



No jogo existem:

80 CARTAS DE TERRITÓRIO

45 Cartas Base

6 Combos



14 Ações

9 Vespas

6 Ninhos



21 CARTAS DE INICIATIVAS



7 CARTAS DE IMPACTOS



1 ESCALA DE INVASÃO



1 CUBO



Com estas cartas vais criando a tua mão (H) mas, no final do teu turno, não podes ter em mão mais do que o número de cartas indicado na zona da Escala de Invasão (F) onde o cubo estiver. Há 4 zonas com cores diferentes e cada uma tem o seu limite de cartas. No início do jogo são 8. Se o cubo passar o 5 ou menos já podes ter 9 cartas em mão. Entre o 16 e o 22 podes ter 7. Acima do 23, só podes ter 6 cartas em mão no final do turno. As cartas a mais vão para a tua Pilha de Descarte (G).

Nos baralhos de Território (A) vais encontrar cartas de 5 tipos:

1 CARTAS BASE - divididas em 4 cores | temas:

Amarela | **APICULTURA**

Azul | **COMUNIDADE**

Verde | **NATUREZA**

Cinza | **NEUTRAS** (sem tema)

Todas têm um destes 3 símbolos - .

Como o nome indica, estas cartas são a base de todo o jogo.

2 COMBO - cartas que valem o mesmo que uma carta de Iniciativa.

3 **AÇÃO** - cartas que permitem aos jogadores fazer coisas diferentes do habitual. Podes jogá-las em qualquer altura e até várias na mesma jogada (desde que façam sentido). Depois de jogadas, vão imediatamente para a Pilha de Descarte de quem as jogou.

Explicação de algumas cartas de Ação:

- “Jardim com polinizadores” - normalmente só podes usar uma carta Neutra na conquista de uma Iniciativa. Esta carta deixa-te usar 2 Neutras.
- “Participação dos avistamentos” - esta carta impede uma carta de vespa de ser contabilizada, mas só uma! Se, por exemplo, descartares 2 cartas de vespa ao mesmo tempo, uma delas conta na mesma para a Escala de Invasão.
- “Alergia à picada de vespa velutina” - quando o outro jogador jogar as 3 cartas Base para conquistar uma Iniciativa, podes impedi-lo de o fazer e, dessas 3 cartas, escolhes a que mais te interessar.
- “Picada de vespa velutina” - é similar à anterior, mas só escolhes uma dessas 3 cartas para ti depois do outro jogador conquistar a carta de Iniciativa.

4 **VESPA VELUTINA** - cartas negativas que aumentam sempre a Escala de Invasão em +1 ou +2 números. Só são contabilizadas quando as descartares. Ou seja, ao tirares uma carta destas do Território, leva-a para a tua mão e não acontece nada até a descartares. Como aumentam a Escala de Invasão, estas cartas são más para os dois jogadores, não só para quem a tirou.

5 **NINHO DE VESPA VELUTINA** - cartas negativas que aumentam sempre a Escala de Invasão, em +2 ou +5 números, e que têm outras consequências para o jogo. Ao tirares uma carta de ninho do Território (A), tens de a mostrar imediatamente e resolver as suas instruções. Estas cartas são más para os dois jogadores, não só para quem a tirou.

- “Bloqueia o baralho” - a carta fica virada para cima sobre o baralho de onde saiu (J) e ninguém pode sacar cartas desse baralho.

- “Cada jogador perde 2 cartas” - cada jogador tira 2 cartas, sem ver, da mão do outro jogador. Estas cartas vão para a Pilha de Descarte (G) do jogador que as tirou.

- “Os jogadores podem rebuscar uma carta na Pilha de Descarte do outro jogador” - escolhe uma carta da Pilha de Descarte (G) do outro jogador.

INICIATIVAS

Com as cartas em mão (H), podes conquistar as cartas de Iniciativas na mesa (C). Para isso, tens de juntar 3 cartas Base da mesma cor-tema (, ,) que uma das Iniciativas na mesa. Além da cor-tema, as 3 cartas juntas também têm de ter exatamente a mesma combinação de símbolos que estão na carta de Iniciativa que queres conquistar (, , .

Nas cartas Base, para além das três cores-temas (, ,) há também cartas cinza (as Neutras) que podem ser usadas para conquistar Iniciativas de qualquer cor. Para cada Iniciativa só podes usar uma Neutra. Mas, atenção, o símbolo na Neutra tem na mesma que corresponder. Por exemplo: para uma Iniciativa amarela-apicultura com , e podes usar uma carta Base amarela com , outra Base amarela com e uma Base cinza-Neutra com .

PREPARAÇÃO

Começa por separar e baralhar os 3 grupos de cartas: Território, Iniciativas e Impactos.

Vê o verso desta folha para saberes como os colocar na mesa:

- **Cartas de Território**
Faz 10 baralhos (A), cada um com 8 cartas.
- **Cartas de Iniciativas**
Faz um baralho (B) e saca 5 cartas para a mesa (C).
- **Cartas de Impactos**
Faz um baralho (D) e saca 4 cartas para a mesa (E).
- **Escala de Invasão**
Coloca o cubo no número 11 (F).
- **Pilhas de Descarte**
Deixa espaço para duas pilhas, uma para cada jogador (G).

COMO JOGAR

TERRITÓRIO

No teu turno: tira 2 cartas de qualquer baralho de Território (A). Podes tirar uma carta de 2 baralhos diferentes.

Quando conquistares uma carta de Iniciativa, guarda-a na mesa à tua frente (I) e coloca as 3 cartas de Território que a conquistaram na tua Pilha de Descarte (G). É colocada outra Iniciativa na mesa (C), para substituir a que foi conquistada e, assim, estarem sempre 5 disponíveis!

IMPACTOS

Se as cartas de Território permitem conquistar Iniciativas, as cartas de Iniciativas permitem conquistar Impactos. Assim, ao conquistares Iniciativas, deves ter atenção às combinações de cada carta de Impacto que está na mesa (E). Com as cartas de Impactos acontecem 3 coisas: melhora-se a situação da Escala de Invasão, ganhas habilidades, e ainda te dão pontuação para o final do jogo!

Quando tens 3 Iniciativas que façam a combinação de uma carta de Impacto na mesa, podes conquistar essa carta. As cartas de Combo também servem para conquistar cartas de Impacto pois valem tanto como uma Iniciativa. Ou seja, uma carta de Impacto pode ser conquistada por qualquer combinação entre cartas de Iniciativas e Combos, desde que as cores-temas estejam certas. Quando um Impacto é conquistado, guarda-o na mesa à tua frente (I) e as Iniciativas que o conquistaram saem de jogo. Coloca outro Impacto na mesa (E) para, assim, estarem sempre 4 disponíveis!

No final do jogo, cada carta de Impacto vale 5 pontos para o jogador que a conquistou, logo, são essenciais para ganhar!

Explicação de algumas habilidades das cartas de Impactos:

- “Podes tirar 3 cartas de Território e escolher 2 para a tua mão” - esta habilidade permite tirar sempre 3 cartas de Território (A) mas, dessas 3, só podes ficar com 2 para ti. Devolve a que não quiseres ao seu baralho (A).
- “Escolhe uma carta de Iniciativa na mesa. Só tu poderás conquistar essa carta” - podes definir uma carta de Iniciativa que o outro jogador não pode conquistar. Não podes definir qual é essa carta quando o jogador apresentar as suas 3 cartas de Território para a conquistar.

- “Podes ver as cartas de um baralho de Território (não bloqueado) e organizá-lo como quiseres” - não podes usar esta habilidade num baralho bloqueado por um ninho.
- “Podes conquistar 1 carta de Iniciativa com cartas de outra cor-tema, mas os símbolos têm de estar certos.” - esta habilidade permite, por exemplo, conquistar uma Iniciativa amarela com cartas azuis. Mas os símbolos têm de ser os certos. Também podes usar uma carta Neutra.
- “Descarta 3 cartas de vespa velutina de uma vez e recebe +2 pontos no final do jogo”. Quando descartares as 3 vespas, deixa-as fora da tua Pilha de Descarte para te lembrares de as contabilizar no final. Atenção: estas vespas ao serem descartadas têm de ser contabilizadas, como normalmente, na Escala de Invasão!

ESCALA DE INVASÃO

A Escala de Invasão representa a expansão de vespas velutinas no Território. **Atenção: se o cubo ultrapassar o número 25, o jogo acaba e ninguém vence o jogo.**

A escala está dividida em 4 zonas-cores. Cada zona define o número máximo de cartas que os jogadores podem ter em mão no final do seu turno: **9, 8, 7 ou 6.**

FINAL DO JOGO - COMO PONTUAR

O jogo acaba quando não houverem mais cartas de Território (A) ou quando não for possível retirar mais nenhuma, por os baralhos estarem bloqueados por Ninhos. O jogador que tira a última carta pode ver se ainda consegue conquistar alguma Iniciativa e/ ou algum Impacto.

Cada carta de Impacto conquistada vale **5 pontos**. Cada carta de Iniciativa que tenhas (I) e que não tenha sido usada para conquistar uma de Impacto vale **1 ponto**. Soma os pontos e vê quem é o vencedor!

VARIANTE PARA UM JOGO MAIS FÁCIL

Começa o jogo com o cubo no **6** da Escala de Invasão.

