

# 3 DRAGÕES

三龍

## COMPONENTES

54 cartas de dragão, divididas em 3 partes: cabeça, corpo e cauda.

Estas cartas formam um total de 9 tipos de dragões diferentes e numeradas de 1 a 9. Há 2 cópias de cada carta de dragão.

4 cartas de ajuda.



cabeça (18)



corpo (18)



cauda (18)



cartas de ajuda (4)

## OBJETIVO

Fazer mais pontos de vitória que seus adversários depois de 3 rodadas. Ao final de cada rodada, os pontos devem ser contabilizados e anotados (Ver "Fim da Rodada").

## PREPARAÇÃO

- 1 Pegue aleatoriamente uma carta de cabeça, uma carta de corpo e uma carta de cauda. Coloque-as separadas para formar as pilhas de descarte de cada parte.
- 2 Embaralhe todas as cartas restantes para formar um baralho e coloque-o com a face para baixo na mesa, ao alcance dos jogadores.
- 3 Cada Jogador começa com 2 cartas de dragões e uma carta de ajuda.
- 4 O primeiro jogador é o último que viu um dragão.



Preparação para 4 jogadores

## O JOGO

### AÇÕES

Na sua vez, cada jogador pode fazer uma ação dentre as 3 abaixo, passando após para o jogador à esquerda:

1. Comprar do baralho
2. Comprar do descarte
3. Baixar uma carta de dragão

## COMPRAR DO BARALHO

O jogador compra duas cartas fechadas do baralho e depois descarta uma carta na respectiva pilha de descarte.

As cartas descartadas ficam abertas e são distribuídas em pilhas diferentes de acordo com as partes dos dragões.



## COMPRAR DO DESCARTE

O jogador compra a carta de cima de uma das pilhas de descarte, à sua escolha, e a coloca em sua mão, sem olhar as demais.



Obs.: Se essa ação esvaziar uma pilha de descarte, a próxima carta daquele tipo a ser descartada deverá ser colocada no local anterior da pilha vazia.

## BAIXAR UMA CARTA DE DRAGÃO

O jogador escolhe uma carta de dragão da sua mão de qualquer numeração e qualquer parte e a coloca à sua frente na sua área de jogo.

Cada jogador pode ter no máximo três dragões diferentes, ou seja, com três numerações diferentes, em sua área de jogo.

Cada carta de dragão, ao ser baixada na área do jogador, permite realizar uma ação extra opcional.



**Cabeça**  
O jogador pode comprar 1 carta fechada do baralho.



**Corpo**  
O jogador pode escolher uma das pilhas de descarte e pegá-la. Devendo escolher uma das cartas para si e devolver as demais na mesma ordem.



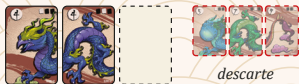
**Cauda**  
O jogador pode escolher aleatoriamente uma dentre as cartas na mão de outro jogador e pegá-la para si. Depois, deve devolver uma carta diferente para o mesmo.

## SUBSTITUINDO PARTES DE DRAGÃO

Os dragões que foram baixados e estão incompletos podem ser substituídos por uma carta de dragão de outra numeração na vez do jogador, se ele quiser.

Quando isso acontecer, ao baixar uma nova parte de dragão, todas as partes do dragão substituído que já haviam sido baixadas são removidas para pilhas de descarte correspondentes a cada parte.

Exemplo: João possui uma cabeça e um corpo de um dragão nº4. No entanto, ele tem certeza que outro jogador está segurando sua peça final.



área de jogo de João

Então, na sua jogada, João substituiu a carta de corpo nº4 por uma de nº9, removendo então as cartas de cabeça e de corpo de nº4 e colocando-as no descarte.



área de jogo de João

## LIMITE DE CARTAS

No final do seu turno, o jogador pode ter no máximo 4 cartas na mão.

Exemplo: Júlia tem 4 cartas. Ela usa a ação "Comprar do Baralho", compra 2 e descarta 1, ficando com 5 cartas. Como o limite para terminar o turno é 4, ela deve descartar mais uma.

## FIM DA RODADA

Existem duas condições possíveis para o fim de cada rodada:

- **Completar 3 dragões:** Quando um jogador forma 3 dragões em sua área de jogo, a rodada termina imediatamente.



- **Esgotar o baralho:** Quando a última carta do baralho é comprada, o jogador termina sua jogada e a rodada acaba.



Após o fim de cada rodada, é feita a contagem de pontos da seguinte maneira:

- Cada parte de dragão baixada vale 1 ponto.
- Um dragão completo concede 1 ponto extra.

Exemplo: João tinha na sua área de jogo 1 dragão completo, 1 corpo de um dragão e mais 1 cabeça e 1 corpo de outro dragão. Pelo dragão completo ele recebe 4 pontos (1 para cada parte e mais 1 pelo dragão completo). Pelas outras três cartas na sua área de jogo ele recebe 1 ponto para cada (3 pontos), totalizando assim 7 pontos na rodada.



Após contabilizar os pontos, caso essa tenha sido a terceira rodada, siga para Fim de Jogo. Caso contrário, junte todas as cartas – das áreas dos jogadores e das áreas de descarte. Siga os passos da Preparação para uma nova rodada, com o primeiro jogador sendo aquele à esquerda de quem iniciou a rodada anterior.

## FIM DE JOGO

Após 3 rodadas, quem tiver acumulado mais pontos é o vencedor.

Em caso de empate, o jogador que teve mais dragões completos na última rodada vence. Se o empate persistir, os jogadores dividem a vitória.

## CRÉDITOS

Título do Jogo: 3 Dragões

Game Designer: Eurico Cunha  
Desenvolvedores do Jogo: Augusto Barbosa, Eurico Cunha, Gustavo Silveira  
Ilustrador: Paulo Scabeni  
Diretor de Arte: Filipe Castro  
Design Gráfico: Bruno Marquez, João Victor Cramonez (JVC\_Artz)  
Escritora de Regras: Paula Faria  
Revisão de Regras: Claudinei Mendonça, Paulo "Bandana" Matos.  
Validação Final (QA): Alexandre Reis, Claudinei Mendonça, Paulo "Bandana" Matos, Maria Júlia Ronzani, Wallace Lucas.

Originalmente publicado por:  
Games ForFun LLC, Billings, Montana - EUA  
customerservice@gamesforfun.us

Edição Brasileira:  
CALAMITY JOGOS DE TABULEIRO E ACESSÓRIOS LTDA.  
CNPJ. 29.329.187/0001-53, Juiz de Fora, MG - Brasil  
contato@calamitygames.com.br

Avisos de Direitos Autorais:  
© 2025 Games ForFun LLC. Todos os direitos reservados.  
© 2025 CALAMITY JOGOS DE TABULEIRO E ACESSÓRIOS LTDA. Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte deste jogo pode ser reproduzida sem a permissão dos detentores dos direitos autorais. Este jogo e todos os seus componentes são propriedade intelectual de Games ForFun LLC e são protegidos pelas leis internacionais de direitos autorais.