charlie tem 1 , 1 , 2 e apenas 1 .



- ② Cada carta de Terreno colocada abaixado do seu tabuleiro de Tribo conta como 1 área do tipo de Terreno correspondente. Se a carta tiver um símbolo, ele também conta como 1 recurso do tipo correspondente.

Charlie tem 1 , 1 , 1 e 1 por conta das cartas colocadas abaixado do tabuleiro de Tribo dele.



Fim do Turno

No final do seu turno, confira se você cumpriu os requisitos de suas peças de História.

Para cada peça de História que você tiver cumprido os requisitos, marque-a como completada ao deslizar a peça para cima no seu tabuleiro de Tribo. Então, **compre 1 carta de Terreno** da pilha de compra para cada peça de História recém-completada. O jogador à sua esquerda prossegue com o próprio turno.

No final do próprio turno, Charlie tem Acampamentos em 2 áreas de diferentes e uma carta com abaixo do próprio tabuleiro.



Ele também tem um Acampamento adjacente a 1 e um na carta abaixo do próprio tabuleiro.



Já que completou todos os requisitos (2 e 3) na peça de História mais à esquerda, ele a desliza para cima e compra 1 carta de Terreno. Seu turno acabou.



FIM DA PARTIDA

A partida termina no fim de uma rodada na qual um jogador alocar seu **último Acampamento**. Termine a rodada atual de forma que todos os jogadores tenham realizado a mesma quantidade de turnos e calcule os pontos de cada um usando o bloco de pontuação. Quaisquer peças de História com requisitos incompletos são imediatamente descartadas.

Pontue as peças de Cenário da seguinte forma:



Some os pontos indicados em cada uma das suas peças de História completas.



Pontue 1 ponto para cada que você tiver advindo de peças de História completas, cartas abaixo do seu tabuleiro de Tribo e 1 extra se você alocou seu **último Acampamento** (correspondente ao símbolo presente no espaço vazio de Acampamento do seu tabuleiro de Tribo). Além disso, o jogador com mais ganha 4 pontos adicionais. Em caso de empate pela maioria de , todos os jogadores empurrados recebem os 4 pontos.



Pontue 4 pontos para cada grupo de ao menos 2 Acampamentos conectados no Mapa do Jogo.



Pontue 2 pontos para cada marcador de Fruta obtido ao longo da partida e para cada símbolo de visível nas cartas de Terreno colocadas abaixo do seu tabuleiro de Tribo.

O jogador com mais pontos no total vence. Em caso de empate, o vencedor é aquele com mais cartas de Terreno restantes na própria mão. Se o empate ainda persistir, a vitória é compartilhada.



Charlie soma seus pontos. Ele completou 3 peças de História, mas não completou sua quarta, então ela é ignorada e descartada. Ele pontua um total de **16 pontos** por conta das peças completadas ($5 + 7 + 4$).



Também conseguiu 3 marcadores de Fruta ao longo da partida e tem 1 símbolo de em uma de suas cartas de Terreno colocadas embaixo de seu tabuleiro, o que garante um total de 4 Frutas, então, recebe **8 pontos**.





Charlie tem dois grupos de ao menos 2 Acampamentos conectados no Mapa do Jogo, o que lhe garante 8 pontos adicionais (4 pontos por grupo).



O total de é 3: 1 vindo de uma peça de História, 1 de uma carta abaixo do seu tabuleiro e 1 por ter alocado seu último Acampamento. Como **Alix** tem mais símbolos de que ele, **Charlie** pontua apenas 3 pontos. O bônus de 4 pontos de fica com **Alix**.

	B	A	C
17	19	16	
1	64	3	
8	16	8	
10	4	8	
36	49	35	



A pontuação total de **Charlie** é de $16 + 3 + 8 + 8 = 35$ pontos.

Pontuação específica do Cenário (veja a última p.)

CENÁRIO PARA EQUIPES

Coloque a peça de Cenário 11 próxima da área de jogo. As regras para partidas em Equipes são as mesmas de um jogo para 4 jogadores. Os jogadores se organizam em equipes de 2, com membros da mesma equipe sentados em lados opostos, e o turno é revezado entre as equipes. A partida termina no fim de uma rodada na qual um jogador alocar seu último Acampamento. Os pontos das equipes são somados.



Sua equipe pontua a soma das suas peças de História.



Sua equipe pontua o total de símbolos de de ambos os jogadores, cada um equivale a 1 ponto. A equipe com mais símbolos de recebe 4 pontos adicionais. Em caso de empate pela maioria de , ambos os jogadores recebem os 4 pontos.



Sua equipe ganha 4 pontos para cada grupo de 2 Acampamentos ou mais que tenha ao menos um Acampamento de cada membro da equipe contido nele.



Sua equipe ganha 4 pontos para cada par de Frutas que contenham uma fruta de cada membro da equipe.

A equipe com mais pontos somados vence a partida. Em caso de empate, a equipe vencedora é aquela com mais cartas de Terreno restantes nas próprias mãos. Se o empate ainda persistir, a vitória é compartilhada.

CENÁRIOS ADICIONAIS

Dewan contém 3 cenários adicionais. Ao jogar qualquer um desses cenários, use as regras normais de jogo, a menos que indicado o contrário. Regras específicas de cada cenário sempre são consideradas como acima das regras normais de jogo. Você encontra as diferenças na preparação de cada cenário no verso das peças de Cenário correspondentes. Elas ficam próximas da área de jogo no lugar da peça de Cenário base. As regras a seguir se aplicam a cada Cenário diferente.

Crie uma Pilha de Compra

No início da partida, após preparar a fileira de cartas, separe uma quantidade de cartas aleatórias e crie uma pilha de compra. Essa quantidade depende de quantos jogadores estão jogando:

- ② Para 2 jogadores: 6 cartas
- ② Para 3 jogadores: 8 cartas
- ② Para 4 jogadores: 10 cartas

Coloque a pilha de compra em cima da peça de Evento. As cartas restantes formam a reserva, coloque-a próxima da pilha de compra.

Ativar Evento

Cada Cenário contém um Evento específico. Quando um jogador realiza a ação “Pegar 2 cartas”, a fileira de cartas é reabastecida com as cartas vindas da pilha de compra.

Quando a última carta da pilha de compra for coletada, o evento é ativado imediatamente e resolvido pelo jogador.

Então, uma nova pilha de compra é criada com as cartas da reserva (a quantidade de cartas se mantém a mesma da anteriormente indicada).

Recompensa de Peças de História

Quando um jogador completar os requisitos das peças de História que tiver, ele pega a carta (ou cartas) do topo da reserva (não da pilha de compra).

Observação: Se a reserva estiver vazia quando você precisar comprar uma carta, embaralhe a pilha de descarte e coloque-a virada para baixo para criar uma nova reserva.

Limite de Peças do Jogo

Quando um evento requisitar que você posicione ou pegue um marcador que não estiver mais disponível, ignore essa parte do evento.



Em uma partida com 3 jogadores, Billy realiza a ação “Pegar 2 cartas” e reabastece os espaços com as últimas 2 cartas da pilha de compras. Ele resolve o evento e cria uma nova pilha de compra com 8 cartas da reserva.

A Enxurrada



Prepare o jogo normalmente, com a seguinte exceção: a peça de Território de Enxurrada deve ser colocada conforme indicado no verso da peça de Cenário. Coloque os marcadores de Água próximos do Mapa do Jogo. Antes de empilhar as peças de História, remova as 5 peças de História com o símbolo de Água .



Cada vez que um evento for ativado, o jogador ativo coloca 1 marcador de Água em qualquer um espaço livre não Água adjacente a um espaço de Água já existente. Aquele espaço passa a ser considerado um espaço de Água. Se isso causar uma divisão de uma área em duas, move todas as Frutas para a maior área dentre elas. Se ambas as áreas tiverem o mesmo tamanho, divida as Frutas igualmente entre elas, colocando alguma Fruta restante (se houver) em uma das áreas aleatoriamente.



Pontue as peças de História completadas e símbolos de  como normalmente.



Pontue 3 pontos para cada área de Floresta ou Montanha na qual você tenha alocado ao menos 1 Acampamento.



Pontue 4 pontos para cada par que consista em 1  e 1 símbolo de  que você adquiriu ao longo da partida.



Billy ativa o evento e deve colocar um marcador de Água. A imagem acima destaca 6 espaços possíveis: eles estão livres, são não Água, e estão adjacentes a um espaço de Água (incluindo o marcador de Água colocado anteriormente).

O Vulcão



Prepare o jogo como normalmente, com a seguinte exceção: a peça de Território de Vulcão deve ser colocada conforme indicado no verso da peça de Cenário. Coloque os marcadores de Lava próximos do Mapa do Jogo.



Cada vez que um evento for ativado, o jogador ativo coloca 1 marcador de Lava em um espaço livre não Água adjacente ao Vulcão ou a outro marcador de Lava. Se isso causar uma divisão de uma área em duas, move todas as Frutas para a maior área dentre elas. Se ambas as áreas tiverem o mesmo tamanho, divida as Frutas igualmente entre elas, colocando alguma Fruta restante (se houver) em uma das áreas aleatoriamente.

Ao alocar um Acampamento, você não pode atravessar um espaço com um marcador de Lava nem o Vulcão.



Pontue as peças de História completadas e símbolos de  como normalmente. Isso inclui  por estar adjacente ao Vulcão.



Pontue 2 pontos para cada área de Água que tenha ao menos 1 de seus Acampamentos adjacente à ela. Pontue 2 pontos para cada Acampamento que esteja adjacente ao centro de uma peça inicial do oponente.



Pontue 3 pontos para cada par que consista em 1  e 1 símbolo de  que você adquiriu ao longo da partida.



Billy ativa o evento e deve colocar um marcador de Lava. A imagem acima destaca 4 espaços possíveis: eles estão livres, são não Água, e estão adjacentes a um espaço com um marcador de Lava ou ao Vulcão. *Billy* tem 1  por estar adjacente ao Vulcão.



Vilas Flutuantes



Prepare o jogo como normalmente. Coloque os marcadores de Peixe próximos do Mapa do Jogo.



Quando um jogador realizar a ação “Alocar um Acampamento”, ele pode escolher alocar o Acampamento em um espaço de Água. Ele pode escolher qualquer espaço em uma área de Água como destino. A última carta descartada deve ser uma carta de Água.

Cada área de Água só pode conter 1 Acampamento. Ele agora é considerado uma Vila Flutuante. Assim que uma área de Água contiver 1 Vila Flutuante, nenhum outro Acampamento pode ser alocado nela.

Sua Vila Flutuante agora pode ser usada como ponto inicial. Neste caso, a primeira carta descartada deve ser uma carta de Água. A próxima carta descartada pode ser de qualquer Terreno que corresponda a um espaço adjacente à área inicial de Água.

Se um oponente atravessar uma área de Água que contenha a sua Vila Flutuante, ele deve lhe entregar uma carta de Água em vez de descartá-la.

Importante: uma Vila Flutuante NÃO é considerada adjacente à área de Água que ela ocupa.



Quando o evento for ativado, cada jogador com ao menos 1 Vila Flutuante pode descartar exatamente 1 carta de Terreno (de qualquer tipo) da própria mão.

Então, pega 1 marcador de Peixe para cada Vila Flutuante que tiver.

Marcadores de Peixe são coletados na ordem do turno, começando pelo jogador que ativou o evento.



Pontue as peças de História completadas e símbolos de como normalmente.



Para cada área de Água, o jogador com mais Acampamentos adjacentes àquela área recebe 6 pontos. Em caso de empate, cada jogador empurrado recebe 3 pontos em vez disso.

Vilas Flutuantes NÃO são consideradas adjacentes às áreas de Água onde estão, então não são consideradas no momento de pontuar por requisitos relativos à Água nas peças de História ou adjacência de Acampamentos.



Pontue 3 pontos para cada par que consista em 1 e 1 símbolo de que você adquiriu ao longo da partida.



Pontue 3 pontos para cada marcador de Peixe que você adquiriu ao longo da partida.

Dana alocou uma Vila Flutuante na área de Água A e outra na área de Água B. Charlie alocou uma na área de Água C. Cada vez que o evento for resolvido, ambos podem descartar qualquer 1 carta da própria mão. Se o fizerem, Dana recebe 2 marcadores de Peixe e Charlie recebe 1 marcador de Peixe.



No fim da partida, os pontos que cada área de Água fornece são os seguintes:

- ÁREA A: Dana tem 4 Acampamentos adjacentes a esta área (a Vila Flutuante não conta). Billy tem apenas 2 Acampamentos adjacentes, e Charlie apenas 1. Dana pontua 6 Pontos.

- ÁREA B: Billy e Charlie estão empurrados, cada um tem 2 Acampamentos adjacentes a esta área, então ambos pontuam 3 pontos cada.

- ÁREA C: Dana e Billy estão empurrados, cada um tem 3 Acampamentos adjacentes a esta área, então ambos pontuam 3 pontos cada.

Gestão de Produto: Matheus Passeri Tradução: Camila Loricchio Revisão: Felipe Ramos e Catharine Affune

Dewan é publicado pela Asmodee Group - SPACE Cowboys, 18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy - BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex - França

© 2026 SPACE Cowboys. Todos os direitos reservados.

Confira mais notícias sobre Dewan e a SPACE Cowboys em www.spacecowboys.fr, SpaceCowboysFR, e space_cowboys_officiel.