

A

PREPARAÇÃO

1. Embaralhe as **cartas de identidade** de presa e de predador separadamente e entregue uma aleatória de cada para cada jogador.



2. Embaralhe as **cartas especiais** e distribua **3** para cada jogador.



3. Coloque as **5 cartas de predador** lado a lado, no centro da mesa.

4. Embaralhe as **cartas de presa** e revele **3** acima das cartas de predador. O restante das cartas formam um monte de compras.

5. Posicione os **marcadores de filhote** próximo à área de jogo.



6. O **jogador inicial** é aquele que imita melhor o som de um animal.

B**OBJETIVO**

Cada jogador é o guardião secreto de um **predador** e de uma **espécie de presa**. Seu objetivo é proteger as presas da sua espécie para que elas sobrevivam e alimentar o seu predador com presas de outras espécies. Durante a partida sua pontuação vai aumentando e diminuindo, mas assim que alguém possuir **9 pontos** na mesa durante o seu turno, a partida termina e ele é declarado o vencedor.

Cada presa ou filhote sendo caçados pelo seu predador: **1 ponto**

Cada presa ou filhote da sua espécie que estão sobrevivendo: **1 ponto**


O BOSQUE

A mesa de jogo possui **5 colunas verticais**, cada uma pertence a um predador diferente. Durante o jogo, presas serão jogadas nas colunas, formando **linhas horizontais**. O predador no topo de cada coluna está tentando caçar as presas abaixo dele.





PREDADORES

Os predadores sempre estão caçando as presas na sua coluna, até onde sua **fome** permitir. Todo predador está caçando até 4  das presas diretamente abaixo dele. Caso um predador não tenha **fome** o suficiente para caçar uma presa inteira, a presa está sobrevivendo, assim como todas as presas abaixo dela.




3 

2 

1 

PRESAS

As presas podem ser de dois **gêneros** (♂ ou ♀) e de **tamanho 1 a 3** (). O **gênero** determina as interações com outras presas e o **tamanho** o quão provável essa presa será caçada.

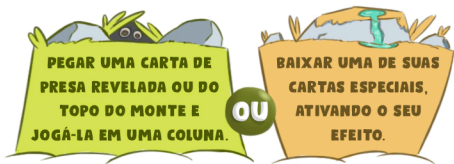
ESPECIAIS

Cada jogador começa com **3 cartas especiais**. Diferente das presas, essas cartas são baixadas diretamente da mão e possuem diversos efeitos.

D

TURNO DE JOGO

Os turnos acontecem em sentido horário. Durante seu turno, o jogador realiza uma das ações abaixo:



Ao usar uma carta de presa revelada, posicione uma nova do monte de compras em seu lugar.

INTERAÇÃO

Quando uma presa entra na mesa adjacente (ortogonal) a outra da mesma espécie elas interagem. Toda interação possível é obrigatória. O jogador da vez escolhe a ordem em que ocorrem.

Existem 2 tipos de interação:

Acasalamento e Briga

Obs: As colunas das extremidades da mesa são adjacentes entre si.




E

ACASALAMENTO

No momento que 2 presas da **mesma espécie** e de **gêneros diferentes** ficam adjacentes, elas acasalam. Coloque um marcador de filhote sobre uma das 2 cartas.



Filhotes possuem tamanho 0 

BRIGA

Quando 2 presas da **mesma espécie e mesmo gênero** se tornam adjacentes, elas brigam por território. Quando isso ocorre, a carta que estava originalmente na coluna é descartada, junto com quaisquer filhotes que possam estar sobre ela. **Sempre que uma carta é descartada, as cartas de baixo sobem para preencher o espaço vazio.**

REAÇÕES EM CADEIA

Sempre que uma interação se torna possível, ela ocorre, mesmo que seja causada por uma interação anterior ou pelo efeito de uma carta especial.

Ex: Uma briga por território descarta um esquilo macho, deixando o novo esquilo adjacente a um esquilo fêmea, o que ativa um acasalamento.



FIM DO JOGO

A **todo momento** os jogadores estão somando os pontos das suas presas que estão **sobrevivendo** e das presas **caçadas** por seu predador. Assim que um jogador possuir **9 pontos durante seu turno**, ele anuncia sua vitória e a partida se encerra. Caso todas as cartas de presa tenham sido jogadas e nenhum jogador tenha 9 pontos, o jogo **termina imediatamente** e o jogador com a maior pontuação ganha a partida! Em caso de empate, o próximo jogador em sentido horário de quem jogou o último turno, ganha o jogo.

CRÉDITOS

Autor

Rodrigo Rego

Arte

Guilherme Cavalcante

Desenvolvimento

Gabriel Calderon & Guilherme Marques

Produção

Game Maker



Dúvidas sobre o jogo? Acesse nosso FAQ em www.tgmeditora.com.br/emboscados