

REGRAS

# SONORA



DEVIR



## RESUMO

Acaba de chegar ao Deserto de Sonora, um lugar de vasta beleza! Pores-do-sol cheios de cor caem sobre a paisagem, revelando desfiladeiros profundos, calmos afluentes e antigos "pueblos" nos penhascos. Mergulhe nos segredos do deserto com este maravilhosamente divertido jogo de "piparotar (dar um peteleco) e anotar", onde se juntam a astúcia e a destreza.

Neste jogo, os participantes piparotam discos de madeira para um tabuleiro que representa as diferentes e impressionantes paisagens das areias do deserto de Sonora. Cada uma das quatro zonas oferece um jogo diferente, por isso precisa de boa pontaria para acertar com o seu disco na zona desejada. Apenas tenha cuidado com os jogadores ansiosos por empurrarem os seus discos e marcarem eles os pontos!

## PREPARAÇÃO

1. Cada jogador escolhe uma **cor** e recebe os **5 discos** dessa cor, além de uma folha de pontuação e uma caneta.
2. O jogador que mais recentemente tenha ajudado um animal recebe o **indicador de primeiro jogador**. (Em alternativa, os participantes decidem quem será o primeiro a jogar.)
3. Ponha o **tabuleiro de jogo** de maneira a que cada **canto** aponte para um jogador **diferente**. (Não se preocupe se os jogadores estiverem assimétricos numa partida com 2 ou 3 participantes.) Deixe espaço suficiente para que o tabuleiro possa rodar livremente.
4. Rode o tabuleiro até o canto com as **Ruínas dos "pueblos"** apontar para o **primeiro jogador**.

## COMPONENTES

- Tabuleiro de jogo
- 20 discos coloridos (numerados de 1 a 5 em cada cor)
- Folhas de pontuação e canetas
- Indicador do primeiro jogador

FOLHA DE PONTUAÇÃO DO JOGADOR 1

DISCOS DO JOGADOR 1

CANTO DO JOGADOR 1



## ZONAS DO DESERTO

O tabuleiro de jogo está dividido em **4 zonas**, correspondentes às **4 áreas de marcação** existentes na sua **folha de pontuação**. Cada zona e área são identificadas por um símbolo de animal diferente.

(Para regras detalhadas sobre cada área de marcação, ver Áreas de Marcação, na pág. 5)

### RUÍNAS DOS "PUEBLOS"

Dispute o **preenchimento** dos edifícios das ruínas com os outros jogadores. Se concluir um edifício antes dos demais, ganha a **recompensa mais alta**.



### LEITO DO RIO

Crie novos **caminhos** para alcançar longínquas casas de pontuação e bonificações. Quanto mais longe for, mais interessantes serão as recompensas.



### DESFILADEIRO

Percorra o desfiladeiro desenhando **formas** distintas. Os símbolos que ficarem dentro dos seus desenhos valem-lhe bonificações e dão pontos quando o jogo chega ao fim.



### RACHAS (RACHADURAS) NA LAMA

Assinale "**nós**" adjacentes para demarcar áreas triangulares. Cercar símbolos vale pontos e bonificações quando o jogo chega ao fim.



**NOTA:** os **pequenos quadrados pretos** (■) existentes na sua folha de pontuação apenas se usam no **modo solitário** e não têm nenhum efeito durante um jogo normal.



## COMO JOGAR

*Sonora* é jogado durante um certo número de **rondas** (rodadas). Antes de começar, os participantes usam a tabela abaixo para decidir **quantas rondas** querem jogar.

No fim da última ronda, os jogadores contabilizam o total das suas pontuações e determinam o vencedor.

Jogo curto	<b>5 rondas</b>
Normal	<b>6 rondas</b>
Jogo longo	<b>7 rondas</b>

## A FASE DO PIPAROTE (PETELECO)

Começando pelo o **primeiro jogador** e indo pelo sentido horário, os jogadores, por **turnos**, dão um piparote (peteleco) nos discos para os lançar para o tabuleiro.

Cada jogador tem **3 turnos** por ronda. Ele piparota **2 discos** no primeiro e segundo turno, e **1 disco** no seu turno final.

A fase do Piparote termina assim que **todos** tiverem lançado **os seus 5 discos**.



### O TURNO

Num turno, deve piparotar 2 discos para o tabuleiro a partir do seu **canto de lançamento**. Pode escolher **quaisquer 2 discos** que tenha disponíveis. Piparote-os **um de cada vez, na ordem que quiser**.

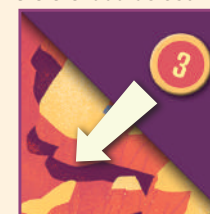
No seu **terceiro turno** da ronda, deve piparotar o disco que lhe resta.

**IMPORTANTE:** **não** escreva nada na sua folha após o seu turno! Os discos só são pontuados na fase de **Anotar** (ver a pág. 4).

### O CANTO DE LANÇAMENTO

O seu canto de lançamento é o canto do tabuleiro que está fisicamente **mais perto de si**. Pode lançar os seus discos de qualquer zona da **superfície elevada** do seu canto de lançamento.

Cada jogador tem o seu **próprio** canto de lançamento e não é possível "partilhar" o mesmo canto com qualquer outro jogador. O seu canto de lançamento é o mesmo durante a **ronda inteira** (o tabuleiro não pode ser rodado, excepto no fim de cada ronda. Ver **Fim da Ronda**, na pág. 8).





## PREPARAR, APONTAR, PIPAROTAR!

Uma vez atirado, o disco **permanece no tabuleiro** até ao fim da ronda (*rodada*) e só se pontua durante a **fase de Anotar**.

Isto significa que pode usar os piparotes para **empurrar** os discos adversários para zonas diferentes ou para **reposicionar** os seus próprios discos. Apenas a **posição final** de cada disco no fim da fase do Piparote é que conta para a pontuação!

### NA MOSCA!

Depois de um piparote, se um disco de **qualquer jogador** for parar dentro do entalhe no meio do tabuleiro, o seu proprietário **retira-o** imediatamente do tabuleiro e coloca-o na sua folha, numa área de marcação à sua escolha. Durante a fase de Anotar, esse jogador trata o disco como se ele tivesse parado na área que escolheu.



**NOTA:** o disco deve parar dentro do buraco para acertar na mosca. Se um disco estiver “pendurado” na borda do buraco, continua a estar no tabuleiro e pontua normalmente.

### MAIS REGRAS PARA PIPAROTAR

- Quando piparota, o seu disco deve estar **totalmente** na superfície elevada do seu canto de lançamento e não pode estar “debruçado” na borda.
- Se não piparotar com **força suficiente** para sair do seu canto de lançamento, pode repetir o piparote.
- Se, com um piparote, atirar o seu disco para fora do tabuleiro, o mesmo é desqualificado e não pontua nessa ronda. (*Lembre-se de que ainda poderá usar uma bonificação Piparotar de Novo; ver Bonificações das Folhas de pontuação, na pág. 10.*)
- Se, com o seu piparote, empurrar um disco de outro jogador para fora do tabuleiro, ele imediatamente piparota de novo esse disco a partir do seu canto de lançamento (*mesmo que não seja o seu turno*).
- Qualquer disco no tabuleiro que esteja de **lado** ou em **cima** de um outro disco ainda está em jogo e pontua normalmente na fase de Anotar.



**PIPAROTAR DE NOVO** Depois de piparotar um disco, pode decidir gastar uma **Bonificação Piparotar de Novo** assinalada com um círculo para imediatamente recuperar o disco e piparotá-lo novamente (*ver Bonificações das Folhas de pontuação, na pág. 10*).

### VARIANTE AVANÇADA: SÓ PARA CORAJOSOS

Atiradores mais experientes podem decidir **proibir** o lançamento de discos diretamente para a zona **adjacente** aos seus cantos de lançamento. (*Os jogadores poderão usar ricochetes para alcançar essa zona.*) Os discos que quebrarem esta regra são **desqualificados**.




## A FASE DE ANOTAR

Nesta fase, os jogadores anotam cada um dos seus discos que estejam no tabuleiro nas áreas de marcação das suas folhas.

Marcar em cada área vale **pontos no fim do jogo**, assim como **bonificações** que podem ser usadas imediatamente ou guardadas para uso posterior.

**A fase de Anotar consiste nos seguintes passos:**

- 1. USAR BONIFICAÇÕES DE TROCA** : antes de anotar os discos, os jogadores podem usar uma, ou mais, **Bonificações de Troca** assinaladas com um círculo na sua área de bonificação para trocar a posição dos seus discos no tabuleiro (*ver Bonificações das Folhas de pontuação, na pág. 10*).
- 2. MARCAR OS DISCOS DAS RUÍNAS:** os discos nas ruínas dos “pueblos” devem ser anotados **antes** de todos os outros discos. Cada jogador preenche a sua área das Ruínas, **um de cada vez**, na ordem ditada pelo **valor total** dos seus discos (*ver Ruínas dos “pueblos”, na pág. 5*).
- 3. MARCAR O RESTO DOS DISCOS:** ao mesmo tempo, cada jogador anota o resto dos seus discos **na ordem** que quiser.



## POSIÇÕES DOS DISCOS

Durante a fase de Anotar, cada um dos seus discos que estiver no tabuleiro é atribuído a uma das áreas de marcação da sua folha.

Um disco é atribuído a uma área se estiver dentro da **zona** correspondente **do tabuleiro** OU se estiver a tocar num **círculo multiplicador** com o **símbolo** igual.

**IMPORTANTE:** cada um dos seus discos fica **no tabuleiro** até ser anotado.

### ZONAS DO TABULEIRO

Cada disco que estiver numa **zona** do tabuleiro é atribuído a uma área de marcação correspondente na sua folha.

- Se um disco estiver na **fronteira** entre 2 zonas, conta como se estivesse na zona onde a **maior parte** do disco se encontra.
- Se as duas **metades** exatas do disco estiverem em zonas diferentes, pode escolher a que área correspondente o vai atribuir.



*Ambos estes discos estão na zona das Rachas na lama.*

## CÍRCULOS MULTIPLICADORES

A cada área de marcação correspondem **2 círculos multiplicadores** em algum lugar do tabuleiro. Se um disco estiver a **tocar** num deles, ele ganha uma **bonificação especial** relativa à área correspondente.

Estes círculos **têm prioridade sobre as zonas**, sendo que um disco que esteja num multiplicador **apenas** pontua a bonificação. **Não** é atribuído a qualquer outra zona com a qual esteja em contacto.

- Considera-se que um disco está a **tocar** num círculo multiplicador desde que **qualquer parte** do disco esteja em cima do círculo (*incluindo a sua borda*).
- Se **vários discos** estiverem a tocar no mesmo círculo multiplicador, *todos* eles ganham a bonificação.
- Se um disco estiver a tocar um multiplicador, o jogador é *obrigado* a usá-lo.

**IMPORTANTE:** os círculos multiplicadores **não correspondem** às zonas onde estão! Por exemplo, o círculo com o Lagarto ilustrado dá uma bonificação para as Ruínas dos "pueblos", embora ele esteja na zona das Rachas na lama.

## ÁREAS DE MARCAÇÃO

A área das Ruínas dos "pueblos" é a que deve ser sempre resolvida primeiro, visto que as ações de cada jogador nesta área podem afetar os outros jogadores (*ver a próxima secção*).

Assim que a área das Ruínas estiver completamente resolvida, todos os jogadores podem marcar os seus discos remanescentes **ao mesmo tempo**, sem terem de esperar uns pelos outros.

Pode anotar os seus discos em qualquer **ordem** (*segundo as regras da área a que cada disco foi atribuído*). Cada vez que anota um disco, **retire-o** do tabuleiro e coloque-o à sua frente para que o possa piparotar na ronda seguinte.



*Este disco está no multiplicador do Lagarto, não na área das Rachas na lama.*

## RUÍNAS DOS "PUEBLOS"

Primeiro, cada jogador determina o valor total dos seus discos nas Ruínas dos "pueblos" ao somar todos os números dos seus discos dentro da zona correspondente e dos círculos multiplicadores do **Lagarto** (*ver a caixa abaixo*).

O jogador que tiver o **valor total mais alto** nas Ruínas anota os seus discos primeiro, seguido dos outros jogadores na ordem do **valor mais alto para o mais baixo**. (Se houver um empate, o jogador empatado cujo turno foi o anterior anota primeiro.)

A área da Ruínas na sua folha é composta por **8 edifícios em ruínas**, cada um dividido em diferentes números de **caixas hexagonais**. Quando for a sua vez de anotar os seus discos, marque com uma cruz (X) um número de hexágonos igual ao **valor total** dos seus discos. Por exemplo, se o seu valor total for 6, marque 6 hexágonos.

Sempre que um jogador marca **todos** os hexágonos num edifício, ele **finaliza-o** e ganha uma **recompensa**. Apenas o **primeiro jogador** a finalizar o edifício ganha a sua **recompensa superior**. Quando isto acontece, o jogador anuncia que finalizou o edifício e os outros jogadores todos riscam a recompensa superior desse edifício. Qualquer **outro jogador** que depois finalize esse edifício apenas ganha a **recompensa inferior**.

Assim que tiver **gasto** o valor dos seus discos, retire, do tabuleiro, todos os discos que tiver nas Ruínas. É agora a vez do **próximo jogador** anotar os discos que tem nas Ruínas. Se **todos** os jogadores já tiverem lidado com as Ruínas, já pode começar a anotar os seus outros discos.

### REGRAS PARA AS RUÍNAS:

- Pode marcar os hexágonos dos edifícios em **qualquer ordem**.
- Pode **distribuir** o seu valor das Ruínas pelos edifícios que desejar.

### BONIFICAÇÕES E PONTUAÇÃO:

- Se for o **primeiro jogador** a finalizar um edifício, marque um círculo na **recompensa superior** e ganhe imediatamente a **bonificação** ilustrada. Também **pontua** o número lá indicado quando o jogo chega ao fim.
- Se finalizar um edifício que **já tinha sido finalizado** por um outro jogador, marque um círculo na **recompensa inferior** e pontue esse número no fim do jogo.



### GANHAR BONIFICAÇÕES

Cada área de marcação contém um número de **bonificações** que podem ser ganhas. Algumas podem ser usadas **imediatamente**, enquanto outras podem ser **guardadas para uso posterior**. Os diferentes tipos de bonificação são explicados em detalhe na pág. 10.

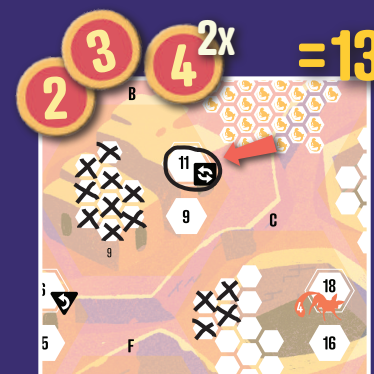


**MULTIPLICADOR DO LAGARTO** Qualquer um dos seus discos que esteja a tocar num círculo multiplicador do Lagarto vale o **dobro** a contar para o seu total nas Ruínas. Isto conta **tanto** para a determinação da ordem de quem começa a anotar **como** para a marcação dos hexágonos.

### EXEMPLO DAS RUÍNAS DOS "PUEBLOS"

Os discos 2 e 3 da Maria estão na zona das Ruínas do "pueblos" e o seu disco 4 está a tocar um multiplicador do Lagarto. Isto dá-lhe um **valor de 13** para usar nas Ruínas.

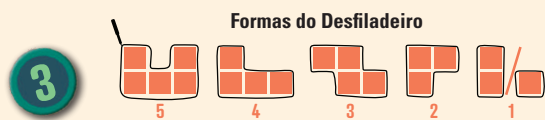
Como a Maria tem o **valor mais alto** nas Ruínas, ela anota os seus discos primeiro. Ela decide usar 9 dos seus 13 pontos das Ruínas para marcar os hexágonos todos do **edifício B** e assim assinalar a recompensa superior, recebendo uma **Bonificação de Troca e 11 pontos finais**. (Ela anuncia a ação aos outros jogadores, que riscam a recompensa superior do edifício B nas suas folhas.) A seguir, ela usa os 4 pontos remanescentes para começar a marcar o edifício C, na esperança de o finalizar numa ronda (rodada) posterior.





## DESFILADEIRO

Cada vez que anota um disco atribuído ao **Desfiladeiro**, o jogador desenha uma **forma (figura)** na área do Desfiladeiro da sua folha de pontuação. O tamanho da forma que escolher deve corresponder ao **número** do disco ou a qualquer número **inferior**.



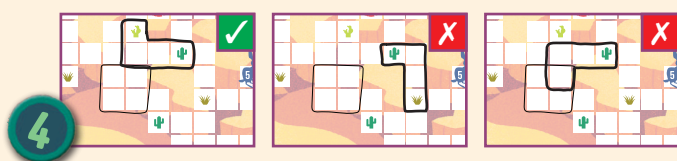
Ao anotar um disco 3, pode desenhá-la uma forma "3", uma "2" OU qualquer uma das formas "1".

Cada forma que desenha deve ficar **adjacente** a uma já desenhada no seu Desfiladeiro, começando no **quadrado 2x2 pré-desenhado** na parte de baixo da área. As formas que só se tocam nos **cantos não** são consideradas adjacentes.

Após desenharem a forma, **retirem** o disco correspondente do tabuleiro.

### REGRAS PARA AS FORMAS:

- Pode **rodar e virar** as formas à vontade.
- Deve encaixar cada forma totalmente nos limites dos quadrados brancos que compõem o Desfiladeiro.
- Não pode **sobrepor** formas.



### BONIFICAÇÕES E PONTUAÇÃO:

- Se desenhá-la uma forma que rodeie um **símbolo de bonificação**, ganha essa bonificação imediatamente.
- Se desenhá-la uma forma que rodeie um **símbolo de cacto**, marque 1 cacto igual na **tabela de pontuação** que se encontra no canto superior esquerdo da área. Quanto mais cactos do **mesmo tipo** colecionar, maior será a sua pontuação no fim do jogo (ver **Fim do jogo e Pontuação final**, na pág. 8).

			5
			7
			10
			14



#### MULTIPLICADOR DA RAPOSA

Cada um dos seus discos que estiver a tocar num círculo multiplicador da Raposa conta como **2 discos**, permitindo desenhá-la **2 formas** desse número (ou inferior) no Desfiladeiro.

## LEITO DO RIO

Cada vez que anota um disco atribuído ao **Leito do rio**, o jogador marca um **caminho** através do dito leito.

Cada caminho novo deve partir de uma casa que já tenha visitado (seja marcada com uma cruz ou com um círculo), começando no **X pré-desenhado** na entrada superior do Leito do rio.

O número no disco indica o tamanho, em número de casas, do caminho que vai desenhá-la. Cada casa circular conta como uma distância de 1, independentemente do número ilustrado nela.

Para marcar o seu caminho, faça uma **cruz (X)** em cada casa **pela qual passa** e um **círculo** na casa onde o seu caminho **acaba**. Depois, **retire** o disco correspondente do tabuleiro.



Um disco 3 permite criar um caminho com 3 casas de comprimento.

### REGRAS PARA OS CAMINHOS:

- Deve percorrer a **distância total** indicada pelo seu disco.
- Não pode **passar por** nenhuma casa que já tenha visitado (com uma cruz ou com um círculo).
- Se chegar a uma **bifurcação**, pode seguir em qualquer direção. Se depois usar outro disco, **pode** começar um **novo caminho** na direção que não seguiu antes.
- Se o uso da distância total o levar para **além da última casa** de um braço do Leito do rio, **não poderá** viajar nessa direção. No caso raro de um disco não poder criar um caminho legal, esse disco é **desqualificado** e o seu valor não é usado.

### BONIFICAÇÕES E PONTUAÇÃO:

- Se **terminar o seu caminho** num **símbolo de bonificação**, ganha essa bonificação imediatamente. (**Não** ganha as bonificações das casas que marcou com uma cruz.)
- Se **terminar o seu caminho** num **número**, marca essa quantidade de **pontos** no fim do jogo.

#### MULTIPLICADOR DA CORUJA

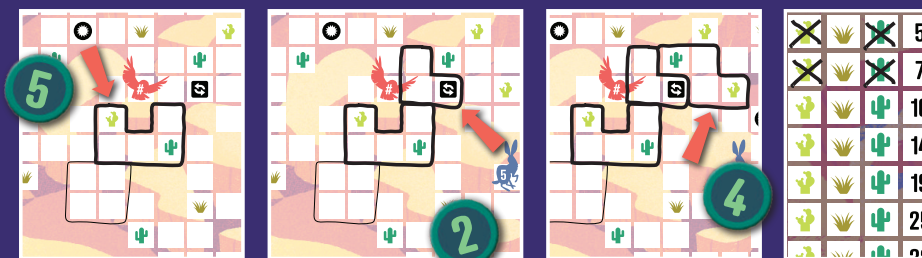
Cada disco que estiver a tocar numa Coruja conta como 2, permitindo-o marcar **2 caminhos individuais** desse comprimento no Leito do rio. Certifique-se de que assinala com um círculo a última casa de **cada** caminho.



### EXEMPLO DO DESFILADEIRO

O Guilherme tem 3 discos na zona do Desfiladeiro, cujos números são 5, 4 e 2. Ele decide desenhá-la a **forma "5"** primeiro, encostada ao quadrado inicial. Com ela, ele rodeia **2 cactos**, que marca na sua tabela de pontuação.

Depois, ele desenhá-la uma **forma "2"**, que lhe dá uma **Bonificação de Troca**. Com o seu último disco, ele poderia desenhá-la uma **forma "4"**, mas decide "ir por baixo" e desenhá-la uma **forma "3"**, visto que poderá rodear mais 2 cactos.



## EXEMPLO DO LEITO DO RIO

A Marta tem o disco 4 num **multiplicador da coruja**, o que a permite fazer **dois** caminhos com 4 casas de comprimento.

Ela começa o seu primeiro caminho no X pré-desenhado no início do Leito do rio. Ela marca as três primeiras casas, virando à esquerda na bifurcação. Ela marca com um círculo a **quarta casa** e ganha a **Bonificação de Troca** lá ilustrada.

A seguir, ela usa o seu segundo caminho para seguir à direita na bifurcação, riscando 3 casas e marcando com um círculo a quarta, que contém um 2 ilustrado. Isto irá valer-lhe **2 pontos** quando o jogo chegar ao fim.



## RACHAS (RACHADURAS) NA LAMA

A área das Rachas na lama da sua folha é composta por uma rede de **nós** interligados. Entre esses nós, existem áreas contendo **símbolos de bonificação** e **cactos**.

Para anotar os discos que tem nas Rachas na lama, determine primeiro o seu **valor total** somando os números dos discos lá atribuídos (assim como fez para as Ruínas dos "pueblos").

Depois, marque com um X um número de **nós** cujo valor total seja **igual ou menor** do que o valor total dos seus **discos** (ver imagem à direita).

Cada nó que marcar deve estar **ligado** a, pelo menos, 1 outro nó previamente assinalado, começando pelo **X pré-desenhado** no centro. Cada vez que marca um nó, **desenhe uma linha** ligando-o a cada nó já marcado. Se isto resultar em alguma área completamente cercada pelas linhas, ganha as **recompensas** dentro dessa área.

Assim que tiver riscado os nós desejados, pode usar o **valor que sobra** dos seus discos nas **colunas de bonificação** existentes na parte de baixo da área das Rachas na lama. Cada ponto que sobra permite-o assinalar **1 caixa** numa coluna à sua escolha. Se marcar **todas** as caixas numa coluna, recebe a **bonificação** correspondente.

Quando tiver terminado, retire do tabuleiro **todos os seus discos atribuídos à zona das Rachas na lama**.

**NOTA:** os nós no limite exterior das Rachas na lama têm **círculos mais pequenos** à sua volta. Estes apenas são usados no **modo solitário**.



Um valor total de 7 é suficiente para marcar um nó "3" e um nó "4".

## BONIFICAÇÕES E PONTUAÇÃO:

- Se marcar **os 3 nós** que rodeiam um **símbolo de bonificação**, recebe essa bonificação imediatamente.
- Se marcar as **caixas todas** numa **coluna de bonificação**, recebe essa bonificação imediatamente.
- Se marcar **os 3 nós** que rodeiam um **Cacto**, ganha **pontos** quando o jogo chegar ao fim. Cada tipo de cacto vale uma quantidade de pontos diferente:

Pontuação das Rachas na lama

2X 4X 6X

Os cactos nas Rachas na lama valem 2, 4 ou 6 pontos.



## MULTIPLICADOR DO COELHO

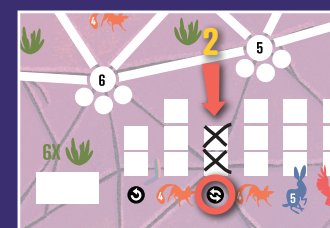
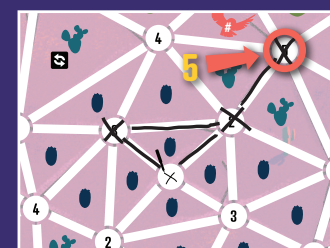
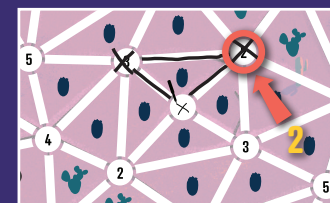
Qualquer um dos seus discos que estiver a tocar num multiplicador do Coelho vale o **dobro** relativamente ao seu total nas Rachas na lama. Este valor pode ser usado para marcar **nós** ou preencher **colunas de bonificação**.

## EXEMPLO DAS RACHAS NA LAMA

O Luís tem um 5, um 4 e um 3 na zona das Rachas na lama, dando-lhe um **total de 12** para ali gastar. Primeiro, ele gasta 3 pontos para marcar um nó adjacente ao seu nó inicial e, depois, desenha uma linha ligando os dois.

A seguir, ele gasta 2 pontos para marcar mais um nó adjacente. Ao ligar este último aos dois que já tinha marcado anteriormente, ele completa um **triângulo** e rodeia um **cacto pequeno**, que lhe valerá **2 pontos** quando o jogo chegar ao fim.

Depois, ele marca um nó adjacente com um "5", ficando com 2 pontos de sobra. Ele poderia usá-los para marcar mais um nó "2", mas ele decide marcar 2 caixas numa das suas **colunas de bonificação**, preenchendo a coluna e ganhando a **Bonificação de Troca**.





## FIM DA RONDA (RODADA)

- A ronda termina depois de todos os jogadores terem **acabado** de marcar as suas folhas e de todos os discos terem sido **retirados** do tabuleiro de jogo.

Siga estes passos para dar início à próxima ronda:

1. **Rode** o tabuleiro de jogo **90 graus no sentido horário**, para que cada jogador fique com um **novo** canto de lançamento.
1. Passe o indicador do primeiro jogador ao próximo participante à **esquerda**.
1. Inicie a ronda seguinte com a Fase do Piparote!

## FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

O jogo acaba assim que termina a **ronda final**. (A *ronda final* varia segundo a duração de jogo combinada entre os jogadores no início do mesmo.)

**NOTA:** se não tiver a certeza de quantas rondas já jogou, conte o **número** de rotações de 90 graus que a zona das **Ruínas dos "pueblos"** já fez relativamente ao jogador **cujo turno foi o primeiro da partida**.

Cada jogador calcula a sua pontuação relativa a cada área e escreve-a ao lado do **símbolo do animal** correspondente, no centro da sua folha de pontuação. A seguir, somam as pontuações de todas as áreas para determinar a **pontuação total**.

O jogador que tiver a pontuação total mais alta, é o vencedor!

## PONTUAÇÃO DAS RUÍNAS DOS "PUEBLOS"

Some todos os hexágonos de recompensa que tenha marcado ao finalizar edifícios. Escreva o total ao lado do Lagarto no centro da sua folha.

**NOTA:** edifícios **incompletos** não valem pontos.

O Daniel finalizou **4 edifícios** durante o jogo. Ele marcou com um círculo a **recompensa superior** em 2 deles, que finalizou primeiro, e a **recompensa inferior** nos 2 outros, que não finalizou primeiro. (Ele também iniciou um quinto edifício, mas não o finalizou. Por isso, não vale nenhum ponto.)

A sua pontuação total nesta área é de **40 pontos**.



## PONTUAÇÃO DO LEITO DO RIO

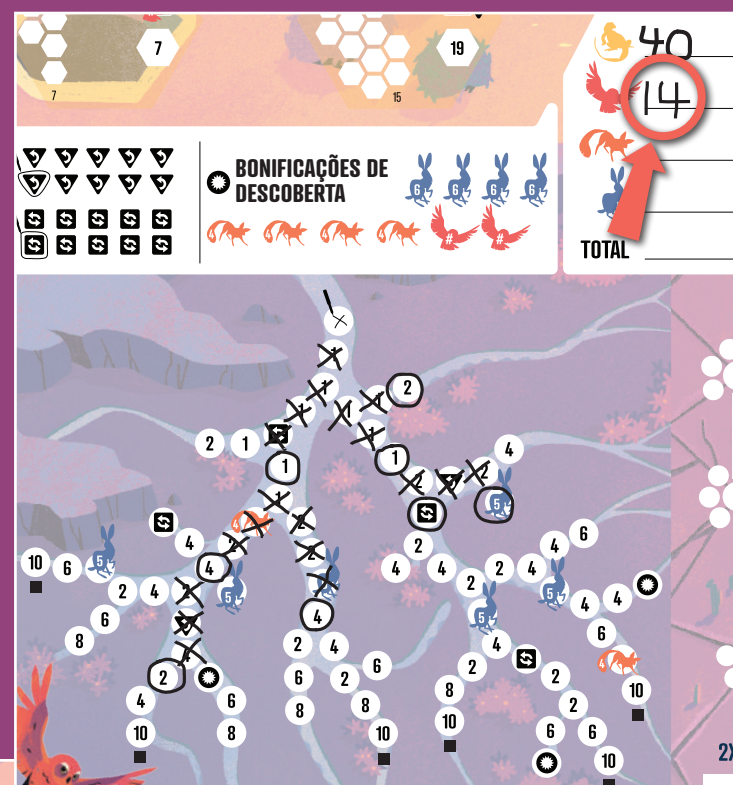
Some todas as casas que marcou com um círculo (isto é, onde terminou o seu caminho). Escreva o total ao lado da **Coruja** no centro da sua folha.

**NOTA:** as **bonificações** marcadas com um círculo **não** valem pontos quando o jogo chega ao fim.

O Daniel soma o valor de todas as casas que marcou com um círculo:

$$2 + 1 + 1 + 4 + 4 + 2 = 14$$

A sua pontuação total nesta área é de **14 pontos**.





## PONTUAÇÃO DO DESFILADEIRO

Conte o número total de **cactos de cada tipo** que estão **dentro** das formas que desenhou. Contabilize-os ao marcar uma cruz (X), de cima para baixo, nos símbolos de cacto existentes na **tabela de pontuação** que está canto superior esquerdo da área.

Cada tipo de cacto dá uma quantidade de **pontos** igual ao **maior número** alcançado na coluna direita da tabela. Escreva a sua pontuação por cada tipo nas **caixas** ao lado da tabela de pontuação. Some-as e anote o total ao lado da **Raposa** no centro da sua folha.

**NOTA:** se **preencher uma coluna** na tabela de pontuação dos cactos, cada cacto adicional desse tipo vale **+5 pontos**.

*O Daniel conta cada tipo de cacto que tem dentro das formas que desenhou e determina o número de pontos a marcar por tipo:*

- = 10 pontos
- = 19 pontos
- = 7 pontos

*Ao somar estes, a sua pontuação total nesta área é de 36 pontos.*

X	X	X	X	5
X	X	X	X	7
X	X	X	X	10
X	X	X	X	14
X	X	X	X	19
X	X	X	X	25
X	X	X	X	32
X	X	X	X	40
...	...	...	...	+5

10 19 7

PONTUAÇÃO

40

14

36

## PONTUAÇÃO DAS RACHAS NA LAMA

Conte o número total de **cactos de cada tipo** que rodeou completamente. Multiplique cada contagem pelo valor do tipo de cacto correspondente (2, 4 ou 6 pontos) e escreva o valor final de cada nas **caixas** existentes no fundo da área. Some esses valores e anote o total ao lado do **Coelho** no centro da sua folha.

*O Daniel conta cada cacto que tem dentro das áreas que rodeou e determina o número de pontos a marcar por cada um:*

- 2x = 8 pontos
- 4x = 8 pontos
- 6x = 12 pontos

*Ao somar estes, a sua pontuação total nesta área é de 28 pontos.*

14

36

28

TOTAL

8 8 12

*O Daniel pode agora somar as suas 4 pontuações para obter um total de 118 pontos!*

PONTUAÇÃO

40

14

36

28

TOTAL 118

## EMPATES

No caso de um **empate**, o jogador empatado que tiver mais **Bonificações de Descoberta** (🌀) marcadas com um círculo, ganha. Se o empate persistir, a vitória é partilhada.



## BONIFICAÇÕES DAS FOLHAS DE PONTUAÇÃO

Cada área de marcação contém muitas bonificações que pode ganhar e depois usar para seu proveito. Lembre-se de que essas bonificações **não** valem nenhum **ponto** quando o jogo acaba, mesmo que não tenham sido usadas.

## BONIFICAÇÕES DE PIPAROTE

As Bonificações de Piparote ajudam-no a posicionar melhor os seus **discos** no tabuleiro.

Quando **ganha** uma Bonificação de Piparote, **marque com um círculo** um símbolo correspondente na **área de bonificações** existente no centro da sua folha para indicar que agora está pronta a ser usada. Assim que **usar** uma bonificação marcada com um círculo, **faça uma cruz nela** para indicar que já foi usada.



**NOTA:** cada jogador começa com **1 Bonificação Piparotar de Novo** e **1 Bonificação de Troca** prontas a usar.



### BONIFICAÇÃO PIPAROTAR DE NOVO

**Imediatamente** após piparotar um disco, pode usar uma Bonificação Piparotar de Novo para **retornar** o disco ao seu canto de lançamento e **piparotá-lo outra vez**. Pode fazer isto mesmo se o disco **atingir** outros discos no tabuleiro ou se for atirado para **fora do tabuleiro**. Pode usar **várias** Bonificações Piparotar de Novo de seguida para o mesmo disco.

### BONIFICAÇÃO DE TROCA

No início da Fase de Anotar, pode usar a Bonificação de Troca para trocar a posição de 2 dos seus discos no tabuleiro. Pode usar várias Bonificações de Troca na mesma Fase de Anotar, trocando 2 discos de posição por cada bonificação que usar.

**CONSELHO:** use esta bonificação para colocar discos de maior valor em círculos **multiplicadores!**

## BONIFICAÇÕES ANIMAIS

As Bonificações Animais ajudam-no a **marcar áreas** na sua folha de pontuação e a ganhar pontos adicionais. Quando ganha uma Bonificação Animal, vai ter de a usar **durante a Fase de Anotar em curso**.



### BONIFICAÇÃO DA RAPOSA

Desenhe **1 forma** de tamanho **"4"** ou menor no Desfiladeiro.



### BONIFICAÇÃO DA CORUJA

Faça um novo **caminho** de **qualquer comprimento** (1 a 5 casas) no Leito do rio.



### BONIFICAÇÃO DO COELHO

Ganhe **+5** em relação ao seu **valor total** nas Rachas na lama.

**IMPORTANTE:** pode usar as suas Bonificações Animais a **qualquer momento** da Fase de Anotar **em curso** (por exemplo, pode querer guardar um Coelho para quando estiver pronto a resolver a área das Rachas na lama). Se tiver problemas a saber que bonificações foram usadas ou não, pode marcar as bonificações com um **círculo** quando as ganha e **fazer uma cruz** nelas quando as usa *como com as (Bonificações de Piparote)*.



## BONIFICAÇÕES DE DESCOBERTA

As Bonificações de Descoberta permitem-no escolher uma Bonificação Animal e, opcionalmente, guardá-la para depois.

Quando **ganha** uma Bonificação de Descoberta, marque, com um círculo, um dos **símbolos de Bonificação Animal** à sua escolha na área de **Descoberta** no centro da sua folha. Pode usar a Bonificação Animal marcada com um círculo de imediato **OU** a qualquer momento desta ou de uma futura Fase de Anotar. Assim que **usar** a bonificação, faça uma cruz nela para indicar que foi usada (*tal como com uma Bonificação Piparotar de Novo*).

A sua escolha de Bonificações Animais é **limitada** aos símbolos impressos na sua área de Descoberta. Quando tiver marcado um círculo em **todos** os animais de um dado tipo, **deixa de poder** escolher esse tipo de animal quando ganha Bonificações de Descoberta.



**NOTA:** a Bonificação do Coelho na área de Descoberta dá um **valor +6** para ser usado na área das Rachas na lama (*mais 1 do que a Bonificação do Coelho normal*).



## MODO SOLITÁRIO

No modo solitário, vai jogar sozinho contra um **adversário com IA (Inteligência Artificial)**, que vai complicar-lhe a vida. Tente frustrar o seu rival automatizado e obtenha a **maior pontuação** que puder!

**IMPORTANTE:** os **quadrados IA** (■) em cada área de marcação indicam onde a IA vai começar a marcar a folha de pontuação do jogador.



## PREPARAÇÃO

Prepare o jogo da maneira normal, mas com as seguintes exceções:

- Escolha **3 cores** e tire os **5 discos** de cada uma dessas cores (*15 no total*). Arrume os restantes 5 discos na caixa.
- Use **1 folha de pontuação** para marcar **ambos** os progressos, o seu e o do seu adversário IA.
- Comece com as Ruínas dos "pueblos" como o seu canto de lançamento inicial. Não use o **indicador de primeiro jogador**.





## RONDAS NO MODO SOLITÁRIO

Primeiro, decida **quantas rondas** irá jogar (*ver a pág. 3*). Cada ronda prossegue da seguinte maneira:

### FASE DO PIPAROTE

1. Piparote os **15 discos** todos para o tabuleiro a partir do seu canto de lançamento, **um de cada vez**, em **qualquer ordem**. (*Pode piparotar discos de várias cores na ordem que quiser. Pode usar Bonificações Piparotar de Novo para qualquer disco*).

### FASE DE ANOTAR

2. Escolha **1 cor** dos discos para **si** e uma **outra** para a **IA**. **Arrume** na caixa todos os discos das cores que não foram escolhidas.
3. Pode usar **Bonificações de Troca** para os discos da sua cor.
4. Anote os **discos da IA** na sua folha de pontuação de acordo com as regras abaixo.
5. Anote os **seus próprios discos** na folha de pontuação segundo as regras normais para cada área de marcação, com as exceções descritas abaixo.

### FIM DA RONDA

6. Rode o tabuleiro **90 graus no sentido horário** para obter um novo canto de lançamento e comece uma nova ronda.

## FASE DE ANOTAR NO MODO SOLITÁRIO

A IA actua sempre **antes** do jogador. Em vez de ganhar pontos, a IA usa os seus discos para tornar cada área de marcação **mais difícil** para si.

A IA usa sempre **todos os discos** da sua cor. No entanto, se a IA for capaz de usar um disco de várias maneiras possíveis (*por exemplo, se pudesse desenhar formas no Desfiladeiro em vários locais legais*), o jogador pode escolher a opção **que mais o beneficia**.

A IA **não pode ganhar** ou usar Bonificações de Piparote, Bonificações Animais ou de Descoberta (*mas pode impedir o jogador de as ganhar*).

Siga as regras abaixo para anotar os discos da IA em cada área.

### RUÍNAS DOS “PUEBLOS”

**FASE DE ANOTAR DA IA:** na parte de cima das Ruínas há um **edifício especial** marcado com um **quadrado IA**. A IA usa sempre o **valor total** dos seus discos para marcar hexágonos desse edifício com um **círculo** (*não com uma cruz*).

**FASE DE ANOTAR DO JOGADOR:** se, durante a sua Fase de Anotar, houver algum **hexágono com um círculo** no edifício da IA que não esteja riscado, deve primeiro usar o valor dos seus discos para os marcar com uma cruz. Se lhe **sobram** pontos, pode usá-los normalmente nos outros edifícios.



O jogador deve marcar primeiro os hexágonos IA que têm um círculo.

## DESFILADEIRO

**FASE DE ANOTAR DA IA:** a IA usa cada disco no Desfiladeiro para desenhar **formas**, tal como um jogador. Porém, a IA **preenche** as suas formas, tornando essas casas inacessíveis ao jogador.



Uma forma IA com um disco 2.

Os **3 quadrados IA** no Desfiladeiro atuam como o ponto de partida para a IA. Quando desenhar as formas para a IA, pode fazê-lo **em cima** de qualquer quadrado IA ou **adjacentemente** a uma forma IA previamente desenhada (*obedecendo às regras para desenhar formas da pág. 6*).

Além disso, as formas da IA podem **“saltar”** sobre as do jogador. Se uma forma da IA estiver adjacente a uma das **suas** formas (*não diagonalmente*), pode desenhar a próxima forma da IA em qualquer lado adjacente a essa forma.



A IA pode saltar por cima das formas do jogador.

A IA desenha sempre a **maior** forma que puder, a menos que não consiga encaixar legalmente essa forma no tabuleiro.

**FASE DE ANOTAR DO JOGADOR:** quando desenha as suas formas, não pode cobrir nenhuma forma da IA (*é permitido desenhar formas adjacentes às da IA*). O jogador não pode saltar por cima das formas, tal como a IA o faz.

## LEITO DO RIO

**FASE DE ANOTAR DA IA:** a IA usa cada disco no Leito do rio para marcar **caminhos**, tal como o jogador. Porém, a IA começa os seus caminhos a partir da **parte de baixo** do Leito do rio e **preenche** cada casa do caminho para as tornar **inacessíveis** ao jogador.



Um caminho IA com um disco 3.

Há vários braços do rio na parte de baixo do Leito marcados com um **quadrado IA**. Quando marcar um caminho para a IA, pode começar por qualquer quadrado ou adjacente a um caminho IA já existente. A IA escolhe sempre um caminho que não acaba em ou que atravessa uma casa que o **jogador** já tenha marcado com uma cruz ou com um círculo. Ela **não** marca as casas com círculos.

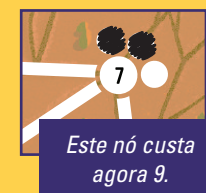
**FASE DE ANOTAR DO JOGADOR:** quando marca os caminhos, **não** pode atravessar ou terminar um caminho em qualquer casa que a IA tenha **preenchido** (*tal como acontece com as casas que marca com uma cruz*). Não pode iniciar um novo caminho a partir de um que a IA tenha preenchido.

## RACHAS NA LAMA

**FASE DE ANOTAR DA IA:** em vez de marcar cruzes nos **nós**, a IA usa o valor total dos seus discos nas Rachas na lama para aumentar a **difículdade** dos nós existentes no limite exterior das rachas.

Cada nó exterior tem **3 círculos pequenos** à sua volta. Quando a IA marca nas Rachas na lama, **preencha** um número de círculos pequenos **igual ao valor total** dos discos dela. Pode preencher os círculos em **qualquer ordem**, à volta de qualquer número de **diferentes nós** que o **jogador** ainda não tenha marcado com uma cruz.

**FASE DE ANOTAR DO JOGADOR:** quando estiver a marcar algum nó exterior, cada círculo **preenchido** à sua volta **incrementa em 1** o número contido nele. Por exemplo, um nó “7” com 2 círculos pequenos preenchidos requer **9 pontos**.



Este nó custa agora 9.



## MULTIPLICADORES NO TABULEIRO DE JOGO



### LAGARTO (RUÍNAS)

Os discos que estejam a tocar num multiplicador do Lagarto valem o **dobro** a contar para o total nas **Ruínas dos "pueblos"**.



### COELHO (RACHAS NA LAMA)

Os discos que estejam a tocar num multiplicador do Coelho valem o **dobro** a contar para o total nas **Rachas na lama**.



### RAPOSA (DESFILADEIRO)

Cada disco que esteja a tocar num círculo multiplicador da Raposa conta como **2 discos**, permitindo desenhar **2 formas** desse número (ou inferior) no **Desfiladeiro**.



### CORUJA (LEITO DO RIO)

Cada disco que estiver a tocar num multiplicador da Coruja conta como **2 discos**, permitindo marcar **2 caminhos** desse comprimento no **Leito do rio**.

## BONIFICAÇÕES NA FOLHA DE PONTUAÇÃO



### PIPAROTAR DE NOVO

Use imediatamente após piparotar um disco para retorná-lo ao seu canto de lançamento e piparotá-lo outra vez.



### RAPOSA (DESFILADEIRO)

Desenhe 1 forma de tamanho "4" ou inferior no **Desfiladeiro**.



### TROCA

Use no início de cada Fase de Anotar para trocar de posição 2 dos seus discos.



### CORUJA (LEITO DO RIO)

Faça um novo caminho de 1 a 5 casas de comprimento no **Leito do rio**.



### DESCOBERTA

Marque, com um círculo, uma **Bonificação Animal** na sua área de **Descoberta**. Faça uma cruz nela para a usar em qualquer Fase de Anotar.



### COELHO (RACHAS NA LAMA)

Ganhe 5 pontos para usar nas **Rachas na lama**.

## CRÉDITOS

**Autor:** Rob Newton

**Ilustrações:** Tom Goyon

**Desenho gráfico:** Parla Creative

**Desenvolvimento:** Jonathan Gilmour

**Edição das regras:** Nathan McNair, Calvin Wong, Jeff Fraser

### Jogadores de teste:

Aaron Dewey, Aaron Hayden, Adam Crawford, Adam Johnson, Adam Krier, Alastair Chan, Alex Cutler, Alex La Fever, Alex Schluterman, Allison Swanson, Alyssa Bangs, Amanda Schluterman, Amanda Wallner, Amy Tate, Andrew Hiener, Anonymous, Anthony Rando, Autumn Stopp, Bassam Saeed, Bethanie, Bethanie Perry, Bob Albright, Bobby Schultz, Brad Bachelor, Brandon Shishido, Brett Mowers, Brian Hausrath, Brian Lewis, Caleb Lessel, Cameron Jones, Cameron Wilson, Cathy Morroney, Chad Martinell, Charles Gothard, Chris Cantos, Chris Conrad, Chris Nicholson, Chris Glein, Christian Kasilag, Christopher Conrad, Claire Roadhouse, Clifford Hedin, Connie Bainbridge, Conor Davitt, Crystal Stephenson, Dameon Wong, Dan Dvoretz, Dane Starr, Daniel Grant, Danni Loe, Dara Sorensen, Darren Lum, Dave Bray, David Arrington, David Lucca, David Muñoz, David Ensminger, David Iezzi, Dominique Dewey, Don Davis, Douglas Feltham, Drew Murray, Dwayne Price, Dylan Quintana, Eli Benel, Elise Krier, Eric, Eric Cesare, Eric Rizzo, Eric Teitsworth, Ethan Oberholtzer, Felicia Alfieri, Gordon Ross, Gresham Fleitz, Hunter Goff, Ian Mercer, Ian Moss, Jack Ramey, Jacob Lessel, James G., Jamie, Jamie Jones, Jarrett Kohler, Jeanne Tunzi, Jeff Gum, Jeff Santos, Jeff Stephenson, Jeff Fraser, Jeffrey Santos, Jess Souder, Jim Schoch, Joe Chambers, Joe Davis, Joe Hopkins, Joe Lin, Joe Slack, Joel Vodnik, John Anderson, John Garcia, Jon Gilmour, Jonathan Zepp, Josh Kreais, Josh Smith, Julia, Julia Ivy, Justin Lessel, Justin Woll, Karen Mike, Kasey Layfield, Kelsey Lees, Krista Cox, Kyle Vodnik, Laura Mowers, Leah Chapple-Stingley, Leah Sackett, Lev L., Lev Lawrence, Lucas Allen, Luke Lessel, Luke Muench, Lynda Billard, Macey Cohen, Madileen Reimer, Matt Bramer, Matt Butler, Matthew Kalla, Melissa Ch, Melissa Chan, Michael Chang, Mike Butz, Mike Nicholson, Miles Glisson, Morgan McAllister, Morris Ho, Nate Jaenichen, Nate Jeanichen, Nate Johnson, Nathan Kelley, Nathan Kelly, Nathan Woll, Patrick Bland, Paul Francis, Paul Jaenichen, Paxton Jaenichen, Peter Chan, Peter Thai, Peter Hayward, Phil Sorenen, Phil Sorensen, Philip M., Phillip Sorensen, RJ Baxter, Robert Ellis, Robert Schwabe, Rowyn Reilly, Ryan Knobloch, Ryan Vodnik, Sally Van, Sara Bangs, Sara Perry, Sarah Billard, Sasha Garcia, Saul Lapidus, Scott, Scott Woodward, Sean Fisher, Sean Sickler, Sean Whitty, Seattle Tabletop Game Designers, Shane Grimes, Sharon Reimer, Shawn Stankewich, Shee Shee Jin, Shimmy Alter, Simon Roadhouse, Sohail Sadaqat, Stacey Johnson, Staci Amburgey, Stanimal, Stephanie Esper, Stephanie Whitty, Stephen Bowers, Stephen Sollars, Steven Thomas, Stuart Reimer, Taylor Teitsworth, Teddy Zimmerman, Teresa Hedin, Terry Archer, Theresa Ching, Timothy Michaels-Johnson, Tina Mullican, Tom Boyk, Tom Walker, Tomer Meir, Tommy Larson, Trevor Billard, Troy Jensen, Vincent Chan, Wes Layfield, Will Kirkpatrick, Wilma Bainbridge, Yvonne Billard, Zach Molchany

