

# WIPE O'EM OUT!



Manual  
de regras

## História

Um geólogo que vive na pequena vila de Anwon começou a procurar novos minérios em uma caverna sísmica recém formada. Porém, ao invés de boas surpresas, se deparou com monstros, que começaram a atacar a vila.

Para garantir sua proteção e dos outros habitantes da vila, foram chamados grandes heróis para ajudar nesse extermínio, competindo pelas riquezas encontradas na caverna.

Em Wipe'em Out, você assume o papel de um desses heróis e disputa com seus amigos para ver aquele que conseguirá a recompensa.



## Objetivo do jogo

Seu objetivo é somar mais pontos pela coleta de monstros. O jogo termina quando todas as cartas de monstro que foram separadas forem derrotadas.



## Componentes

O jogo é composto por 144 cartas divididas em dois baralhos, de monstros e de itens. O baralho de monstros contém 72 cartas e o baralho de itens possui 48 artefatos e 24 magias.

## Cartas de monstro

10x Hienasomens	10x Slimes
10x Lobisomens	10x Vampiros
4x Mímicos	4x Zumbi 1
5x Peuchens	8x Zumbi 2
5x Ratos gigantes	6x Zumbi 3



## Cartas de artefatos

2x Arco ornado	3x Foice
3x Baú da sorte	3x Fusão
3x Besta à vapor	2x Garras
3x Boleadeira	1x Kunai
3x Bolsa infinita	3x Lâmina lendária
3x Chicote	1x Machado
3x Espada amorfa	3x Machado faminto
3x Espadarma	3x Serra mágica
3x Espelho mágico	3x Tridente abençoado

## Cartas de Magias

4x Equipamento quebrado	4x Mãos leves
4x Escudo mágico	4x Minificar
4x Gigantificar	4x Pasta energética

## Vocabulário e diferenças das cartas

Valor no topo da carta. Cartas sem poder são cartas de magia. Cartas com poder são artefatos.

**Poder**

**8** | Espelho mágico



Ao jogar esse artefato, você pode trocar os poderes de 2 artefatos jogados esse turno. Esse efeito não é obrigatório.

**Efeito**

Equipamentos podem ou não ter efeitos ativos, eles são ativos na sua vez.



**Vampiro**

Monsters	Points
1	3
2	7
3	11

Pontue fazendo grupos de 3 vampiros. Um jogador pode fazer mais de um conjunto de vampiros por jogo.

## Pontos

Esses pontos são para a contagem final. Monstros não possuem um valor mínimo para o equipamento funcionar neles. Todos os equipamentos funcionam contra todos os monstros

## Preparando o jogo

Embaralhe as cartas de monstro e separe uma quantidade de acordo com o número de jogadores:



14 cartas de monstro

18 cartas de monstro

20 cartas de monstro

24 cartas de monstro

Coloque o restante das cartas em uma pilha separada ao lado. Ela poderá ser usada mais à frente.

Embaralhe as cartas de itens e distribua 5 para cada jogador. Deixe o restante em um monte ao alcance de todos os jogadores.



## Como jogar

O jogo conta com 4 etapas dentro da mesma rodada, sendo: **Etapa de Preparação**, **Etapa de Artefatos**, **Etapa de Magias** e a **Etapa de Coleta**. O fim do jogo ocorre quando todas as cartas separadas do baralho de monstros acabarem.

## Etapa de preparação

Para começar uma rodada, um dos jogadores revela 2 monstros da pilha de monstros no meio da mesa (em jogos de 2 ou 3 jogadores, revele somente 1 monstro por turno).

Após revelados, os jogadores escolhem uma carta de artefato que está na sua mão para atacar o monstro, colocando-a virada para baixo em sua frente.

Após todos os jogadores terem escolhido a carta de artefato desejada, todos viram simultaneamente a carta escolhida na frente do monstro que irão batalhar, dando início a **etapa de artefatos**.

**NOTA:** Em jogos de 4 ou 5 jogadores, se um monstro não for atacado, ele é descartado.

## Etapa de artefatos

Após revelarem as cartas de artefato, os jogadores comparam o nível de poder das cartas e, aquele com o maior poder, dá início a etapa. Caso a carta tenha um efeito, este será realizado e será a vez do jogador à sua esquerda.

Após o último jogador realizar o efeito do seu artefato, se inicia a **etapa de magias**.

**NOTA:** No caso de empate entre dois artefatos, começa o jogador que tiver um artefato com efeito. Caso ambos possuam efeito, começa o jogador que tiver, à sua esquerda, o artefato de menor poder.

## Etapa de magias

O jogador que inicialmente possuía a carta de artefato com maior poder pode

ou não jogar uma carta de magia. Caso opte por jogar, ele deve realizar seu efeito e passar a vez para o próximo jogador. Caso contrário, a jogada passa para o jogador à sua esquerda e assim por diante.

Sempre que uma carta de magia é jogada, todos os jogadores devem ter sua vez para responder com outra carta de magia. Caso ninguém jogue uma nova carta de magia e o turno volte para o último jogador que jogou uma carta de magia, a etapa finaliza; dando início a **etapa de coleta**.

**NOTA:** Após jogar uma magia, ela se junta ao artefato alvo, ou seja, caso o jogador troque de artefatos, as magias jogadas previamente naquele artefato são levadas junto.

Por exemplo, Mark jogou a pasta energética em seu Bolsa Infinita aumentando seu poder para 9. Em resposta, Olivia jogou a magia mãos leves, trocando suas garras pelo baú de Mark. Agora, Olivia

possui uma Bolsa Infinita com poder 9 e Mark as Garras de poder 4.

**7** Bolsa infinita

Pasta energética



Ao  
bar

Jogue em um artefato, aumente em 2 o poder deste artefato.

**4** Garras



"Você sente a força do tigre em suas mãos."

Mãos leves



Ao jogar essa magia você deve trocar o artefato de 2 jogadores, podendo ser o seu próprio artefato.

## Etapa de coleta

Ao final da **etapa de magia**, o jogador que possuir o artefato de maior poder recolhe a carta do monstro e adiciona ela a sua posse.

Nesse momento, todos os jogadores podem realizar uma das 2 ações:

Descartar sua mão completa e comprar cartas do baralho de artefatos até possuir 5 cartas em sua mão.

Comprar do baralho de artefatos até completar 5 cartas em sua mão.

Quando todos os jogadores tiverem 5 cartas em suas mãos, o jogo retorna para a **etapa de preparação**.

**NOTA:** Se o jogador tiver mais de 5 cartas em sua mão ao final da etapa de coleta, ele não compra novas cartas.

**NOTA:** Em caso de empate entre dois artefatos, o monstro é descartado e nenhum dos jogadores recebe aquela carta.

**NOTA:** Caso o baralho de itens acabe os jogadores embaralham as cartas jogadas

e compram desse novo baralho.

**NOTA:** Caso o jogador não possua nenhuma carta de equipamento em sua mão, ele deve descartar obrigatoriamente sua mão completa e comprar 5 novas cartas.

## Finalizando o jogo

Após a última carta de monstro ser recolhida por um jogador, é iniciada a fase de pontuação. Após ter sido feita a contagem, ganha o jogador com o maior número de pontos. Em caso de empate de pontos, revele o próximo monstro do baralho de monstros e, o jogador que tiver mais cópias daquele monstro vence.

**NOTA:** Em jogos de 2 ou 3 jogadores que haja empate em pontos, revele um novo monstro e jogue uma rodada extra, quem vencer nesta rodada recebe o monstro a mais, criando o desempate.

## Pontuação

**Mímico:** se possuir um mímico, durante a fase de pontuação, transforme ele em uma cópia de um outro monstro em sua posse e o considere na conta dos seus conjuntos.



Caso tenha apenas um mímico e nenhum outro monstro, o jogador não terá pontos.



**Zumbis:** cada jogador soma o número de zumbis que possui, não o número de cartas de zumbis que possui. Aquele que tiver a maior horda de zumbis recebe **6 pontos** e o segundo com mais zumbis recebe **3 pontos**. No caso de em-

pate, os jogadores dividem os pontos igualmente entre si.

**Lobisomem:** uma matilha de 2 lobisomens pontua **5 pontos**. Um lobisomem sozinho pontua **2 pontos**. Um jogador pode fazer mais de 1 matilha por jogo. O jogador só pode começar uma nova matilha após completar a primeira.



**Vampiros:** um conjunto de 3 vampiros pontua **11 pontos**. Um conjunto de 2 vampiros pontuam **7 pontos**. Um vampiro sozinho pontua **3 pontos**. Um jogador pode fazer mais de 1 conjunto de vampiros por jogo. O jogador só pode começar um novo conjunto após completar o primeiro.

**Slimes:** quanto maior sua quantia de slimes, maior sua pontuação. O jogador poderá apenas formar um conjunto de slimes e após passar o limite de 5 slimes, o jogador não receberá novos pontos para este conjunto de monstros, mas ainda poderá adicioná-los ao seu conjunto. 1 Slime pontua **1 ponto**, 2 slimes pontuam **3 pontos**, 3 slimes pontuam **6 pontos**, 4 slimes pontuam **10 pontos** e 5 slimes ou mais pontuam **15 pontos**.



**Ratos gigantes:** um rato gigante pontua **1 ponto**.



**Hienasomem:** um hienasomem pontua 2 pontos.



**Peuchen:** um peuchen pontua 3 pontos.

Jogo por  
Rodrigo Senice e Fernanda Giachini

Ilustrações, assistência e design gráfico  
Giulia “Zurikki” Ashidani

Agradecimentos especiais  
Vitória Grandi, Talita Cunha, Francisco  
Mastrochirico, BASE ESPM

Encontre nossos jogos em  
**[caramelogames.com](http://caramelogames.com)**  
e nos siga nas redes sociais!



**CARA  
MELO  
GAMES**