

um jogo de Keith Matejka

BULLFROGS



REGRAS

INTRODUÇÃO

Armas colidem, águas respingam, e os gritos de guerra cada vez mais altos de sapos armados ressoam por todo o pântano enluarado. Exércitos anfíbios saltam pelas vitórias-régias em sua luta desenfreada para ganhar o controle da lagoa.

De repente, um grito de triunfo ecoa. Guerreiros batalhando sobre uma vitória-régia tentam a todo custo dominar a luta e garantir a vitória de sua facção. Sobrecarregada, ela começa a afundar no pântano.

Os sapos se espalham por outras vitórias-régias próximas, vindo ao encontro de seus aliados ou sabotando seus inimigos. Seus pesos, porém, fazem com que as vitórias-régias se afastem através da gélida água pantanosa.

O grande comandante deve compreender os efeitos em cascata de cada movimento e evitar agir para ganhar uma única batalha, à custa de perder a guerra.

*“Assim como a água nunca flui da mesma maneira,
o modo de lutar nunca permanece constante.”*

– Sun Tzu

COMPONENTES

Livreto de Regras

49 Cartas

10 Cartas Vitória-Régia na cor de cada jogador

4 Cartas de Ajuda

5 Cartas Iniciais

- 1 Carta Tronco
- 4 Cartas Vitória-Régia de 6 espaços

64 Marcadores

14 Marcadores de Sapo em cada cor

2 Marcadores de Sapo-Boi em cada cor



PREPARAÇÃO

1. Cada jogador escolhe uma cor e pega o baralho de dez cartas correspondentes, 14 Marcadores de Sapo e 2 Marcadores de Sapo-Boi.

Nota: Quando estiver jogando em 4 jogadores, remova uma carta de "3 ações" do baralho de cada jogador.

2. Cada jogador recebe uma Carta de ajuda.
3. Posicione a Carta Tronco no centro da mesa. Posicione cada uma das quatro Cartas Vitória-Régia iniciais em cada lado da Carta Tronco.
4. Cada jogador embaralha suas Cartas Vitória-Régia e as posiciona com a face para baixo, próximo à sua área para criar sua pilha de compras.
5. Cada jogador compra 3 Cartas Vitória-Régia como sua mão inicial.
6. O jogador mais novo inicia o jogo.

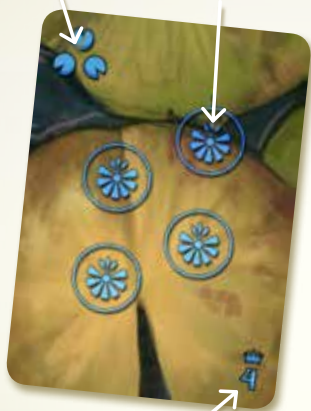


Ícones de Vitória-Régia (ações)

Espaços (facção em destaque)

TURNO DE JOGO

1. **Jogue** uma Carta Vitória-Régia
2. **Realize Ações**
3. **Pontue** Cartas Vitória-Régia
 - Conte os Sapos/Sapos-boi
 - Pule os Sapos/Sapos-boi
 - Remova as Cartas Vitória-Régia
 - Deslize as Cartas Vitória-Régia
4. **Compre** uma Carta Vitória-Régia



Pontos de Vitória

1. JOGUE UMA CARTA VITÓRIA-RÉGIA

No início de um turno, o jogador deve colocar uma Carta Vitória-Régia de sua mão na mesa. Ela deve ser colocada com a face para cima e adjacente à Carta Tronco ou a outra Carta Vitória-Régia já em jogo.

As cartas são consideradas adjacentes quando se tocam vertical ou horizontalmente. Cartas diagonais umas às outras **NÃO** são consideradas adjacentes.

2. REALIZE AÇÕES

O número de Ícones de Vitória-Régia no canto superior esquerdo das Cartas Vitória-Régia jogadas na primeira etapa determina o número de ações que o jogador pode realizar durante seu turno. Há dois tipos de ação: **RECRUTAR** e **SABOTAR**. Cada ação pode ser feita múltiplas vezes durante o turno em qualquer combinação desde que não exceda o número de Ícones de Vitória-Régia na carta jogada.

RECRUTAR

Adicione um Sapo ou Sapo-Boi de sua reserva em **QUALQUER** espaço desocupado de uma Carta Vitória-Régia na mesma linha (*horizontalmente*) ou na mesma coluna (*verticalmente*) da carta jogada na primeira etapa.

- ❁ Sapos ou Sapos-Boi **NÃO** devem ser recrutados na mesma carta jogada na primeira etapa.
- ❁ Sapos ou Sapos-Boi **NÃO** devem ser recrutados na Carta Tronco.
- ❁ Jogadores **NUNCA** devem recrutar mais de 2 Sapos ou Sapos-Boi (*em qualquer combinação*) na mesma carta durante essa etapa.
- ❁ Se não possuir mais Sapos ou Sapos-Boi para recrutar, o jogador pode mover um Sapo de sua cor que já havia sido jogado em uma Carta Vitória-Régia para outra Carta Vitória-Régia, seguindo as mesmas regras acima. Sapos-Boi não podem ser recrutados desta maneira.



SABOTAR

Pule um Sapo de um **OPONENTE** de uma Carta Vitória-Régia na mesma linha (*horizontalmente*) ou na mesma coluna (*verticalmente*) da carta jogada na primeira etapa, para qualquer Carta Vitória-Régia adjacente com espaço livre ou a Carta Tronco.

- ❖ Sapos-Boi **NUNCA** podem ser sabotados.
- ❖ A Sabotagem **NÃO** pode ser feita em Sapos na Carta Tronco.



3. PONTUE CARTAS VITÓRIA-RÉGIA

Se quaisquer Cartas Vitória-Régia estiverem cheias depois que um jogador completou todas as suas ações, a batalha nestas cartas é decidida. Elas então são pontuadas para determinar o vencedor da batalha. Se mais de uma Carta Vitória-Régia puderem ser pontuadas, o jogador do turno escolhe a ordem em que serão pontuadas.

CONTAR SAPOS/SAPOS-BOI

Some os pontos dos guerreiros de cada jogador em uma Carta Vitória-Régia cheia:

- ❖ Sapos valem 1 ponto.
- ❖ Sapos-Boi valem 2 pontos.

O jogador com o maior número de pontos na Vitória-Régia é o vencedor da batalha.

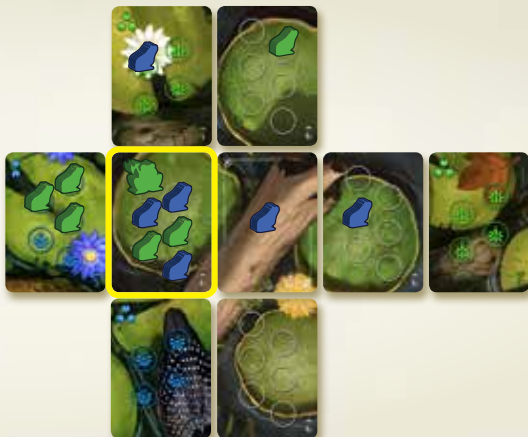
Em caso de empate, **NINGUÉM VENCE A BATALHA.**

Por exemplo, é o turno do jogador verde. A Carta Vitória-Régia Inicial de 6 espaços está cheia. Ela deve ser pontuada.

O jogador verde tem 4 pontos (1+1+2).

O jogador azul tem 3 pontos (1+1+1).

O jogador verde vence a batalha.



PULAR SAPOS/SAPOS-BOI

Cada vez que uma batalha termina, a Carta Vitória-Régia afunda.

O **JOGADOR DO TURNO** pula 1 Sapo ou 1 Sapo-Boi da Carta Vitória-Régia que está afundando para **CADA** carta adjacente, desde que seja a Carta Tronco ou uma Carta Vitória-Régia com espaço livre, seguindo esta ordem de prioridade:

- 1º Todos os **SAPOS** dos jogadores **DERROTADOS**.
- 2º Todos os **SAPOS-BOI** dos jogadores **DERROTADOS**.
- 3º Todos os **SAPOS** do jogador **VENCEDOR**.
- 4º Todos os **SAPOS-BOI** do jogador **VENCEDOR**.

Se a batalha terminar em empate, o **JOGADOR DO TURNO** é considerado o **VENCEDOR** apenas para a prioridade de pular.

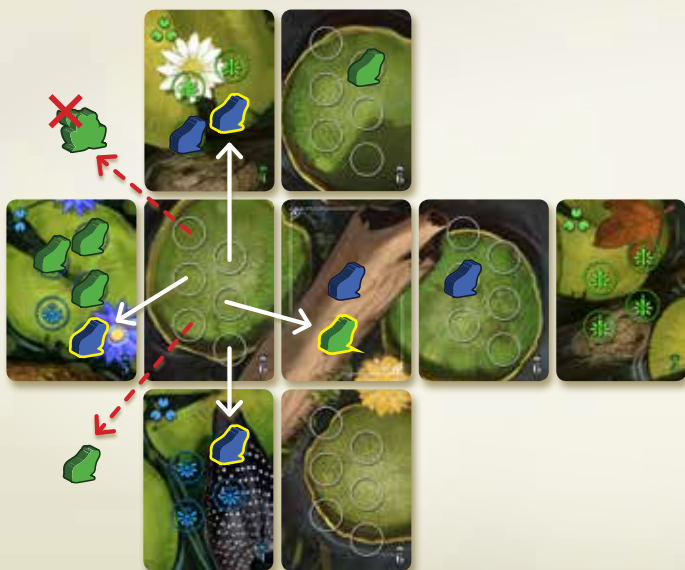
Uma vez que cada carta pode ter no máximo 4 cartas adjacentes, não se pode pular mais de 4 Sapos/Sapos-Boi da carta sendo pontuada.

Quaisquer Sapos remanescentes na Carta Vitória-Régia afundando voltam à reserva de seu jogador respectivo, enquanto **SAPOS-BOI SÃO REMOVIDOS DO JOGO** e colocados nos espaços da Carta de Ajuda de seu jogador.

Continuando o exemplo anterior, o jogador verde deve pular os 3 Sapos azuis de seu oponente primeiro porque o azul perdeu a batalha. Ele escolhe pular os Sapos azuis para as Cartas Vitória-Régia acima, abaixo e à esquerda. Ele então tem uma oportunidade de pular um Sapo de sua própria cor. Ele pula seu Sapo verde para a Carta Vitória-Régia à direita.

Um Sapo e um Sapo-Boi permanecem na Carta Vitória-Régia que está afundando. O Sapo retorna para o jogador e o Sapo-Boi é removido do jogo.

Então, por ter vencido a batalha, o jogador verde remove a Carta Vitória-Régia e a coloca em sua pilha de pontuação, conquistando 6 Pontos de Vitória.



REMOVER CARTAS VITÓRIA-RÉGIA

Depois de pular os Sapos e Sapos-Boi da Carta Vitória-Régia que estava afundando, o vencedor da batalha recebe a carta e a coloca com a face para cima em sua área, como parte de sua pilha de pontuação. Caso ninguém tenha vencido a batalha, a Carta Vitória-Régia é removida do jogo e nenhum jogador recebe pontos por ela.

O pulo dos Sapos e Sapos-Boi pode causar uma reação em cadeia, fazendo com que outras Cartas Vitória-Régia sejam preenchidas e precisem ser pontuadas.

ESTEJA CERTO DE QUE NÃO HÁ MAIS CARTAS VITÓRIA-RÉGIA CHEIAS A SEREM PONTUADAS ANTES DE PASSAR PARA A PRÓXIMA ETAPA.

DESLIZAR CARTAS VITÓRIA-RÉGIA

Depois que todas as Cartas Vitória-Régia cheias tiverem sido pontuadas e removidas da área de jogo, pode haver Cartas Vitória-Régia que não estejam mais adjacentes ao grupo que inclui a Carta Tronco. O jogador do turno deve deslizar estas cartas a uma posição em que todas as Cartas Vitória-Régia sobre a mesa formem um grupo contínuo.

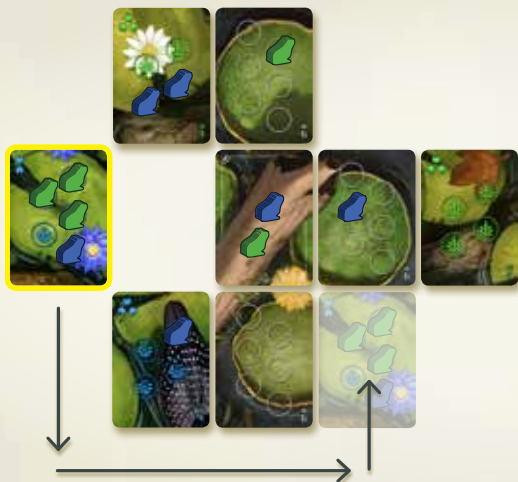
- ❖ A Carta Tronco **NÃO PODE** ser deslizada.
- ❖ Cartas Vitória-Régia são deslizadas uma por vez, em qualquer ordem.
- ❖ Cartas Vitória-Régia podem deslizar qualquer número de espaços até que estejam adjacentes ao grupo de Cartas Vitória-Régia que inclui a Carta Tronco.
- ❖ Ao deslizar mais de uma Carta Vitória-Régia, o **JOGADOR DO TURNO** escolhe a ordem em que serão deslizadas.
- ❖ Deslizar uma Carta Vitória-Régia pode criar um novo grupo de cartas separadas. Estas também devem ser deslizadas uma por vez até que todas estejam adjacentes.
- ❖ Se possível, depois de deslizar as Cartas Vitória-Régia, o grupo de cartas **NÃO DEVE** se tornar uma linha reta.
- ❖ Quando todas as cartas formarem um grupo contínuo depois de deslizadas, esta etapa está completa.

Continuando o exemplo anterior, não há mais Cartas Vitória-Régia a pontuar, mas as Cartas Vitória-Régia sobre a mesa não formam um só grupo.

A Carta Vitória-Régia em destaque está desconectada e deve ser deslizada para ficar adjacente ao grupo com a Carta Tronco.

O jogador verde escolhe posicioná-la de forma adjacente ao grupo principal no local indicado.

O jogador verde compra uma carta de sua pilha de compras e seu turno chega ao fim.



4. COMPRE UMA CARTA VITÓRIA-RÉGIA

O jogador do turno compra uma Carta Vitória-Régia de sua pilha de compras e a coloca em sua mão para ter um total de três cartas. Caso não haja mais Cartas Vitória-Régia em sua pilha de compras, esta etapa é pulada.

O jogo continua com o jogador à esquerda.

OBSERVAÇÕES SOBRE A CARTA TRONCO

- ❖ Sapos e Sapos-Boi somente podem chegar à Carta Tronco quando pulados de uma Carta Vitória-Régia sendo pontuada ou sendo Sabotados por um oponente.
- ❖ Não há limite quanto ao número de Sapos ou Sapos-Boi que podem permanecer na Carta Tronco.
- ❖ A Carta Tronco não é pontuada até o término do jogo.

FIM DE JOGO

O jogo termina ao final do turno em que todas as Cartas Vitória-Régia, de todos os jogadores, tiverem sido jogadas.

PONTUAÇÃO

- ❖ Cada jogador soma os Pontos de Vitória das Cartas Vitória-Régia em sua pilha de pontuação.
- ❖ Cada Carta Vitória-Régia na pilha de pontuação que seja da cor do jogador vale 1 Ponto de Vitória adicional.
- ❖ Cada Sapo da cor do jogador na Carta Tronco vale 1 ponto.
- ❖ Cada Sapo-Boi da cor do jogador na Carta Tronco vale 2 pontos.
- ❖ O jogador com mais pontos na Carta Tronco ganha 3 Pontos de Vitória adicionais. Em caso de empate nos pontos, nenhum Ponto de Vitória adicional é dado.

O jogador com mais Pontos de Vitória vence. Em caso de empate, os jogadores empatados pontuam seus Sapos (*1 Ponto de Vitória*) e Sapos-Boi (*2 Pontos de Vitória*) sobre as Cartas Vitória-Régia que ainda estejam em jogo.

Se ainda houver um empate, comemorem sua vitória em conjunto ou joguem novamente!

CRÉDITOS

Game Design: Keith Matejka

Design Gráfico: Luis Francisco

Ilustrações da Caixa e Cartas: John Ariosa

Tradução: Jansen Trassatti

Revisão: Fel Barros, José Adolfo e Paulo Santoro

Editores: Shelagh Redding, Cole Busse, Melissa Spors, Todd Walden, Corrie Walden e Huan-Hua Chye

Agradecimentos Especiais: Para todos que ajudaram em playtest e deram um ótimo feedback durante o desenvolvimento: Claire Matejka, Eric Schlautman, Kane Klenko, Ryan Danz, Brett Myers, Gregory Shives, Daniel Menard, Jason Sloan, Mario Giombi, Amy Stevenson, Eric Rasmussen, Rob Bradley, Thomas Leitner, Matt Stankey, Jeff Schigiel, Owen Schigiel, Jim Hansen, Dan Harwood, Thomas Hand, Vadim Nuniyants, Riley Bina, Eric Willes, Ryan Ries, Ryne Petersen, Cole Busse, Ryan Butts, Ryan Graff, Cindy Zuleger e Mitch Zuleger.

Para informações adicionais ou suporte, por favor visite nosso site: www.funboxjogos.com

EXEMPLO DE JOGO

Neste exemplo, é o turno do jogador vermelho em uma partida de três jogadores. Para a etapa “Jogar uma Carta Vitória-Régia”, ele escolhe posicionar uma carta com quatro Ícones de Vitória-Régia no espaço em destaque.

Para a etapa “Realizar Ações”, ele primeiro recruta 1 Sapo para a Carta Vitória-Régia dois espaços abaixo. Para sua segunda ação, ele recruta 1 Sapo para a Carta Vitória-Régia à direita. Para a terceira e a quarta ação, ele sabota os Sapos azul e verde naquela carta, colocando-os na carta adjacente à direita.

Na etapa “Pontuar Cartas Vitória-Régia”, as duas cartas em destaque serão pontuadas.

Para a carta em destaque na parte superior, o jogador vermelho vence a batalha. Ele tem uma Força de 2 (1+1), enquanto cada um dos outros jogadores, azul e verde, têm Força 1. Em seguida, os Sapos derrotados devem ser pulados. O jogador vermelho decide pular o Sapo do jogador verde para a esquerda e o Sapo do jogador azul para a direita.

Como não há mais Sapos derrotados na carta, o jogador vermelho pula um Sapo vermelho para a Carta Vitória-Régia abaixo.

O Sapo que permaneceu na carta retorna ao estoque do jogador.

Em seguida, o jogador vermelho remove a carta que foi pontuada da área de jogo e a coloca, virada para cima, em sua pilha de pontuação.

Para a carta em destaque na parte inferior, o jogador vermelho também vence a batalha. Ele tem uma força de 2 (1+1), enquanto os outros dois jogadores, azul e verde, têm força 1. Ele deve pular qualquer um dos Sapos derrotados para a Carta Vitória-Régia à direita. O jogador vermelho decide pular o Sapo verde. Os 2 Sapos vermelhos e o Sapo azul retornam aos estoques dos jogadores respectivos. O jogador vermelho então remove esta carta da área de jogo e a coloca, virada para cima, em sua pilha de pontuação. Esta etapa causou múltiplas reações em cadeia, fazendo com que outras duas cartas ficassem cheias.



Agora, as duas cartas em destaque precisam ser pontuadas.

O jogador vermelho escolhe pontuar a carta à direita da Carta Tronco primeiro.

Ele novamente vence a batalha, agora com Força 4 (1+1+2). O jogador azul tem Força 2, e o jogador verde tem Força 1. O Sapo do jogador verde deve ser pulado primeiro, então o jogador vermelho decide pulá-lo para a Carta Tronco. Como a única outra carta adjacente é a da direita, o jogador vermelho deve pular o Sapo-Boi do jogador azul para ela.

Os 2 Sapos do jogador vermelho retornam ao seu estoque, enquanto o Sapo-Boi é removido do jogo. O jogador então remove esta carta da área de jogo e a coloca em sua pilha de pontuação.

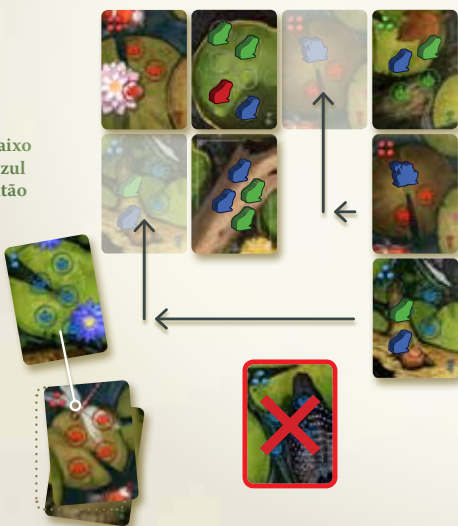
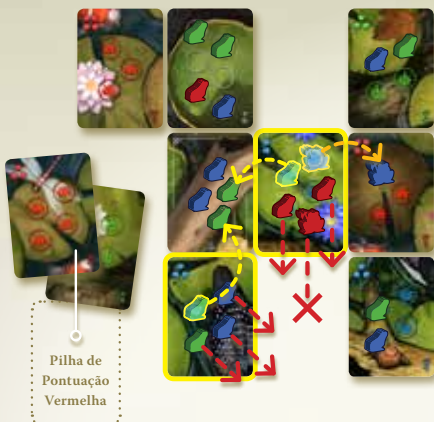
Em seguida, o jogador vermelho pontua a Carta Vitória-Régia abaixo da Carta Tronco. Os jogadores azul e verde têm a mesma Força 2, então a batalha termina em empate. O jogador do turno decide para onde os Sapos pulam, então o jogador vermelho pula o Sapo do jogador verde para a Carta Tronco.

Os 2 Sapos do jogador azul e o outro Sapo do jogador verde retornam aos estoques de seus jogadores e a Carta Vitória-Régia é removida do jogo.

A etapa de pontuação está completa e agora o jogador vermelho deve deslizar as Cartas Vitória-Régia até que todas estejam conectadas ao grupo principal que inclui a Carta Tronco. Ele escolhe deslizar a carta vermelha para a esquerda e depois para cima, conectando a carta verde ao grupo principal. Depois, ele desliza a carta azul para a esquerda e então para cima, posicionando-a à esquerda da Carta Tronco.

Agora é a etapa “Comprar uma Carta Vitória-Régia”. O jogador vermelho compra uma carta de sua pilha de compras e seu turno está completo.

Este foi um turno de muito sucesso para o jogador vermelho. Ele conquistou 14 Pontos de Vitória vencendo batalhas em três cartas e ainda impediu que os jogadores azul e verde conquistassem uma Carta Vitória-Régia de 4 Pontos de Vitória. Além disso, ele posicionou o jogador azul afim de neutralizar o domínio da Carta Tronco que estava com o jogador azul.



VARIANTE SOLO

Todo Sapo Guerreiro deve participar de exercícios táticos de batalha como parte de seu treinamento básico, e a cada ano, quando chegam as provações, os jovens Sapos Guerreiros são avaliados de acordo com suas habilidades no campo de batalha — uma avaliação de Grão-Mestre pode determinar a diferença entre comandar um exército e se tornar apenas mais um nas linhas de frente.

Hoje, você finalmente enfrentará Isaac, uma lenda viva, o maior e mais astuto Grão-Mestre da história. Você estará à altura? Acredita que consegue derrotar este brilhante comandante em batalha?

PREPARAÇÃO

1. Escolha uma cor para jogar e pegue as 10 Cartas Vitória-Régia, os 14 Sapos e os 2 Sapos-Boi correspondentes.
2. Embaralhe as Cartas Vitória-Régia e as coloque viradas para baixo para criar sua pilha de compras.
3. Prepare as 5 cartas iniciais como no jogo padrão: posicione a Carta Tronco no centro da mesa e cada Carta Vitória-Régia inicial ao redor da Carta Tronco, formando uma cruz.
4. Escolha outra cor para usar como seu oponente, Isaac. Pegue os 14 Sapos e 1 Sapo-Boi de Isaac, juntamente com os dois dados para o jogo solo (*1 Dado de Ação e 1 Dado de Movimento*), e os coloque em uma pilha separada de suas peças.
5. Coloque o Sapo-Boi de Isaac na Carta Tronco como sua posição inicial. No jogo solo, este Sapo-Boi é apenas um marcador da posição de Isaac. Ele nunca ocupa os espaços nas Cartas Vitória-Régia e é ignorado ao determinar quem vence a batalha.



Resultados do Dado de Ação



Resultados do Dado de Movimento



SEQUÊNCIA DE TURNO

O turno é idêntico ao jogo padrão com apenas uma exceção: o jogador não mantém uma mão de 3 Cartas Vitória-Régia.

Ao início de seu turno, o jogador compra 1 Carta Vitória-Régia de sua pilha de compras e a joga ao invés de escolher uma Carta Vitória-Régia dentre as três de sua mão como no jogo padrão.

O jogador e Isaac têm turnos alternados, com Isaac iniciando o jogo. Durante os turnos de Isaac, complete as 4 etapas seguintes:

1. Role os 2 Dados de Jogo Solo

2. Mova o Sapo-Boi de Isaac para uma carta adjacente baseando-se no resultado do Dado de Movimento (*Carta Vitória-Régia ou Carta Tronco*). O Sapo-Boi de Isaac não ocupa nenhum espaço nas cartas.

- Se o Dado de Movimento mostrar uma seta para cima, baixo, direita ou esquerda, mova o Sapo-Boi de Isaac para a carta adjacente na direção indicada.
- Se não houver uma carta adjacente na direção indicada, o Sapo-Boi de Isaac não se move.
- Se o Dado de Movimento mostrar as 4 direções, o Sapo-Boi de Isaac deve se mover, mas o jogador escolhe a direção do movimento.
- Se o resultado do Dado de Movimento for o lado em branco, o Sapo-Boi de Isaac não se move.

3. Realize Ações para Isaac baseando-se no resultado do Dado de Ação. Todas as ações são realizadas **NA MESMA CARTA** em que o Sapo-Boi de Isaac está, mesmo que seja na Carta Tronco. O número de ações realizadas por Isaac é indicado pelo número de Ícones de Vitória-Régia mostrado como resultado do Dado de Ação: um, dois ou três. Isaac tem duas ações possíveis: **EXPULSAR** e **RECRUTAR**. Se possível, Isaac deve usar sua primeira ação para expulsar um sapo do jogador e removê-lo da carta, retornando-o para o estoque do jogador. Sapos-Boi não podem ser expulsos. Isaac deve usar quaisquer ações remanescentes para recrutar seus Sapos na carta em que está.

- Diferente do jogador, Isaac **PODE** recrutar na Carta Tronco.
- Isaac **NÃO PODE** recrutar mais de 2 Sapos na carta em que está durante o mesmo turno, mesmo que tenha ações sobrando. Ao invés disso, ele perde suas ações remanescentes.
- Se Isaac estiver em uma Carta Vitória-Régia e não possuir mais Sapos em seu estoque, retire Sapos dele da Carta Tronco e os recrute na Carta Vitória-Régia. Caso ele não possua Sapos na Carta Tronco, ele perde as ações remanescentes.

4. Pontue Cartas Vitória-Régia cheias como no jogo padrão, com duas exceções: ignore o Sapo-Boi de Isaac ao decidir quem vence a batalha, e o jogador decide para qual direção pular Sapos e Sapos-Boi, ainda seguindo a mesma prioridade do jogo padrão.

Se o Sapo-Boi de Isaac estiver sobre uma Carta Vitória-Régia sendo pontuada, mova-o para qualquer carta adjacente, incluindo a Carta Tronco. Se não houver cartas adjacentes, coloque-o na Carta Vitória-Régia com o maior número de espaços vazios. Se houver um empate de espaços vazios entre Cartas Vitória-Régia, escolha qualquer uma delas para colocar o Sapo-Boi de Isaac.

Se Isaac vencer uma batalha, coloque a Carta Vitória-Régia na pilha de pontuação dele. Como no jogo padrão, em caso de empate pela Carta Vitória-Régia que está afundando, Sapos e Sapos-Boi pulam normalmente, mas a Carta Vitória-Régia é removida do jogo e nem Isaac nem o jogador recebem pontos pela carta.

5. Deslize quaisquer cartas Vitória-Régia que agora estejam separadas do grupo principal, que inclui a Carta Tronco, seguindo as mesmas regras do jogo padrão.

FIM DE JOGO

O jogo termina depois que o jogador usar sua última Carta Vitória-Régia e completar seu turno.

PONTUAÇÃO FINAL

A pontuação é idêntica à do jogo padrão, com duas exceções:

- Quaisquer pontos conquistados por Isaac são subtraídos da pontuação do jogador.
- O jogador não recebe adicionais por Cartas Vitória-Régia de sua própria cor.

Veja a tabela abaixo para conferir o quão bem se saiu contra Isaac. Aspire a se tornar um Sapo Grão-Mestre!

< 25	Sapo Escudeiro
25-29	Sapo Soldado
30-34	Sapo Cavaleiro
35-39	Sapo Duque
40-44	Sapo Comandante
45+	Sapo Grão-Mestre



