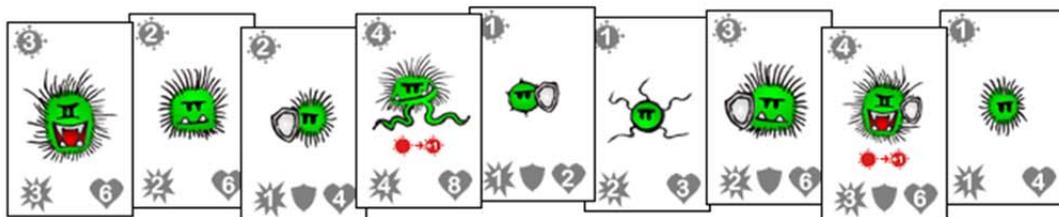


COMBATE AO CORONA

V 1.4

Objetivo do jogo

A Gangue do Coronavírus está se espalhando pela Terra e você deve impedir o seu avanço, construindo hospitais e adquirindo leitos, enquanto enfrenta vírus cada vez mais perigosos. Você poderá jogar com seus amigos ou sozinho. As únicas maneiras de vencer esta guerra são derrotar todos os vírus ou alcançar o último nível de infecção.



Componentes

1 baralho de vírus com 54 cartas
1 baralho de ações com 35 cartas
4 peças de hospital
1 tabuleiro de jogo
5 fichas de escudo

5 fichas de dado
1 marcador de leitos*
1 marcador de infecção*
5 ou mais dados de seis lados*

*marcadores e dados não fazem parte deste suplemento e deverão ser adquiridos à parte

Preparação

Decida se você irá jogar com dois ou mais participantes ou **sozinho (modo solo)**. As regras a seguir serão para dois ou mais jogadores. As diferenças entre estas regras e as do modo solo são poucas e serão indicadas **em vermelho**. A preparação do jogo é feita da seguinte forma:

1 - Tabela de leitos e de infecção

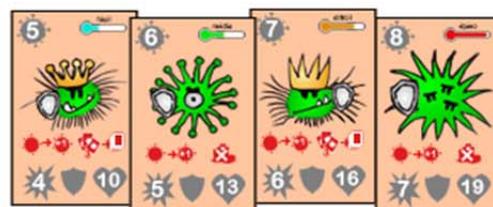
No tabuleiro de jogo, coloque um marcador na posição 30 da tabela de leitos e outro na posição 1 da tabela de infecção (marcadas em amarelo na imagem ao lado).



2 - Prepare o baralho de vírus

Separe as cinco cartas coloridas do baralho de vírus. Defina seu nível de dificuldade e selecione os vírus de dificuldade especial que você irá enfrentar, da seguinte forma:

- iniciante - você não precisa separar nenhum vírus de dificuldade especial
- fácil - separe o vírus "fácil"
- médio - separe os vírus "fácil" e "médio"
- difícil - separe os vírus "fácil", "médio" e "difícil"
- épico - separe todos os vírus, "fácil", "médio", "difícil" e "épico"



A seguir, embaralhe de face para baixo todas as cartas de vírus, incluindo os vírus de dificuldade especial que você separou. A única carta que deverá ficar de fora deste baralho será o vírus inicial (carta azul marcada com um i), que será o primeiro vírus que você vai enfrentar e fica aberto sobre a mesa.



Por último, revele as primeiras 10 cartas do baralho de vírus. Separe todas as cartas de vírus especiais (com símbolos vermelhos), embaralhe-as e coloque-as na BASE do baralho. As cartas restantes serão embaralhadas e colocadas no TOPO do baralho.

3 - Prepare o baralho de ações

Separe as duas cartas **FIQUE EM CASA** com fundo VERDE. Elas não farão parte do jogo. Embaralhe as cartas de ação restantes de face para baixo e distribua 3 delas para cada um dos jogadores.

MODO SOLO: Em partidas com apenas um jogador, as cartas de FIQUE EM CASA com fundo VERDE deverão ser incluídas no baralho de ações. Nesse modo o número de cartas que o jogador receberá no início da partida SERÁ 5 EM VEZ DE 3.

Em seguida, cada jogador que tiver recebido uma ou mais cartas vermelhas (más ações) poderá devolver estas cartas para o baralho de ações. O baralho é novamente embaralhado e novas cartas são distribuídas aos jogadores até cada um deles ter 3 cartas em sua mão. Esta troca de mão só pode ser feita **UMA VEZ** e as cartas vermelhas que restarem nas mãos dos jogadores após ela não poderão ser substituídas.



Combatendo o Coronavírus

O baralho de ações apresenta cartas com face azul e vermelha.

As cartas de face azul representam as **BOAS AÇÕES** e recomendações para combater o Coronavírus. Leia bem estas cartas e procure segui-las diariamente. Assim você evita que a doença Covid-19 se espalhe, contaminando pessoas queridas e superlotando o sistema de saúde. Ficar em casa é a melhor coisa que se pode fazer para combater o Coronavírus, por isso as cartas **FIQUE EM CASA** são as melhores e funcionam como curingas no jogo.

As cartas de face vermelha são **MÁS AÇÕES**, coisas ruins que as pessoas fazem e que podem fazer essa doença terrível se espalhar ainda mais. Evite-as, sempre que possível.



4 - Preparação da mesa

Coloque o tabuleiro de jogo na mesa e posicione os dois baralhos e a carta de vírus inicial (i) próximos ao tabuleiro. Deixe os dados, as peças de hospital, fichas de dados e de escudo à disposição, para que possam ser usados no decorrer do jogo.

O jogador mais velho inicia a partida

Pronto! O jogo já pode começar.



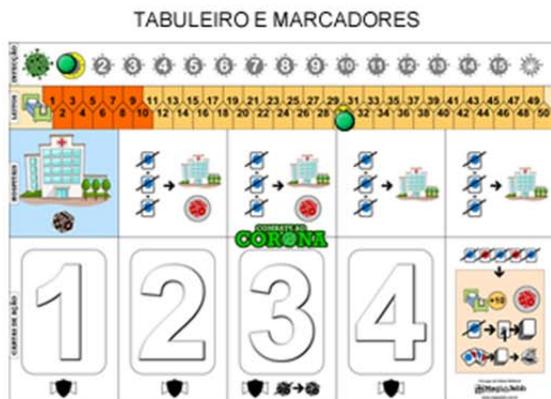
DADOS E FICHAS



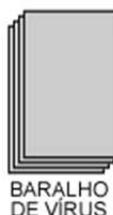
PEÇAS DE HOSPITAL



BARALHO DE AÇÕES



VÍRUS INICIAL



BARALHO DE VÍRUS

Resumo do jogo

COMBATE AO CORONA é um jogo COLABORATIVO, em que os jogadores devem tomar decisões e ajudar uns aos outros para poderem vencer os vírus, que não param de se multiplicar.

A cada rodada, um dos jogadores irá jogar uma carta de ação de sua mão no tabuleiro de jogo tentando obter uma combinação de cartas azuis (boas ações) que permitirá adquirir hospitais e jogar dados contra os vírus que estiverem espalhados pela mesa, eliminando-os.

Em seguida, os vírus restantes atacarão - removendo leitos - e se multiplicarão.

Se o número de leitos dos jogadores chegar a 0 (zero), os jogadores perdem a partida.

Para vencer, os jogadores deverão derrotar TODOS os vírus do baralho de vírus, ou sobreviver até que o nível de infecção ultrapasse 15.

Sequência do turno

O turno de jogo de COMBATE AO CORONA segue as seguintes etapas:

1 - JOGADA DO JOGADOR

a) JOGAR CARTAS DE AÇÃO

O jogador da vez escolhe e joga uma carta da mão no primeiro espaço disponível do tabuleiro de jogo. Se não houver nenhuma carta no tabuleiro, ele jogará sua carta no espaço 1. Se houver uma carta no espaço 1, ele jogará no espaço 2, e assim por diante. A seguir, ele compra uma nova carta do baralho de ações.

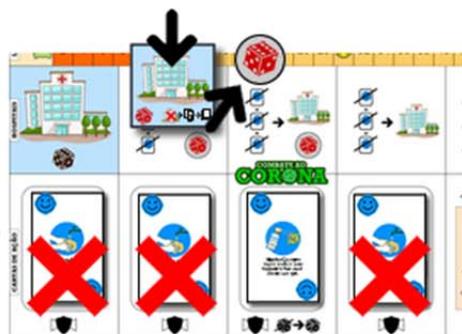
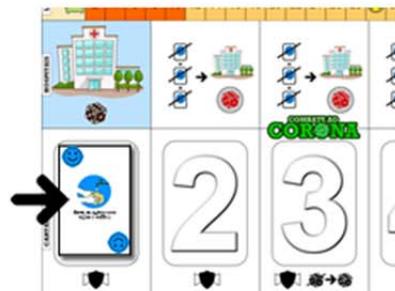
IMPORTANTE: Jogar cartas nos espaços do tabuleiro de jogo irá conceder algum tipo de bônus aos jogadores em grande parte das vezes, independente da cor da carta que tiver sido jogada. Confira como utilizar essas bonificações no decorrer deste manual.

b) REMOVER CARTAS DE AÇÃO DO TABULEIRO DE JOGO

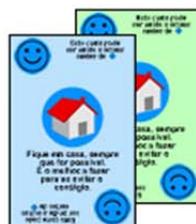
Agora, aquele jogador poderá remover cartas de ação que já estiverem no tabuleiro de jogo para obter recompensas. Isso pode ser feito de duas formas:

- Remover 3 cartas azuis (boas ações) **IGUAIS** e trocá-las por um HOSPITAL (e uma FICHA DE DADO, se possível).

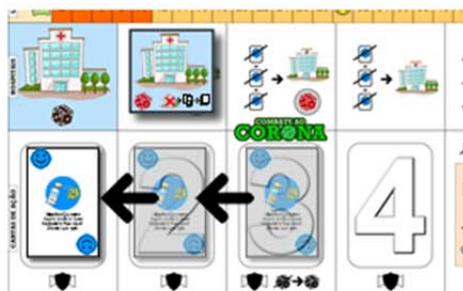
Por exemplo, se houver 3 cartas **LAVE AS MÃOS**, o jogador poderá removê-las do tabuleiro. Se fizer isso, ele irá receber um HOSPITAL, que será colocado na área de hospitais no topo do tabuleiro de jogo, além de uma FICHA DE DADO - apenas quando se colocar hospitais no primeiro ou segundo espaços.



Cartas FIQUE EM CASA - essas cartas são diferentes das demais e funcionam como curingas, podendo ser combinadas com quaisquer outras cartas de boas ações. Por exemplo, um jogador poderá remover 2 cartas LAVE AS MÃOS e 1 carta FIQUE EM CASA, ou 1 carta LAVE AS MÃOS e 2 cartas FIQUE EM CASA para receber um hospital. Também é possível remover 3 cartas FIQUE EM CASA.



As cartas que restarem deverão ser "recuadas" para as posições de números mais baixos possíveis no tabuleiro de jogo. Por exemplo, há 4 cartas no tabuleiro e a primeira, a segunda e a terceira são removidas. A quarta carta será deslocada para a posição 1 do tabuleiro. **IMPORTANTE:** Essa regra também vale para remoção de hospitais.



- Remover 5 cartas quaisquer.



Quando a QUINTA carta de ação for jogada no tabuleiro, o jogador que a jogou deverá **OBRIGATORIAMENTE** remover cartas. Se não conseguir remover uma combinação de 3 cartas azuis de boas ações, aquele jogador deverá remover todas as 5 cartas, descartando-as. Remover 5 cartas do tabuleiro de jogo concede as seguintes recompensas aos jogadores:

- eles ganham 10 leitos e 1 ficha de dado; avance o marcador de leitos 10 posições (máximo 50)



- eles poderão escolher UM vírus da mesa PARA CADA carta azul que tiver sido removida desta forma e colocar as cartas dos vírus escolhidos na BASE do baralho de vírus, em qualquer ordem



- eles poderão reembaralhar todas as cartas de ações da pilha de descarte no baralho de ações



c) ATACAR OS VÍRUS

Neste momento o jogador deve lançar dados para atacar os vírus que estiverem na mesa. Para fazer isso o jogador recebe e joga um número de dados igual ao número de HOSPITAIS que houver no tabuleiro de jogo (além das FICHAS DE DADOS - veja abaixo) - lembre-se que os jogadores começam com 1 HOSPITAL (impresso no tabuleiro de jogo).



IMPORTANTE: Enquanto houver uma carta de ação colocada na posição 3 do tabuleiro de jogo, um dos dados poderá ser **RELANÇADO**.

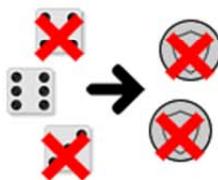


Além disso, quando 5 cartas de ações forem removidas, os jogadores receberão uma FICHA DE DADO. Cada uma dessas fichas poderá ser descartada a qualquer momento durante o ataque aos vírus, concedendo 1 LANÇAMENTO DE DADO extra aos jogadores naquele turno.



- Eliminando Escudos

Se houver ESCUDOS na mesa, o jogador deve usar uma quantidade de seus dados igual à quantidade de ESCUDOS. Cada dado elimina um escudo, independente do valor obtido no dado.



IMPORTANTE: ENQUANTO RESTAREM ESCUDOS NA MESA, OS VÍRUS NÃO PODERÃO SER ATACADOS!

- Destruindo os Vírus

Após ter se livrado dos escudos, o jogador usa seus dados restantes para causar dano aos vírus - a "vida" de cada vírus é indicada em seu ícone de coração. O dano causado por cada dado será equivalente ao número obtido nele. As regras para aplicar o dano aos vírus são as seguintes:

a) o dano de cada dado deve ser causado a um **ÚNICO** vírus - não se pode **DIVIDIR** o valor de um dado e distribuí-lo entre dois ou mais vírus;

b) pode se **JUNTAR** dois ou mais dados, causando dano a um único vírus igual à soma dos valores destes dados.

Se um dado ou dados somados causar dano **IGUAL** ou **MAIOR** do que a "vida" de um vírus, aquele vírus é eliminado e você deverá colocar a carta dele de face para cima em uma PILHA DE VÍRUS DERROTADOS.

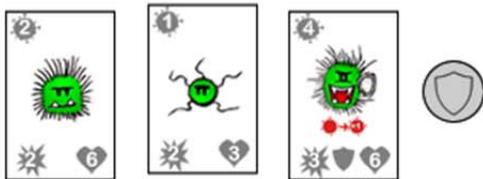


IMPORTANTE: Essa pilha de cartas **NÃO** poderá ser embaralhada ou ter sua ordem modificada durante a partida.

- Ganhando Leitos

Às vezes podem sobrar dados cujos valores não foram suficientes para derrotar vírus, ou por não haver mais vírus na mesa. Neste caso, o jogador poderá **AUMENTAR** o valor do seu **MARCADOR DE LEITOS** em 1 PARA CADA DADO RESTANTE, independente do valor obtido no dado.

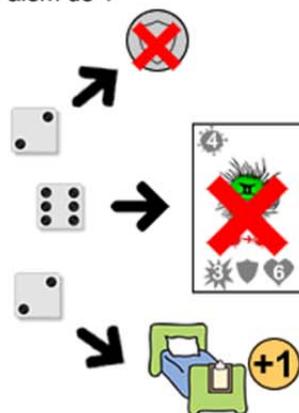




Vejamos um exemplo de combate contra os vírus: João e Maria têm 3 hospitais (incluindo o inicial) em seu tabuleiro de jogo e existem 3 vírus na mesa, um deles com 3 vidas e outros dois com 6, além de 1 escudo.



Em sua vez, Maria joga 3 dados contra os vírus, obtendo 2, 2 e 6. Ela então usa o primeiro dado 2 para destruir o escudo, e o dado 6 para eliminar um dos vírus com 6 vidas. Como o segundo dado 2 é muito fraco para causar dano aos dois vírus restantes, Maria usa-o para ganhar 1 leito.



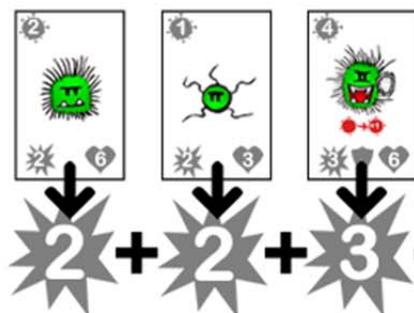
2 - JOGADA DOS VÍRUS

Após ter feito seu ataque, o jogador encerra sua jogada e passa a vez aos vírus, que de forma automática atacarão os jogadores destruindo seus leitos e depois irão se proliferar.

a) OS VÍRUS ATACAM

O ataque dos vírus é feito aos LEITOS dos jogadores. Se o número de leitos chegar a 0 (zero), os jogadores PERDEM A PARTIDA.

O cálculo de ATAQUE dos vírus é simples. Some o valor de ATAQUE (explosão) de todos os vírus que houver na mesa e então SUBTRAIA 1 para cada carta de ação que os jogadores tiverem nas posições de 1 a 4 do tabuleiro de jogo (marcadas com MÁSCARAS). O valor final será o ATAQUE TOTAL dos vírus e deverá ser SUBTRAÍDO do número marcado na TABELA DE LEITOS.



JOGADORES PERDEM 5 LEITOS

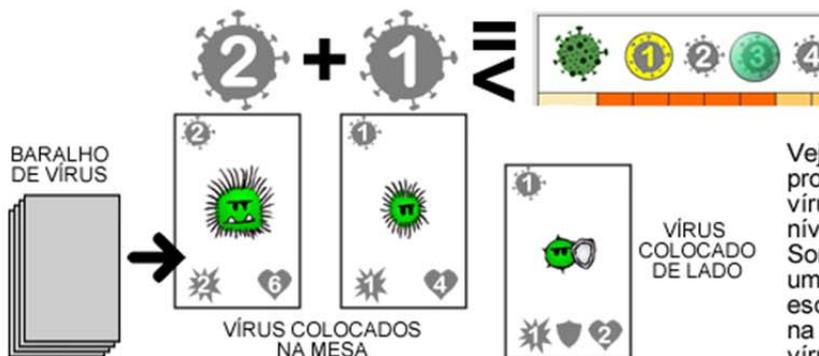
b) OS VÍRUS SE PROLIFERAM

Após o ataque, se ainda houver leitos, os vírus vão tentar se proliferar, espalhando mais vírus na mesa. Isso acontece da seguinte forma:

1) Os jogadores revelam as 3 cartas do topo do baralho de vírus.

2) Os jogadores comparam os níveis dos vírus revelados (número no topo à esquerda da carta) ao número que estiver marcado na TABELA DE INFECÇÃO. O nível dos vírus que serão colocados na mesa deve SE APROXIMAR TANTO QUANTO POSSÍVEL do valor indicado na tabela de infecção, sem ultrapassá-lo, mesmo que os jogadores tenham de SOMAR os níveis de mais de um vírus para chegar a esse valor. Se os níveis de um ou mais vírus somados forem IGUAIS OU MENORES que o número marcado na tabela de infecção, TODOS esses vírus deverão ser colocados na mesa. No caso de mais de uma combinação de vírus somados ser igual ou menor que o número na tabela de infecção, os jogadores poderão escolher quais vírus serão colocados na mesa. Os vírus restantes são deixados de lado enquanto durarem as etapas a seguir.

- Nesta etapa, para cada vírus com ESCUDO que tiver sido posto na mesa, uma ficha de escudo deverá também ser colocada na mesa, junto aos vírus.



Veja um exemplo: Durante a etapa de proliferação, João e Maria revelam dois vírus diferentes de nível 1 e um vírus de nível 2. O marcador de infecção está em 3. Somados, os valores do vírus nível 2 e de um dos vírus nível 1 somam 3. João e Maria escolhem um dos vírus nível 1, colocando-o na mesa junto com o vírus de nível 2. O outro vírus nível 1 é colocado de lado.

3) As HABILIDADES ESPECIAIS dos vírus revelados são usadas, caso eles as tenham, INDEPENDENTE DESSES VÍRUS TEREM SIDO COLOCADOS NA MESA OU NÃO.

- **ELEVE O NÍVEL DE INFECÇÃO** > se um ou mais vírus tiverem esta habilidade, os jogadores devem aumentar em 1 o valor indicado na TABELA DE INFECÇÃO, movendo o marcador para o número seguinte.
IMPORTANTE: Isso só acontece uma vez por turno, mesmo que mais de um vírus com essa habilidade especial tenha sido revelado.



- **SALVE 3 VÍRUS** > para CADA vírus revelado que tiver essa habilidade, os jogadores deverão pegar as 3 cartas de vírus do topo da PILHA DE VÍRUS DERROTADOS (os 3 vírus que tiverem sido eliminados por último) e colocá-las em qualquer ordem na BASE do baralho de vírus.

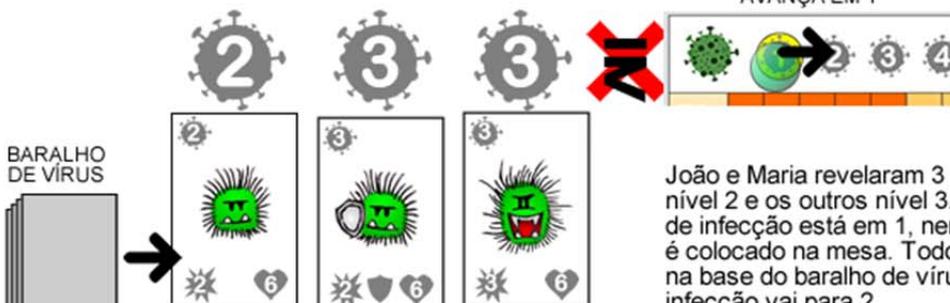


- **DESTRUA 1 HOSPITAL** > para CADA vírus revelado que tiver essa habilidade, os jogadores deverão REMOVER UM DE SEUS HOSPITAIS do tabuleiro de jogo. O hospital inicial não poderá ser removido.
IMPORTANTE: A habilidade especial do hospital poderá ser usada neste momento.



4) Os vírus revelados e que não tiverem sido postos na mesa serão colocados na BASE do baralho de vírus, em qualquer ordem que os jogadores escolham.
IMPORTANTE: Se NENHUM dos vírus revelados tiver sido colocado na mesa e o marcador de infecção NÃO TIVER SIDO MOVIDO pelo efeito "eleve o nível de infecção" de um vírus nesta etapa, O MARCADOR SERÁ MOVIDO PARA O PRÓXIMO NÍVEL DE INFECÇÃO.

Vejamos mais alguns exemplos.



MARCADOR DE INFECÇÃO AVANÇA EM 1

BARALHO DE VÍRUS

VÍRUS SÃO COLOCADOS DE LADO E DEVOLVIDOS AO BARALHO

João e Maria revelaram 3 vírus, um deles nível 2 e os outros nível 3. Como o marcador de infecção está em 1, nenhum desses vírus é colocado na mesa. Todos são colocados na base do baralho de vírus e o marcador de infecção vai para 2.

Em uma outra situação, João e Maria revelaram 3 vírus com habilidades especiais. Um deles é um vírus nível 4 com escudo e "eleve o nível de infecção". Os outros dois são os vírus "coroa", que possuem "eleve o nível de infecção" e "salve 3 vírus". Como o marcador de infecção está em 11, os vírus nível 4 e 7 (cujo nível total soma 11 e é o mais próximo do valor de infecção) devem ser colocados na mesa. Em seguida, o marcador de infecção é movido para 12 e os 6 vírus do topo da pilha de vírus derrotados são colocados na base do baralho de vírus. Por fim, o vírus nível 5 que não foi colocado na mesa também é colocado na base do baralho.



3x  → +1

MARCADOR DE INFECÇÃO AVANÇA EM APENAS 1

BARALHO DE VÍRUS

VÍRUS COLOCADOS NA MESA (COM 2 ESCUDOS)

VÍRUS COLOCADO DE LADO (SERÁ COLOCADO NA BASE DO BARALHO DE VÍRUS APÓS OS EFEITOS)

6 VÍRUS DO TOPO DA PILHA DE VÍRUS DERROTADOS SERÃO DEVOLVIDOS À BASE DO BARALHO DE VÍRUS

Pronto! A vez dos vírus acabou e o jogador seguinte poderá fazer sua jogada.

3 - SIMBOLOGIA - REFERÊNCIA RÁPIDA

Estes são os significados e funcionamento dos principais símbolos e ícones usados no jogo.

a) Peças de hospitais

Além de fornecer mais dados para os jogadores combaterem os vírus, os hospitais que forem colocados no tabuleiro de jogo também possuem uma habilidade extra - eles poderão ser removidos do tabuleiro de jogo A QUALQUER MOMENTO da partida. Quando isso acontece, os jogadores poderão ESCOLHER até 2 dos vírus na mesa e COLOCÁ-LOS EM QUALQUER ORDEM NA BASE DO BARALHO DE VÍRUS.

Hospitais que forem removidos ficam disponíveis para serem adquiridos novamente pelos jogadores
IMPORTANTE: Esse efeito pode ser usado inclusive quando o efeito de um vírus destruir um hospital.



b) Símbolos dos vírus

Ao revelar um vírus com este símbolo, eleve o nível de infecção em 1 (só se pode elevar o nível de infecção uma vez por turno)

Ao revelar um vírus com este símbolo, coloque as 3 cartas do topo da pilha de vírus derrotados em qualquer ordem na base do baralho de vírus

Ao revelar um vírus com este símbolo, remova um dos hospitais do tabuleiro

c) Símbolos do tabuleiro de jogo

Enquanto houver uma carta de ação neste espaço, os jogadores ganham uma MÁSCARA e evitam 1 ponto de ATAQUE dos vírus

Enquanto houver uma carta de ação neste espaço, o jogador pode relançar 1 dado durante seu ataque aos vírus

Remova 3 cartas de ação azuis com figuras iguais (ou combinações de cartas azuis iguais com coringas "Fique em Casa") para receber um Hospital - e uma ficha de dado, se possível

Quando houver 5 cartas de ação no tabuleiro de jogo, os jogadores deverão obrigatoriamente remover cartas. Se todas as 5 cartas forem removidas (A), os jogadores receberão os seguintes bônus: B) ganhar 10 leitos (máximo 50) C) ganhar 1 ficha de dado D) pode-se reembalar todas as cartas de ações da pilha de descarte no baralho de ações E) PARA CADA carta azul removida pode se escolher UM vírus da mesa; as cartas dos vírus escolhidas serão colocadas na BASE do baralho de vírus em qualquer ordem

Um jogo de Fabian Balbinot

 **MagicJebb**
Tradução e Design

www.magicjebb.com.br

#FIQUEEMCASA