



# OPERAÇÃO NATAL

Manual

## Índice

Preparação.....	4
Iniciando a partida .....	5
Primeira fase - Ações .....	6
Ações livres .....	9
Segunda fase - Manutenção .....	10
O Duende Green .....	11
A visita do Papai Noel.....	12
O Grande pinheiro do natal.....	13
Final do jogo e Pontuação.....	14
Declarando o Vencedor.....	15
Referências .....	16

## Tema do Jogo



O Duende Ancião Chefe da fantástica fábrica de brinquedos se aposentou a pedido do Papai Noel depois de centenas de anos de um serviço impecável. Afinal, todos merecem descansar um pouco. Agora, Papai Noel precisa de um novo duende para substituí-lo e pra isso resolveu acompanhar de perto os Mestres Duendes de cada setor da sua Fábrica no próximo Natal para decidir qual a melhor equipe e quem se tornará o próximo Duende Ancião Chefe.

Os jogadores controlam esses Mestres Duendes da fabrica do Papai Noel no Pólo Norte na esperança de serem escolhidos. O objetivo do jogo é coordenar sua equipe de duendes, alocando esses pequenos trabalhadores, para coletar matéria prima, produzir os brinquedos, atender as cartinhas e decorar o grande pinheiro e toda a vila para garantir a entrega de todos os presentes na noite de Natal e ganhar pontos de prestígio com o Papai Noel.

Ué, já cansou? Parece muito? Não para duendes que adoram trabalhar! E tem mais: Não se esqueçam de juntar a maior quantidade de espírito de natal possível para espalhar mundo afora e garantir que o Natal se realize esse ano.

Afinal, o natal depende de você!

## Objetivo

O objetivo do jogo é obter a maior quantidade de pontos de vitória. Esses pontos representam o prestígio que você possui com o Papai Noel.

O jogo consiste em sete rodadas que se passam na vila do Papai Noel.

Quando as sete rodadas terminarem, o jogador com a maior quantidade de pontos de prestígio será o vencedor.



## Componentes

### Cartas (Total 12)

12 cartas de mestres duendes



### Tiles (Total 49)

42 tiles de presente de natal

7 tiles de oceano



1 ficha de farol



### Tabuleiro Central

1 tabuleiro de jogo



### Tabuleiros Individuais

4 tabuleiros do jogador.



1 tabuleiro de pinheiro.



### Peças

20 meeples "duendes" (4 cores).



1 meeple "anjo" na cor Dourado.



1 meeple "duende green" na cor verde.



80 marcadores de espírito natal na cor laranja.



20 marcadores de milagres na cor verde.



24 marcadores redondos (4 cores)



40 marcadores meia esfera (4 cores)



4 marcadores de estrela (4 cores)



1 marcador de rodadas na cor laranja.



1 marcador redondo transparente.



120 cubos de madeira (6 cores)



1 ficha de primeiro jogador (gorro vermelho)



8 fichas de anjo



10 fichas de estrela



12 fichas de ajuda ("Ho Ho Ho")



83 fichas de itens da loja.



6 fichas de objetivo



10 fichas de continentes



1 dado de 6 faces personalizado



1 saco pequeno vermelho para sorteio das fichas de loja



1 saco pequeno azul para sorteio dos recursos



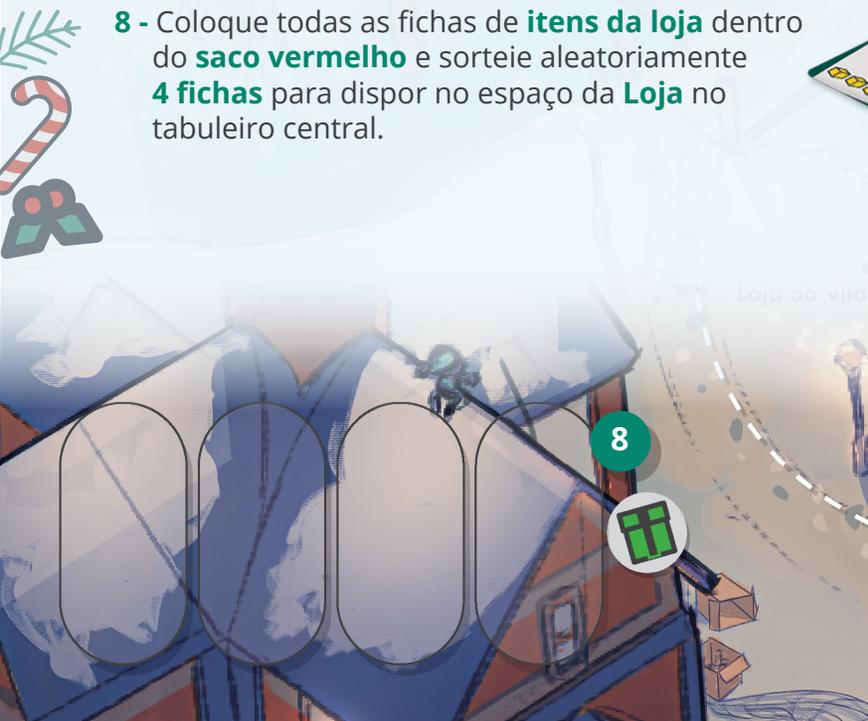
## Preparação

### Tabuleiro Central

- 1 - Cada jogador reserva um dos seus **marcadores redondos** para marcar a pontuação e um segundo marcador para andar na trilha de símbolos de natal.  
(marcadores restantes serão usados durante o jogo para marcar seu controle sobre as renas do estábulo)
- 2 - Coloque o **marcador de rodadas dourado** no espaço 1 das rodadas.
- 3 - Coloque o **marcador transparente** no centro do rondel na ação **Poço dos Milagres**.
- 4 - Coloque todos os **cubos de recursos** dentro do **saco azul** para serem sorteados no momento que os tiles de oceanos forem entrando em jogo.
- 5 - Embaralhe os **tiles de oceano** e saque **5 (cinco)** dispondo no lado esquerdo do tabuleiro. Sorteie

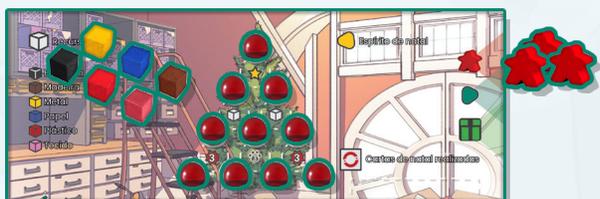
no saco azul a quantidade de **recurso** indicado em cada tile e coloque em cima.

- 6 - Embaralhe os tiles de **presente de natal** formando uma pilha ao lado. Saque **3 (três)** tiles iniciais e disponha no lado direito no tabuleiro, colocando ainda **1 marcador laranja de espírito de natal** sobre cada um.
- 7 - Sorteie **6 (seis)** fichas de **bônus de continente** e coloque aleatoriamente e de forma fechada, em cada continente do mapa que se encontra no canto superior direito do tabuleiro central.
- 8 - Coloque todas as fichas de **itens da loja** dentro do **saco vermelho** e sorteie aleatoriamente **4 fichas** para dispor no espaço da **Loja** no tabuleiro central.



## Tabuleiro Individual

Cada jogador recebe um **tabuleiro individual** com **1 cubo de cada cor (6 no total)** em sua reserva de recursos. Pegue **3 trabalhadores duendes** e disponha em sua reserva de duendes ao lado direito do tabuleiro do jogador. Pegue os 10 **marcadores de meia esfera** de sua cor e coloque nos espaços vazios identificados na sua árvore de Natal presente no centro do seu tabuleiro individual.



## Primeiro Jogador

Pegue um trabalhador de cada jogador e sorteie um. O jogador com a cor sorteada inicia a partida e ganha o **gorro vermelho do Papai Noel** (ficha de primeiro jogador).

## Tabuleiro de Pinheiro

O tabuleiro de pinheiro possui dois lados a ser utilizado de acordo com a **quantidade de jogadores** na partida, conforme indicação no canto superior esquerdo do tabuleiro. Um lado para 2 e 3 jogadores e outro lado para 4 jogadores.

Disponha o tabuleiro de pinheiro acima do tabuleiro central.

Pegue os trabalhadores duendes da reserva e coloque **um trabalhador duende de cada jogador** nos espaços de bônus correspondentes no lado direito do grande pinheiro.

Em uma partida de 2 jogadores, inicie o tabuleiro de pinheiro com um marcador de meia esfera de cada cor que não se encontra em jogo, colocando-os no segundo e terceiro espaços da esquerda pra direita no nível base do pinheiro.

## Iniciando a partida

A partida é disputada em 7 (sete) rodadas. Todas as rodadas possuem 2 (duas) fases distintas.

**Primeira Fase:** Alocar e Realizar Ações

**Segunda Fase:** Manutenção

## Mestres Duendes

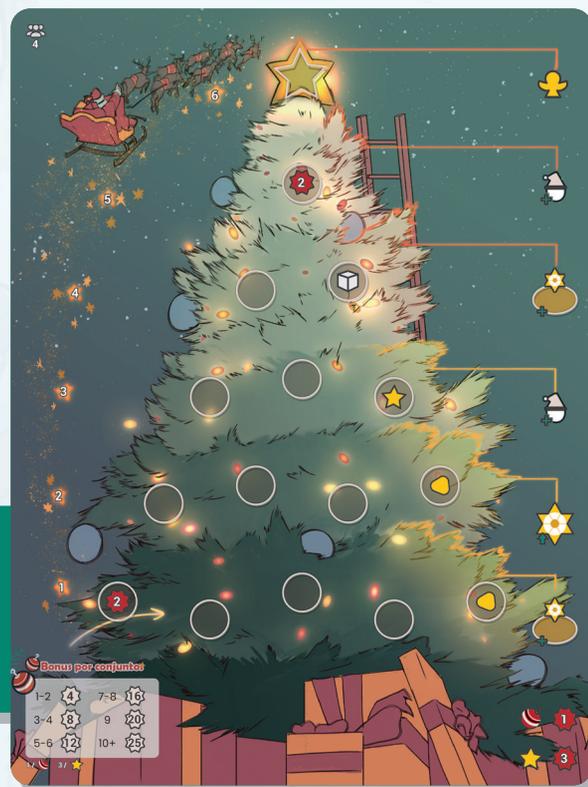
Após sortear o primeiro jogador, embaralhe as **cartas de mestres duendes** e distribua uma para cada jogador.

Cada Mestre Duende possui:

- Um poder especial e diferenciado **descrito na carta**, Alguns que podem ser utilizados uma **vez por rodada**, outros passivos e permanentes.
- Um **bônus inicial** no canto superior direito, que pode ser um tipo de ficha extra, pontos de espírito de natal, recursos, etc. **Todos os bonus estão descrito no verso do manual.**



**Opcional:** Distribua duas cartas de mestres duendes para cada jogador que poderá escolher uma delas.



## Primeira fase - Ações

Começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador deverá pegar um trabalhador duende de seu tabuleiro individual e colocá-lo em um espaço de ação do tabuleiro central à sua escolha. **A ação escolhida é realizada imediatamente.**

Cada jogador poderá alocar, em regra, apenas um trabalhador por vez, terminando a rodada quando nenhum jogador possuir mais trabalhadores para alocar.

### Dimensionando a Partida Conforme o Número de Jogadores.

Com **2** jogadores, apenas o espaço de ação mais claro está disponível;

Com **3-4** jogadores todos os espaços de ações podem ser usados.

**Estes espaços podem ser usados em qualquer ordem.** Cada espaço de ação pode ser ocupado por apenas um único trabalhador.

Os espaços com ícones concedem o bonus indicado imediatamente ao alocar um duende naquele espaço.



### Estábulo das renas - "Renas felizes e bem cuidadas até o próximo Natal é tudo que peço."

Cuide de um par de renas e ganhe um benefício especial em troca.

Pague uma quantidade de 1 a 5  a fim de determinar o nível do seu cuidado.

Coloque o seu marcador sobre o par de renas escolhido junto com a quantidade de  gasto e ganhe o respectivo benefício imediatamente.

**O seu marcador continuará ali até outro**

### jogador tomar o lugar.

Na fase de manutenção de cada rodada, enquanto o marcador do jogador permanecer cuidando das renas, receba novamente o benefício.

Se as renas escolhidas já estiverem sendo cuidadas por outro jogador, será necessário pagar uma quantidade  **igual ou maior** ao nível do cuidado anterior.

### Carreia polar - "As cartinhas estão chegando. Nenhuma criança pode ficar sem presente."

Pegue 1  virado para cima.



### Coreto - "Quem canta os males espanta!"

Ganhe 2 .

1  pode ser ativado caso o jogador possua a ficha respectiva.

### Ativando Instrumentos

Escolha um dos bônus por ativação

existentes no tabuleiro individual do jogador, coloque a ficha sobre o ícone abaixo do bonus escolhido e receba o bônus imediatamente.

**Cada tipo de instrumento só poder ser ativado uma vez para cada jogador.**

### Formando um CORAL

Se todos os espaços do Coreto forem ocupados na rodada, um Coral será formado. Ganhe  para cada Duende presente no Coreto e +1  poderá ser **ativado** (se possível).



*Capela* - "Que tal rezar por um milagre de Natal."

Role o dado de milagre e receba o bonus indicado. O espaço permite rolar 2 vezes.

*Loja da vila* - "Existe sempre alguma bugiganga que lhe poderá ser útil."

Pegue os itens de uma das colunas da loja.



*Ponto de coleta* - "Vamos ajudar o planeta? Que tal transformarmos lixo em brinquedo."

Pegue todos os contidos em 1 tile de oceano à sua escolha.

- Se possuir a rede , também pegue os dos tiles adjacentes ao selecionado.

*Poço dos pequenos milagres* - "Precisando de uma ajuda? Que tal fazer um pedido."

Gaste 1 e pegue o bônus que estiver indicado no rondel do poço.

O jogador pode pagar 1 para escolher um bônus que estiver **uma casa a frente** ou **atrás do marcador** (apenas uma vez).

Sempre que um novo bônus for obtido e/ou sempre que uma nova rodada começar o marcador se movimentará novamente. (sempre 1 casa no sentido horário).



O marcador do poço dos milagres começa o jogo no centro do rondel, sendo movido para o círculo interno (cor branca) quando um jogador acionar o poço dos milagres. Nesse momento, o jogador pode escolher qualquer bônus no círculo interno e colocar o marcador no bônus escolhido. Após receber o bônus, o marcador se movimenta uma casa no sentido horário.

Os bônus constantes do círculo interno (cor branca) estão disponíveis desde a primeira rodada.



**Os bônus constantes do círculo externo (cor amarela)** ficam disponíveis quando o Grande Pinheiro do Natal completa o nível de decoração indicado pelo ícone ao lado. Quando isso ocorre, passe o marcador do rondel para o círculo externo.

\*O jogador ainda pode escolher ganhar um bonus do círculo interno se desejar.





### O Grande farol da artica - "O farol polar pode ajudar a enxergar o lixo que vem do oceano"

Pegue o token .

Sempre que um oponente utilizar o **Ponto de coleta**, receba um  da mesma cor que um dos recursos coletados por ele.

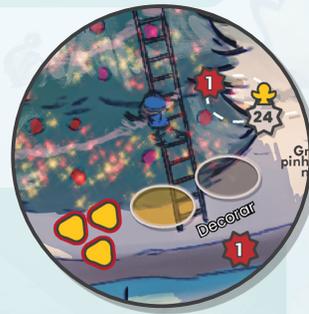
### Casa do Papai Noel - "Pedir uma mãozinha para o próprio Papai Noel não faz mal a ninguém."

Ganhe  e .



### O Portal - "Pena que apenas os duendes conseguem atravessar o portal"

Envie seu duende e espalhe o espírito de Natal pelo mundo selecionando um continente à sua escolha e coloque até 2 .

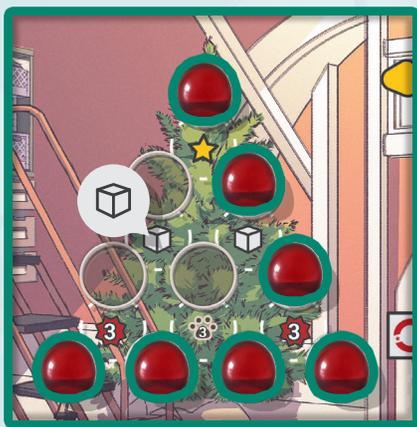


### Grande pinheiro do natal - "Quanto mais decorado, maior é o encanto."

Gaste 3  para colocar 1 **decoração no Grande Pinheiro** e ganhe  imediatamente.

Para decorar o grande pinheiro, você irá retirar um **marcador de meia esfera** de sua arvore de natal individual, de **qualquer espaço** a sua escolha. Sempre que você retirar todos os marcadores que estiver em volta de um bônus existente na arvore, você receberá o respectivo bônus imediatamente.

Se houver algum bônus desenhado no espaço a ser preenchido receba o respectivo bônus imediatamente.



Os 3 (três) últimos níveis do pinheiro só podem ser decorados gastando uma , conforme indicado pela ilustração da escada no tabuleiro de pinheiro.

## Ações livres

Existem **6 (seis) ações livres** que podem ser realizadas sem precisar acionar um trabalhador em algum lugar de ação. Cada ação livre pode ser realizada uma vez por turno, sem poder repetir o mesmo tipo de ação.

### 1- Usar símbolos do Natal

O jogador pode decorar a trilha do Natal em qualquer momento durante a sua rodada colocando a ficha de decoração em seu espaço correspondente no início da trilha conforme as regras a seguir:

#### TRILHA DO NATAL:

Para andar na trilha do Natal é necessário usar 1 dos 4 símbolos de natal existentes . Só pode ser utilizado o símbolo que ainda não se encontra decorando a trilha.

Uma vez completado a coleção de 4 símbolos, descarte todos os símbolos e uma nova coleção poderá ser formada.

Avance seu marcador na trilha, iniciando no espaço de  e seguindo a linha tracejada, recebendo imediatamente o bonus acima do símbolo de pontos.



### 2- Cumprir Cartas de Natal

O jogador pode cumprir uma carta de natal durante sua rodada, desde que possua os recursos necessários em seu tabuleiro individual.



Para cumprir uma carta de natal o jogador precisa ter em sua reserva pessoal a quantidade e tipos de recursos necessários que estão indicados na parte inferior da Carta de Natal

#### IMPORTANTE:

Cumprir uma carta de natal sempre confere os pontos de prestígio imediatos que estão indicados no canto superior direito da Carta, no ícone .

A pontuação dentro do ícone  representa os pontos de prestígio que o jogador receberá ao final do jogo, SOMENTE se àquele presente for entregue pelo Papai Noel. (Leia seção "Definindo Presentes Entregues")

### 3- Gastar Espírito de Natal (1 vez por turno)

O espírito de natal que tiver na reserva pessoal do jogador pode ser gasto como uma ação livre em sua rodada para obter os seguintes efeitos:

- 1  quando acionar o poço dos milagres, para escolher o bônus de uma casa a frente ou atrás do marcador. (permitido apenas uma vez por ação) 
- 3  para reabastecer os recursos de todos os tiles de oceano no ponto de coleta. 
- 3  para renovar os tokens de itens da loja. (Descarte e reponha uma linha de tokens a escolha do jogador, aplicando a regra de sobreposição de itens na loja até no máximo de 2) 



#### 4- Usar ficha de Ajuda do Papai Noel (“Ho Ho Ho”)

O jogador pode gastar sua ficha de ajuda em qualquer momento durante a sua vez para:

- Mover o duende Green  para outro continente a sua escolha.
- Realizar uma ação que estiver ocupada.



#### 5- Usar ficha de estrela (1 vez por turno)

O jogador pode usar uma ficha estrela a qualquer tempo durante sua rodada para obter o bônus do poço dos milagres sem necessitar acionar a ação do poço.



#### 6- Usar ficha de anjo (1 vez por turno)

O anjo é um trabalhador extra que executa qualquer ação do tabuleiro como uma ação livre. Ele consegue fazer qualquer ação mesmo que estiver ocupada (não usufrui dos bônus que estiverem no espaço de ação escolhido). **Ao usar o anjo não descarte a ficha, apenas vire para o lado do  para lembrar de contar os pontos no fim do jogo.**

#### IMPORTANTE:

O anjo pode decorar o Pinheiro do Natal sem precisar da escada.

### Segunda fase - Manutenção

A fase de manutenção começa quando todos os jogadores não possuem mais duendes disponíveis para realizar ações na rodada. Consiste em preparar o tabuleiro para o início da próxima rodada, exceto nas rodadas em que houver a visita do Papai Noel (o que será explicado mais adiante).

Salvo exceções, em toda fase de manutenção deve-se seguir os seguintes passos:

#### 1 - Retorno

- Recupere todos os trabalhadores duendes acionados.

#### 2 - Receba a Renda:

- : Os jogadores cuidando de renas nos estábulos recebem novamente o bonus.
- O jogador com o  recebe um recurso aleatório do saco azul.

#### 3 - Correio Polar:

- Coloque 1  sobre cada tile de presente que continuaram no correio.
- Acrescente um tile de presente da reserva para cada continente que tiver pelo menos 1  espalhado. **No máximo 6 ficarão**

#### disponíveis.

#### 4 - Loja da Vila:

- Adicione um item para cada espaço da Loja que tenha menos que 2 itens.

#### 5 - Tiles de Oceano:

- Descarte os tiles de oceanos disponibilizados, repondo com os 2 tiles que sobraram no turno anterior e embaralhe o restante para completar os outro 3, voltando a ter 5 tiles disponíveis.
- Sorteie a quantidade de recursos indicada em cada tile e coloque sobre cada um.

#### 6 - Poço dos Milagres:

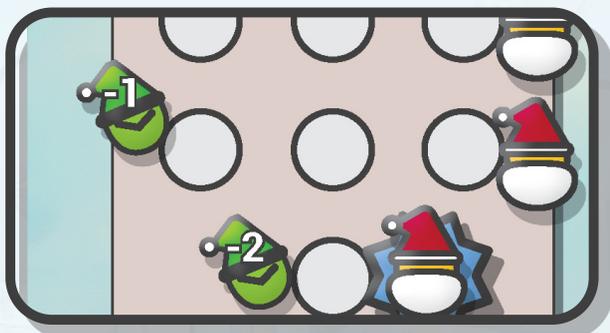
- Ande o marcador do poço uma casa no sentido horário.

#### 7 - O Duende Green: (ativado após a primeira visita do papai noel)

O Green move pelos continentes roubando de 1 a 2  conforme descrito na seção “O Duende Green” adiante

## O Duende Green

O **Green**, representando pelo meeple de cor verde, move pelos continentes roubando de 1 a 2  do continente onde ele estiver.



O Green é ativado na partida, durante a fase de manutenção da rodada após passado a primeira visita do Papai Noel.

Assim que o Green é ativado ele aparece no continente com **a maior quantidade de** . Se houver empate entre continentes, o desempate será dado pelo jogador que possuir o **gorro do Papai Noel** .

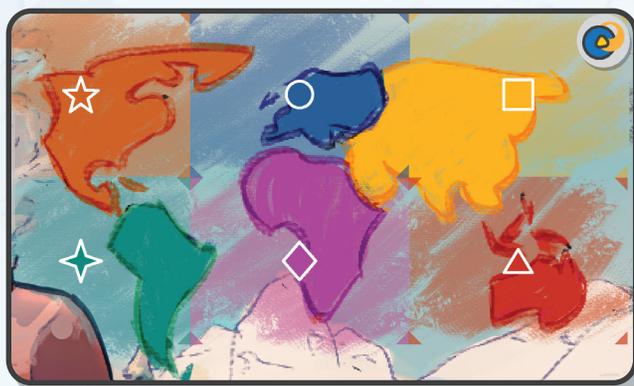
Com exceção da rodada em que ele for ativado (final da terceira rodada), o Green irá roubar 1  no continente em que ele estiver durante a

fase de manutenção. Ele irá roubar 2  de natal na sétima rodada do jogo.

Assim que o Green roubar o , ele tem que se mover.

A movimentação é feita para o continente com o maior número de espírito de natal.

Se houver empate entre os continentes, o desempate é decidido pelo possuidor do gorro.



## Bonus das Renas

Durante a visita do Papai Noel, além dos pontos por objetivo, os jogadores que tiverem cuidando de um par de renas também receberão pontos de pretígio para cada par de renas que estiverem cuidando, sendo:

-  na primeira visita
-  na segunda visita
-  na Terceira visita



## A visita do Papai Noel

Durante a partida, ocorrerá três visitas do Papai Noel com o intuito de realizar uma inspeção a fim de verificar o andamento dos trabalhos.

Essas visitas ocorrem na fase de manutenção das rodadas **3, 6 e 7**, conforme a iconografia indicada na trilha de rodadas.

Nas duas primeiras visitas haverá dois objetivos públicos que serão inspecionados pelo Papai Noel.

As fichas de objetivo serão sorteadas aleatoriamente no início da partida e colocadas no canto superior esquerdo do tabuleiro central, iniciando-se por duas fichas que ficarão abertas até a primeira visita.

Passado a primeira visita, dois novos objetivos serão sorteados para a segunda visita.



**Existem seis objetivos que poderão ser sorteados durante a partida:**

### LIXO COLETADO:

O jogador que mais contribuiu coletando o lixo e consequentemente ajudando o planeta. Nesse caso, será contabilizado todos os cubos coletados que o jogador tiver em sua reserva pessoal, mais os recursos consumidos nas cartinhas já cumpridas.

### INSTRUMENTOS ATIVADOS:

O jogador com mais instrumentos ativados em seu tabuleiro individual.

### ESPÍRITO DE NATAL:

O jogador com a maior quantidade de espírito de natal em sua reserva pessoal no momento da visita.

Os jogadores que se saírem melhor nesses objetivos ganharão pontos de prestígio com o Papai Noel. A pontuação para **cada** objetivo é a seguinte:

- 1º lugar - 
- 2o. lugar -  (exceto em partidas de apenas 2 jogadores)
- Demais Competidores - 2 

**Na terceira e última visita do Papai Noel não haverá pontuação por objetivos.**

### O GRANDE PINHEIRO DO NATAL:

O jogador que mais contribuiu decorando o Grande Pinheiro da Vila até o momento da visita.

### CARTINHAS DE PRESENTES:

O jogador que cumpriu mais cartinhas de natal até o momento da visita.

### SÍMBOLOS DE NATAL:

O jogador com a maior quantidade de símbolos de natal colecionados (incluindo os já trocados na trilha do Natal) até o momento da visita.

Em caso de empate em 1º lugar, todos os jogadores empatados ganham  e não haverá premiação do segundo colocado.

Se houver empate no 2º lugar, todos os jogadores empatados ganham .

## O Grande pinheiro do natal

O espaço de alocação permite os jogadores **decorarem** o grande pinheiro.

Para decorar uma vez o grande pinheiro pegue um **marcador meia esfera** da sua cor e coloque no espaço disponível de menor nível no tabuleiro do grande pinheiro. (sempre da esquerda para direita)

Se houver algum bônus desenhado no espaço a ser preenchido receba o respectivo bônus imediatamente.

Os 3 (três) últimos níveis do pinheiro só podem ser decorados gastando uma ficha de escada , conforme indicado pela ilustração da escada e as linhas vermelhas no tabuleiro

No **lado direito** do pinheiro podemos ver 4 tipos de benefícios:



Abre um novo espaço de ação no poço dos milagres, podendo alocar um trabalhador diretamente ali.



Conjura um novo trabalhador duende para todos os jogadores.



Aumenta o nível dos milagres realizados na ação do poço.



O jogador que colocar a estrela recebe uma ficha de anjo.

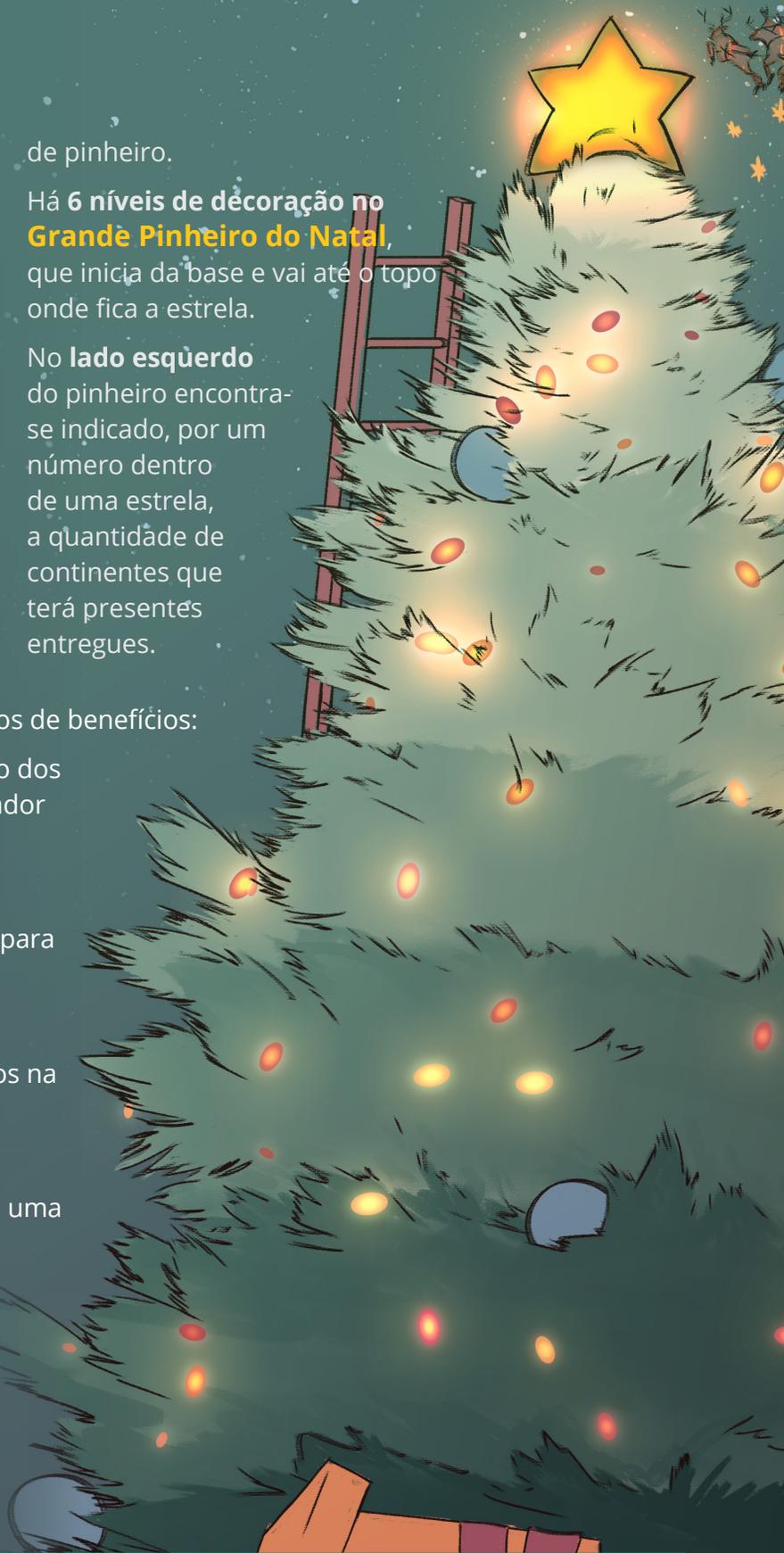
O jogador que colocar a estrela no topo ganha imediatamente **3** no lugar do **1** que receberia pela ação do Grande pinheiro do natal.

A quantidade de decorações confere pontos de prestígio conforme descrito na seção de Final de jogo.

de pinheiro.

Há **6 níveis de decoração no Grande Pinheiro do Natal**, que inicia da base e vai até o topo onde fica a estrela.

No **lado esquerdo** do pinheiro encontra-se indicado, por um número dentro de uma estrela, a quantidade de continentes que terá presentes entregues.



### NOTA

O nível de decoração do grande pinheiro determina o nível de magia na vila.

Quanto mais decorado o pinheiro do natal, mais continentes poderão ser alcançados com a magia de voar do trenó, mais duendes serão conjurados para ajudar nas tarefas e maior será o poder dos milagres obtidos na Ação do Poço.





## Final do jogo e Pontuação

A partida termina ao final de 7 (sete) rodadas OU quando o pinheiro de natal da vila estiver totalmente decorado.

Completar o último espaço do pinheiro de natal irá ativar o final de jogo.

A partida terminará ao final daquela rodada e será realizada a visita do Papai Noel que estiver ativa, antecipando-a se for o caso.

Exemplo: Se o pinheiro de natal for completado

na quinta rodada, a partida terminará ao final desta quinta rodada, com a antecipação da visita do papai noel ativa que normalmente ocorreria ao final da sexta rodada.

A pontuação de final de jogo será calculada somando-se os pontos de prestígio que você já acumulou durante a partida mais os pontos de prestígios que serão agora calculados com base nas seguintes categorias:

### Grande Pinheiro do Natal

Cada jogador recebe um bônus na pontuação final de acordo com a quantidade de decorações (bolas de natal e estrela, a estrela conta como 3 decorações) colocadas no Grande Pinheiro.

conforme a tabela:

Bonus por conjuntos			
1-2	4	7-8	16
3-4	8	9	20
5-6	12	10+	25

1/ 3/



### Trilha do Natal

Cada jogador recebe um bônus na pontuação final de acordo com o local em que seus respectivos marcadores estiverem na trilha. (0 - 24pts)

### Fichas

**Ficha do farol:** Para o jogador com

**Fichas de anjo:** Cada confere

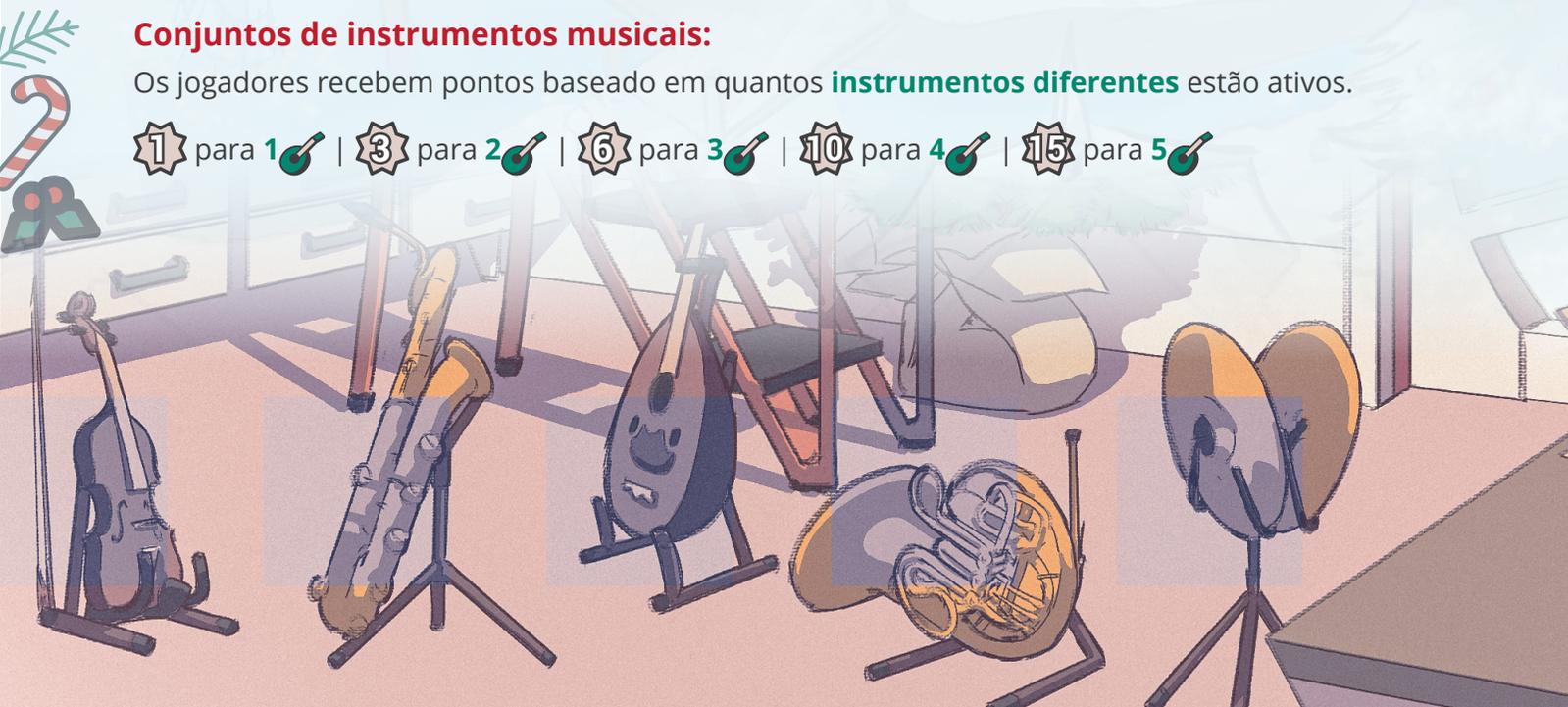
### Espírito de Natal e recursos:

Cada jogador recebe para cada 4 e para cada 3 em sua reserva pessoal.

### Conjuntos de instrumentos musicais:

Os jogadores recebem pontos baseado em quantos **instrumentos diferentes** estão ativos.

para 1 | para 2 | para 3 | para 4 | para 5



## Presentes de Natal Entregues e Bônus



### DEFININDO CONTINENTES VÁLIDOS

A quantidade de continentes que a magia do trenó do Papai Noel consegue alcançar é determinada pelo nível de decoração do Grande Pinheiro da Vila.

Quais continentes receberão presentes é definido pelos continentes com mais 🟡.

Em caso de empate, o jogador com o gorro do papai Noel

🎅 escolhe qual/quais continentes deixarão de receber presentes.



### Definindo Presentes Entregues

Um presente poderá ser entregue se o continente indicado pelo **símbolo no canto esquerdo** da carta de presente estiver apto a receber presentes.

Os presentes definidos como entregues pontuam conforme os **Pontos de prestígio de fim de jogo** 🌟 indicado no canto superior direito de cada carta.

Ainda, o jogador que conseguiu entregar presentes de pelo menos:

- **4 (quatro)** continentes **diferentes**, ganha 🌟**4**;
- **5 (cinco)** continentes **diferentes**, ganha 🌟**8**;
- **6 (seis)** continentes **diferentes**, ganha 🌟**12**.

Por fim, some os 🟡 presentes em cada continente (apenas naqueles em que os presentes serão entregues) para verificar o **bônus por espírito de natal** que cada continente confere às cartas de natal pertencentes ao mesmo, conforme tabela ao lado:

### Espírito de natal por continente

🟡	0	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9+
🌟	-	ok	+1	+2	+3	+4

### Declarando o Vencedor

Após somar os Pontos de Vitória de cada jogador, o jogador que tiver alcançado o maior número de pontos de vitória é declarado vencedor e promovido a novo duende ancião chefe.

Se múltiplos jogadores alcançarem a mesma pontuação, o critério de desempate é determinado pelos dois objetivos que foram abertos na primeira visita do Papai Noel, em ordem da esquerda para a direita. Persistindo o empate, passe para os objetivos abertos na segunda visita.



## Referências

-  Pegue um Espírito de Natal da reserva, utilizado em diversas ações.
-  Pegue um Pequeno milagre da reserva, utilizado na ação Poço dos milagres. (pg 7)
-  Descarte um Espírito de Natal / Pequeno milagre do seu tabuleiro pessoal para realizar a ação indicada.
-  Pegue uma ficha de estrela, permite usar a ação do Poço dos milagres sem alocar um duende. (pg 7)
-  Pegue uma ficha de anjo, funciona como um trabalhador especial. (pg 9)
-  Pegue uma decoração de natal à escolha.
-  Pegue um item aleatório da sacola. (pg 6)
-  Pegue um tile de presente direto da reserva. (pg 7)
-  Cumpra 1 carta de presente com recursos à sua escolha (respeitando apenas a quantidade exigida na carta). (pg 8)
-  Receba Pontos de prestígio imediatos, ande o valor indicado na trilha de pontos imediatamente.
-  Pegue a ficha de Farol, Sempre que um oponente utilizar o **Ponto de coleta**, receba um  da mesma cor que um dos recursos coletados por ele. (pg 7) Recebe renda extra na fase de manutenção. (pg 9)
-  Receba o controle de cuidado nível 3 com uma rena à sua escolha. O jogador pode escolher qualquer par de rena, mesmo àquela que tiver uma amizade de maior nível com outro jogador. (pg 6)
-  Coloque um ponto de espírito de natal em um continente a sua escolha.
-  Coloque dois pontos de espírito de natal em um continente a sua escolha.
-  Receba e espalhe 3 espíritos de natal em continentes diferentes à sua escolha. (pg 7)
-  Remaneje até 2 pontos de espírito de natal entre continentes à sua escolha.
-  Ative o poço dos milagres. (pg 7)
-  Receba um cubo de recurso à sua escolha direto da sacola.
-  Receba um cubo de recurso aleatório da sacola.
-  Decore o grande pinheiro sem custo (ainda assim necessita de escada se o nível a ser decorado exigir). (pg 10)
-     Decorações: Utilizadas como uma ação livre para andar na trilha do Natal. (pg 8)
-  Gorro vermelho: O gorro vermelho confere o poder de ser o primeiro jogador, bem como o poder de desempatar a disputa entre continentes (pg 12 - 13)
-  Instrumento Musical: É ativado quando jogado na ação do coreto. Escolha um dos bônus por ativação no tabuleiro individual do jogador, Coloque a ficha sobre o ícone "preto e branco" de instrumento (relacionado ao bônus escolhido) e receber o bônus imediatamente. (pg 7)
-  **x2** Permite rolar do dado de milagres duas vezes (pg 7)
-  Ponto de prestígio de fim de jogo, confere pontos na pontuação de fim de jogo. (pg 12)
-  Ficha de ajuda, ação livre para utilizar uma ação ocupada no tabuleiro ou mover o Green (pg 9)
-  Escada: permite decorar os três últimos andares do grande pinheiro de natal. (pg 10)
-  Rede para coleta: potencializa a ação de coleta no mar para 3 tiles adjacentes. (pg 7)
-       Representa cada tipo de recurso disponível no jogo.

