

De:  
Leo Córdoba,  
Mich Camacho  
e  
Adrián Álamo

# Wild Life

The Card Game

PRINT  
&  
PLAY



# Regras Wild Life

The Card Game

De: Leo Córdoba, Mich Camacho e Adrián Álamo

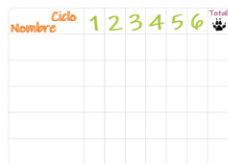
## COMPONENTES DO JOGO

102 Cartas

1 carta de primeiro jogador



1 marcador de pontos



Cartas de Animal:



12 Pequenos animais  
12 Grandes animais  
12 Animais voadores  
12 Animais Aquáticos

16 cartas de ambiente (melhorias)



5 Chuvas



5 Protetores



AMEAÇAS



14 predadores  
8 caçadores

DESASTRES



2 Incêndios  
1 Poluição Aquática  
1 Fogo / Poluição Aquática

## ELEMENTOS DO CARTÃO

Cor da borda de acordo com o tipo da carta

Ícone representativo

Ilustração



Número de pegadas que pontuam

## ICONOGRAFIA



Pequenos animais



Grandes animais



Animais voadores



Animais Aquáticos

2x Multiplique por 2



5 Pontos



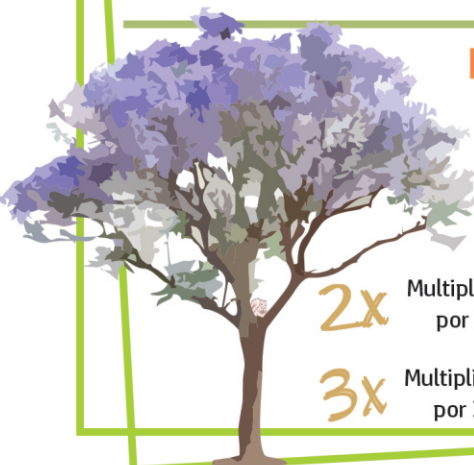
Protege você de um caçador



Descarte 1 carta de animal



Descarte 1 coluna de um tipo de animal





# Wild Life

The Card Game



Descarte todas as cartas de animais aquáticos que estão na mesa



Descarte todas as cartas de animais pequenos, grandes e voadores que estão na mesa

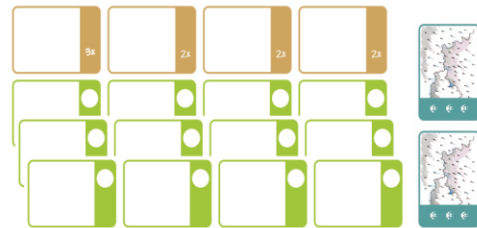


Descarte todas as cartas de animais pequenos, animais grandes, animais voadores e animais aquáticos que estão na mesa

## PREPARAÇÃO DO JOGO

Embaralhe todas as cartas e distribua 6 para cada jogador; o restante das cartas são colocadas no centro, formando um DECK; próximo a ele, reserve um espaço para DESCARTE. Além disso, cada jogador terá uma área chamada HABITAT.

Exemplo de habitat:



Wild Life é jogado em várias rodadas ou ciclos. O número de ciclos depende do número de jogadores:

Jogadores:	2	3	4	5
Ciclos:	8	6	4	5

Em cada turno, você pode jogar qualquer tipo de carta, de acordo com as seguintes especificações:

- Ao jogar uma carta de "Animal" (cartas com borda verde), você obtém pegadas no final do ciclo, de acordo com o número de pegadas impressas na carta.
- Os animais pequenos e grandes têm um número fixo de pegadas, enquanto as cartas de animais aquáticos aumentam à medida que seu número aumenta em seu habitat, e as pegadas nas cartas de animais voadores variam de acordo com o animal.
- Cartas de "Animais" permanecem no habitat durante todos os ciclos, a menos que sejam descartadas pelo efeito de outra carta.

### Cartas de ambiente

Existem 4 tipos de ambientes, que podem melhorar seu habitat, essas cartas duplicam ou triplicam número de pontos para cada tipo de "Animal": Primavera: para Pequenos animais; Inverno: grandes animais; Ninho: para as aves; Desova: para animais aquáticos.



Primavera



Inverno



Ninho



Desova





# Wild Life

The Card Game

## NOTA:

- As cartas de ambiente só podem ser jogadas se o jogador já possuir em seu habitat uma carta de animal correspondente à carta de ambiente que ele pretende jogar.
- Só pode haver 1 carta de ambiente para cada tipo de "Animal". Se um tipo de "Animal" for exterminada, a carta de ambiente que tiver sido baixada naquele tipo de vida também será descartada.

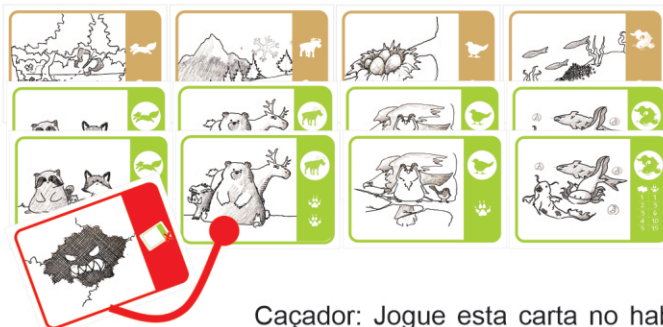
## CHUVA

- A chuva te dá 3 pegadas no final do ciclo, e você não precisa de nenhum tipo de "Animal" para jogá-la.
- A chuva não é afetada por nenhuma carta, mas permanece em jogo somente durante o ciclo em que foi jogada; quando o ciclo termina, ela é descartada.

Ameaças e Desastres não lhe darão pegadas. No entanto, eles permitirão que você reduza a "Vida" do habitat de qualquer jogador ou de todos os jogadores. Existem 5 tipos:

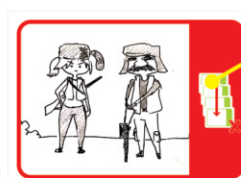
## Ameaças

**Predador:** Jogue esta carta no habitat de outro jogador. Escolha uma carta "Animal" do habitat dele e descarte-a.



Ícone representativo

**Caçador:** Jogue esta carta no habitat de outro jogador. Escolha todas as cartas do mesmo tipo de "Animal" e elas serão descartadas (incluindo a carta de ambiente, se houver).



ícone representativo

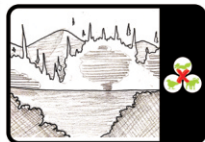


# Wild Life

The Card Game



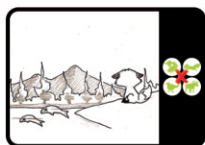
## DESASTRES



**FOGO:** Todas as cartas Pequenos animais, Grandes animais e Animais Voadores, bem como todas as cartas de ambiente correspondentes, são descartados de todos os habitats (incluindo o jogador que ousou).



**POLUIÇÃO:** Todas as cartas de Animais Aquáticos, bem como todas as cartas de ambiente correspondentes, são descartados de todos os habitats (incluindo o jogador que ousou).

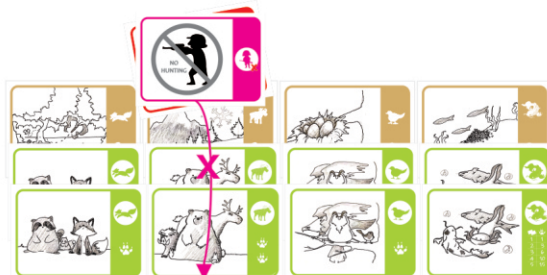


**FOGO / POLUIÇÃO AQUÁTICA:** Todas as cartas de Pequenos animais, Grandes animais, Animais Voadores, Vida Acuática, bem como todas as cartas de ambiente correspondentes, são descartados de todos os habitats (incluindo o jogador que ousou).

## PROTETORES

Os protetores têm a função de proteger as cartas "Animal" do ataque de caçadores.

Você pode usar uma carta de proteção quando outra pessoa joga um CAÇADOR em seu habitat no turno dela. O protetor impedirá que o efeito do CAÇADOR ocorra, mantendo o tipo de "Animal" que você escolheu proteger.



ícone representativo



# Wild Life

The Card Game

## PROGRESSÃO DO JOGO

Para o primeiro ciclo, o jogador inicial será aquele que viu mais recentemente um esquilo, real ou fictício, e receberá o cartão de jogador inicial. Para os próximos ciclos, o jogador inicial será o próximo jogador imediatamente à esquerda do primeiro jogador do ciclo anterior e receberá a carta de primeiro jogador.

Cada ciclo tem 3 fases:

### **FASE DE COMPRA**

Cada jogador (começando pelo primeiro jogador e depois pela esquerda) compra cartas do DECK até ter 6 na mão.

### **FASE DE HABITAT**

Cada jogador (começando com o jogador inicial e depois para a esquerda) deve jogar 3 de suas 6 cartas em seu habitat (se forem cartas "Animal", potenciador ou chuva), ou no habitat de outros jogadores (se são ameaças). Desastres afetam todos os jogadores, incluindo aquele que jogou a carta.

Nesta fase, Protetores entram em jogo em resposta ao uso de um CAÇADOR, e não contam para o limite de 3 cartas que cada jogador deve jogar. Portanto, se o jogador afetado pelo caçador não teve sua vez e joga o protetor, ele ainda pode usar suas 3 cartas e, no final, pegar as cartas necessárias do DECK até que sua mão chegue a 6. (Você pode jogar mais de um protetor por ciclo).

Se você não puder jogar 3 cartas, você deve descartar até ter 3 cartas em sua mão.

### **FASE DE PONTUAÇÃO**

Cada jogador (começando com o jogador inicial e depois para a esquerda) conta as pegadas obtidas, por cartas "Animal", chuvas e de ambiente, em seu habitat. Após esta fase, inicia-se um novo ciclo.

## FIM DO JOGO

Os pontos de todos os ciclos são somados e o jogador com mais pontos é o vencedor.

Se houver empate, o jogador com mais pontos em qualquer um dos ciclos é o vencedor, começando pelo último ciclo.



# Wild Life

The Card Game

## ESPECIFICAÇÕES DE IMPRESSÃO

Cada folha contém 9 cartas. (exceto a última), perfazendo um total de 102 cartas com as quais você pode jogar Wild Life The Card Game em 2 a 5 jogadores.

Recomendações para montagem:

- Para economizar papel e cuidar do meio ambiente, você pode deixar o livro de regras em formato digital.
- De preferência a papel mais grosso, 200g a 300g.
- Plastifique o contador de pontos para que possa ser usado com marcadores de quadro-negro para torná-lo reutilizável.

E, finalmente, **APROVEITE** Wild Life The Card Game!

**stamos muito animados que você experimente nosso Print & Play. Esperamos que você goste.**



versão impressa

 Wild Life Games

 @wildlifegames

wildlifethecardgame@gmail.com

