

ARCANA

MANUAL DE INSTRUÇÕES

SUMÁRIO

Introdução.....	1
 Regras Oficiais do Jogo.....	1
 Proposta Pedagógica	2
 Modos Alternativos de Jogo	2
 Unindo os Reinos: Alvorada e Crepúsculo.....	3
 Conheça as Famílias de Arcana: Os Heróis da Alvorada.....	3
 Conheça as Famílias de Arcana: Os Guardiões do Crepúsculo	5

ARCANA

Introdução

Bem-vindos ao Mundo de Arcana!

Este é um convite para que você e sua família se desconectem um pouco das telas e do mundo digital para momentos reais de pura diversão em família. Desenhado para encantar de forma inteligente, Arcana une o melhor de dois mundos: o aprimoramento de capacidades cognitivas essenciais e a magia de jogar junto. É hora de desconectar, embarcar nesta aventura e construir lembranças que ficarão para sempre, divertindo tanto as crianças quanto os adultos.

Neste manual, você encontrará as regras oficiais para dominar o jogo, além de um guia pedagógico e modos alternativos para adaptar o desafio a diferentes idades.



Regras Oficiais do Jogo

Idade recomendada: 4 a 12 anos | Jogadores: 2 a 4 jogadores

Objetivo:

O grande objetivo em Arcana é reunir o maior número possível de grupos (famílias) e trazê-los em segurança para o Reino de Arcana. Vence o jogador que, ao final da partida, tiver o maior número de grupos completos baixados em sua área de jogo.

Conhecendo as Cartas:

Cada grupo no jogo é composto por exatamente 4 membros:

1-Pai; 2-Mãe; 3-Filho e 4-Filha

Existem 7 grupos, cada um representado pela cor e símbolo ao lado do número da carta (lado superior esquerdo):

Arcana Alvorada: Alquimistas, Anões, Bárbaros, Cavaleiros, Elfos, Fadas e Magos.

Arcana Crepúsculo: Bruxos, Caveira, Fantasmas, Medusas, Múmias, Vampiros e Zumbis.

Preparação (Setup):

Embaralhe muito bem todas as cartas e distribua 5 cartas para cada jogador.

Coloque as cartas restantes viradas para baixo no centro da mesa. Este será o monte de compra.

Escolham quem será o primeiro a jogar (pode ser o jogador mais novo ou quem ganhou a última partida). O jogo segue no sentido horário.

Como Jogar (O Seu Turno):

Durante a sua vez, você assumirá o papel do embaixador do reino. Siga os passos abaixo:

O Pedido: Escolha um jogador específico na mesa e pergunte a ele se ele possui uma carta específica que você precisa para formar o seu grupo (exemplo: "João, você tem a Filha do grupo dos Magos?").

Regra de Ouro: Você só pode pedir uma carta de um grupo se você já tiver pelo menos um membro daquele mesmo grupo na sua mão. Você não pode pedir por um grupo que não possui.

Exceção Mão Vazia: Se você não tiver nenhuma carta na mão, neste caso, pode pedir qualquer carta.

O Sucesso: Se o jogador escolhido tiver a carta que você pediu, ele é obrigado a entregá-la a você. Como recompensa pelo seu sucesso, o seu turno recomeça! Você pode pedir outra carta para o mesmo jogador ou escolher um jogador diferente.

A Falha e o Fim do Turno: Se o jogador escolhido não tiver a carta que você pediu, ele dirá que não tem. Neste momento, o seu turno se encerra. Como última ação, você deve comprar uma carta do monte no centro da mesa (caso ainda existam cartas disponíveis). A vez passa para o jogador à sua esquerda. Atenção: mesmo que você compre exatamente a carta que havia pedido, o seu turno não recomeça. Guarde a carta e a vez passa para o jogador à sua esquerda.

Completando um Grupo: Atenção constante! Assim que você reunir os 4 membros de um mesmo grupo na sua mão, você deve baixá-los imediatamente abertos na mesa, na sua frente.

Fim de Jogo: A partida termina no exato momento em que todos os grupos do baralho estiverem completos e baixados na mesa. Os jogadores contam quantos grupos conseguiram formar. Aquele que tiver o maior número de grupos é declarado o grande vencedor e novo Rei de Arcana! Se mais de um jogador tiver o maior número de grupos, eles serão vencedores e governarão juntos.



Proposta Pedagógica

Arcana foi cuidadosamente desenhado não apenas para entreter, mas para ser uma ferramenta ativa no desenvolvimento cognitivo e social das crianças, servindo como uma excelente alternativa ao tempo excessivo de telas.

Um jogo infantil tem o desafio de ser explicado em menos de 2 minutos e jogado em menos de 12 minutos e, na nossa visão, além de divertido, ele deve desenvolver habilidades fundamentais para as crianças.

Durante as partidas, as crianças desenvolvem de forma lúdica as seguintes habilidades:

Categorização: Ao agrupar as cartas buscando reunir os 4 membros específicos de uma mesma família dentre 7 grupos a criança treina a capacidade de organizar informações visualmente, reconhecer padrões e entender como partes individuais formam um conjunto lógico.

Lógica e Dedução: O raciocínio estratégico é estimulado a cada jogada. Como a regra exige que a criança só peça cartas de um grupo se ela já tiver ao menos uma carta daquela família na mão, ela aprende a conectar pistas, prever possibilidades e fazer deduções cruzadas para alcançar seu objetivo. Quando ela analisa os pedidos e respostas de outros jogadores, ela aprende a deduzir quais possibilidades são mais interessantes para executar na vez dela.

Memória de Trabalho: Vencer no Arcana exige reter informações dinâmicas. Se o colega ao lado pediu o "Filho dos Cavaleiros" na rodada passada, a criança precisa memorizar esse fato para usar a seu favor mais tarde, ela com o tempo aprenderá a perceber que aquele jogador tem uma carta de cavaleiro, menos a que ele pediu. Isso fortalece a retenção de dados a curto prazo de uma forma orgânica e divertida.

Socialização e Comunicação: Ao contrário da grande maioria das atividades feitas com telas, onde a criança apenas recebe informações de forma passiva de forma isolada, o jogo promove o contato visual e a interação constante. As crianças precisam chamar os adversários pelo nome, formular perguntas claras, ouvir as respostas e respeitar a vez do outro, aprimorando a autoconfiança e a fluência verbal.

Atenção Focada: Para não perder as pistas verbais que os outros jogadores fornecem durante os turnos deles, a criança é incentivada a manter a concentração contínua na mesa, combatendo a dispersão natural e treinando o foco sustentado.

Inteligência Emocional e Resiliência: Ouvir que um colega não tem a carta desejada e ter que encerrar o próprio turno ensina os pequenos a lidarem com pequenas frustrações. Eles aprendem na prática a ter paciência, a gerenciar expectativas e a compreender que recomeçar faz parte da vida.



Modos Alternativos de Jogo

Para garantir que o Arcana cresça junto com as crianças e ofereça diferentes níveis de desafio, propomos três modos alternativos:

1. Modo simplificado (Ideal para 4 a 8 anos)

O jogo foi projetado para ser rápido e dinâmico, porém com o aumento do número de jogadores (4 ou mais) ou a junção de mais de uma versão do jogo, a complexidade aumenta consideravelmente, principalmente para crianças menores, pois exige mais memória em consequência do maior número de possibilidades de trocas. Neste caso, sugerimos alterar somente uma regra: os jogadores não podem mais uma carta específica, podem por uma carta de um grupo. Ao invés de pedir pela "mamãe cavaleira" basta pedir: "você tem alguma carta dos Cavaleiros?".

Isso torna o jogo muito mais rápido.

2. Modo "Memória Arcana" (Ideal para 4 a 5 anos)

Como jogar: em vez das regras tradicionais, separe alguns grupos do baralho e coloque as cartas viradas para baixo na mesa. As crianças devem virar duas cartas por vez tentando achar membros da mesma família. Como as famílias têm 4 membros, qualquer combinação de dois membros do mesmo grupo (ex: Pai e Filho do mesmo grupo) formam um par válido.

Foco: Treinamento visual, reconhecimento de padrões e memória de curto prazo sem a pressão da dedução lógica.

3. Modo "O Perdido de Arcana" (Para crianças mais velhas, 8 a 12 anos)

Como jogar: antes de distribuir as cartas, remova uma carta aleatória do baralho e guarde-a na caixa sem que ninguém veja. O jogo segue as regras oficiais normalmente. No entanto, um dos grupos nunca poderá ser completado. O jogador que terminar o jogo segurando as cartas desse grupo incompleto na mão perde pontos ou sofre uma "penalidade lúdica" (como imitar um monstro do reino!).

Foco: Adiciona uma camada extra de tensão, dedução avançada e gerenciamento de risco.

Unindo os Reinos: Alvorada e Crepúsculo



Você sabia que o universo de Arcana é expansível? Embora as coleções Arcana Alvorada e Arcana Crepúsculo funcionem perfeitamente sozinhas (cada uma com 7 grupos), você pode juntar os dois baralhos para criar uma partida épica com as 14 famílias completas, totalizando 56 cartas!

O que muda ao combinar os dois baralhos?

- **Aumento do Número de Jogadores:** Ao dobrar a quantidade de cartas, o jogo passa a comportar confortavelmente grupos maiores (ideal para 5 a 8 jogadores). É a configuração perfeita para festas infantis, grandes reuniões de família ou uso em sala de aula.
- **Desafio Cognitivo Ampliado:** Com 14 grupos diferentes circulando pela mesa, o desafio para a Memória de Trabalho e para a Atenção Focada aumenta significativamente. Os jogadores precisarão redobrar a atenção para lembrar quem pediu o quê!

Dica de Ouro: Se for jogar com as duas edições misturadas e com muitos jogadores na mesa, recomendamos fortemente a adoção do Modo Simplificado (onde se pede apenas pelo nome do grupo, e não pelo membro específico da família). Isso garante que a rodada continue ágil, dinâmica e que a diversão não perca o ritmo!

Conheça as Famílias de Arcana: Os Heróis da Alvorada

O Reino de Arcana é um lugar próspero e pacífico graças à união de sete famílias extraordinárias. Cada grupo possui talentos únicos e viajou de muito longe para ajudar a construir a magia da Alvorada. Conheça quem são eles:

1. Os Alquimistas



- **Pai:** Aurelius
- **Mãe:** Vitra
- **Filho:** Isaac
- **Filha:** Razi

• **História:** Originários das Cavernas de Cristal, os Alquimistas passaram gerações misturando líquidos raros em busca de uma fórmula capaz de transformar tristeza em alegria. Andam sempre com os bolsos cheios de frascos borbulhantes e medem tudo com precisão.

• **Contribuição ao Reino:** São os grandes cientistas de Arcana. Eles criam poções de cura para quem está doente, inventam fertilizantes mágicos que fazem as macieiras darem frutos gigantes.

2. Os Anões



- **Pai:** Gorim
- **Mãe:** Astrid
- **Filho:** Rurik
- **Filha:** Rubi

• **História:** Eles vieram das profundezas das Montanhas de Ferro. Os Anões são robustos, alegres e extremamente leais. Nasceram com o dom de entender os segredos da terra e do metal, ouvindo o "canto" das pedras preciosas.

• **Contribuição ao Reino:** São os mestres construtores e engenheiros. São famosos por suas ferramentas e armaduras praticamente indestrutíveis, além de fabricarem os brinquedos de corda mais resistentes do mundo. Eles conseguem explorar a montanha profundamente e conseguiram joias que iluminam seus salões.

3. Os Bárbaros



- **Pai:** Ragnar
- **Mãe:** Astra
- **Filho:** Bjorn
- **Filha:** Thora

• **História:** Nômades das Estepes Nevadas, os Bárbaros da Alvorada não são apenas corajosos, eles também têm energia de sobra e corações gigantes! Eles dormem sob as estrelas, falam a língua dos animais selvagens e resolvem qualquer problema com um sorriso no rosto e muita força.

• **Contribuição ao Reino:** São os protetores das fronteiras e domadores de feras. Além de manterem o reino seguro, eles organizam os maiores torneios de esportes de Arcana e sabem acender as melhores (e maiores) fogueiras para contar histórias à noite.

4. Os Cavaleiros



- **Pai:** Sir Leon, protetor do Reino
- **Mãe:** Lady Clara, escudo intransponível
- **Filho:** Escudeiro Léo
- **Filha:** Valente Lya

• **História:** Descendentes dos primeiros defensores do continente, esta família leva o código de honra muito a sério. Eles acordam cedo para polir suas armaduras prateadas e fazem um juramento solene de sempre ajudar quem precisa, não importa o tamanho do problema.

• **Contribuição ao Reino:** Mantêm a paz e a ordem nas cidades. Eles ensinam disciplina, coragem e boas maneiras para as crianças, além de estarem sempre prontos para ajudar os que precisam.

5. Os Elfos



- **Pai:** Vaelis
- **Mãe:** Lyra
- **Filho:** Órion
- **Filha:** Estrela

• **História:** Eles vivem no Bosque dos Sussurros, onde as árvores cantam antigas melodias. Os Elfos são graciosos, velozes e possuem sentidos muito aguçados. Eles são tão leves que conseguem caminhar sobre folhas secas sem fazer um único barulho.

• **Contribuição ao Reino:** São os guardiões da natureza e os maiores arqueiros do reino. Eles cultivam os gigantescos jardins do castelo, ensinam as pessoas a viverem em harmonia com os animais e atuam como guardiões dos conhecimentos antigos.

6. As Fadas



- **Pai:** Aerion
- **Mãe:** Elaria
- **Filho:** Orien
- **Filha:** Cintilante

• **História:** Nascidas a partir do primeiro raio de sol da manhã, as Fadas costumavam viver escondidas dentro das flores de lótus. Movidas pela curiosidade e por gostarem de brincadeiras mágicas, decidiram conhecer os outros grupos de Arcana.

• **Contribuição ao Reino:** Elas espalham alegria e poeira estelar por onde passam. Ficam felizes em trazer bons sonhos para as crianças que dormem. Além disso, suas asas brilhantes iluminam as florestas de forma suave durante a noite.

7. Os Magos



- **Pai:** Albus
- **Mãe:** Selene
- **Filho:** Cosmo
- **Filha:** Aura

• **História:** Durante séculos, eles viveram isolados nas Torres Flutuantes do Conhecimento, sempre buscando livros antigos. Percebendo que sabedoria não serve para nada se não for compartilhada, decidiram descer das nuvens.

• **Contribuição ao Reino:** São os grandes professores de Arcana. Eles dominam os 4 elementos (vento, terra, fogo e água), matemática e leitura, preveem mudanças observando a natureza e fazem espetáculos de ilusões belíssimas para entreter a população nas feiras de domingo.

Conheça as Famílias de Arcana: Os Guardiões do Crepúsculo

Muitos acham que a noite é um momento de medo, mas no Reino de Arcana, quando o sol se põe, seres incríveis acordam para defender o Continente. As famílias do Crepúsculo podem ter uma aparência diferente e um tanto curiosa, mas possuem talentos essenciais para o reino. Conheça quem são eles:

1. Os Bruxos



- **Pai:** Balthazar
- **Mãe:** Morgana
- **Filho:** Merlin
- **Filha:** Luna

• **História:** Moradores dos Pântanos Sussurrantes, os Bruxos adoram misturar ingredientes esquisitos em seus grandes caldeirões de ferro. Embora muitos achem que eles fazem feitiços perigosos, a verdade é que eles adoram cozinhar!

• **Contribuição ao Reino:** São os grandes cozinheiros das festas reais. Eles preparam a melhor sopa de abóbora do continente, curam soluços com poções de hortelã e dão aulas de voo seguro em suas vassouras. São os mestres da botânica e da cura. Preparam remédios complexos e elixires que curam qualquer enfermidade do reino. Eles ensinam o respeito profundo pelo meio ambiente e que o equilíbrio da natureza depende do cuidado de todos os animais, mesmo que não sejam peludos e fofinhos.

2. As Caveiras



- **Pai:** Ossovaldo
- **Mãe:** Carmem
- **Filho:** Crânio
- **Filha:** Tíbia

• **História:** Originários das Cavernas Fósseis, eles adoram dançar e usar as próprias costelas como xilofone. Por serem feitos apenas de ossos, eles não sentem frio no inverno.

• **Contribuição ao Reino:** São os maiores músicos do reino e animam qualquer festival com suas bandas de percussão. Além disso, são excelentes professores de anatomia e ajudam os médicos a entenderem como o corpo funciona.

3. Os Fantasmas



- **Pai:** Gaspar
- **Mãe:** Espectra
- **Filho:** Buu
- **Filha:** Bruma

• **História:** Eles habitam os sótãos dos casarões antigos do reino. Os Fantasmas são muito tímidos e, às vezes, esquecem que são invisíveis. Eles não gostam de assustar ninguém; na verdade, o som de "Buu!" que eles fazem é apenas a forma como dizem "Olá!" no idioma fantasmagórico.

• **Contribuição ao Reino:** São os observadores silenciosos e os detentores dos segredos perdidos. Por poderem atravessar qualquer parede, são os melhores investigadores do reino. Eles ensinam o valor de saber ouvir e a importância de preservar relatos e histórias que o tempo ameaça apagar.

4. As Medusas



- **Pai:** Piton
- **Mãe:** Serpina
- **Filho:** Lisco
- **Filha:** Cascabel

• **História:** Seus cabelos de serpente são antigos símbolos de sabedoria. Eles carregam um olhar poderoso e penetrante, capaz de paralisar o tempo e a matéria.

• **Contribuição ao Reino:** São os arquitetos e escultores supremos. Com um único e focado olhar, eles transformam pedras brutas em monumentos eternos. Eles ensinam a importância do foco absoluto, dos limites e do respeito ao espaço do outro.

5. As Múmias



- **Pai:** Ramsés
- **Mãe:** Cleo
- **Filho:** Papiro
- **Filha:** Esfinge

• **História:** Originários das areias escaldantes dos Desertos Dourados, eles preservam os costumes antigos. Envolto em ataduras de linho fino, eles dominam os rituais de conservação e resistem à passagem dos milênios com uma paciência inabalável.

• **Contribuição ao Reino:** São os bibliotecários milenares e mestres linguistas. Eles são os únicos capazes de traduzir os idiomas e os pergaminhos mais antigos do mundo. Sua habilidade de preservação garante que os alimentos, os documentos e a história de Arcana nunca se deteriore.

6. Os Vampiros



- **Pai:** Vlad
- **Mãe:** Carmilla
- **Filho:** Lucien
- **Filha:** Violeta

• **História:** Reclusos e muito elegantes, são descendentes de uma antiga e refinada aristocracia. Eles possuem modos polidos, vestem-se com extrema elegância e evitam o sol não por medo, mas por possuírem uma reverência sagrada pelos mistérios que o céu noturno esconde.

• **Contribuição ao Reino:** São os vigilantes noturnos, garantindo que tudo fique seguro enquanto o reino dorme. Além disso, têm empatia com os animais noturnos como morcegos e lobos.

7. Os Zumbis



- **Pai:** Frank
- **Mãe:** Zélia
- **Filho:** Lázaro
- **Filha:** Zizi

• **História:** Originários dos Bosques Sombrios, eles representam o ciclo ininterrupto da terra. Assim como antigos mitos de renascimento, eles provam que a natureza sempre encontra uma forma de continuar. Movimentam-se de forma lenta, porém metódica e incansável.

• **Contribuição ao Reino:** São os trabalhadores braçais mais resilientes de Arcana. Eles constroem sob qualquer clima. Sua maior contribuição é a resiliência: eles ensinam que, mesmo caminhando devagar, quem nunca desiste sempre cumpre seu objetivo.