

THE MANHATTAN PROJECT

CHAIN REACTION

UM JOGO DE JAMES MATHE

O mundo está novamente sob ameaça de guerra! Como Ministro da Defesa de sua nação, você foi incumbido de confrontar uma possível agressão externa desenvolvendo bombas atômicas para seu país. Seus espões roubaram a tecnologia necessária, mas você precisa conseguir materiais e funcionários para completar a tarefa antes das nações rivais. Quando alguém tiver construído 10 quilotons de bombas, a rodada terminará e o jogador com mais bombas será o vencedor, assegurando a sobrevivência de sua nação!

As regras são simples, mas as partidas nunca serão iguais. Seu objetivo é concluir os Projetos de Bomba para ganhar pontos. Você jogará cartas que representam o treinamento e o emprego de times de operários, cientistas e engenheiros para completar diferentes projetos e construções.

Recursos são recebidos ao “encadear” cartas. Você joga uma carta na horizontal para empregar os trabalhadores ou na vertical para fazer uso da construção. Você então joga outra carta que utiliza os produtos da carta anterior como entradas. Esta outra carta, por sua vez, fornece seus próprios produtos. E assim por diante até, eventualmente, o produto resultante ser o que o jogador deseja. Na maioria das vezes, será o Bolo Amarelo quando o jogo começa, seguido por Urânio, até finalmente ser capaz de gerar recursos suficientes para construir uma bomba.

COMPONENTES

108 cartas, incluindo:



31 cartas dupla face de Recursos em diferentes valores



4 cartas de Locais de Referência



4 cartas de Bomba Carregada



13 cartas de Projeto de Bomba



20 Minas 8 Fábricas 14 Usinas de Enriquecimento 7 Universidades 2 cópias de três cartas de Ação Especial 1 carta de Jogador Inicial

PREPARAÇÃO

Separe as cartas de Recurso (que mostram cubos de Bolo Amarelo de um lado e lingotes de Urânio do outro) em pilhas de cada valor de Bolo Amarelo (um, três, cinco). Coloque as próximas da área de jogo com o lado do Bolo Amarelo para cima. Coloque as cartas de Locais de Referência numa fileira, viradas para cima, próximas às pilhas de recursos. Coloque as cartas de Bomba Carregada numa pilha juntas aos Locais de Referência. Embaralhe as cartas de Projeto de Bomba e abra uma quantidade igual ao número de jogadores em uma fileira abaixo dos Locais de Referência, deixando as restantes viradas para baixo numa pilha de compra. Embaralhe o baralho de Indústria, distribua cinco cartas viradas para baixo para cada jogador e coloque as restantes, viradas para baixo, numa pilha de compra próxima aos Locais de Referência. Deixe espaço para uma pilha de descarte. Você pode olhar suas cartas e começar a planejar seu turno.



Decida quem começará o jogo e dê àquela pessoa a carta de Jogador Inicial. Cada jogador terá o mesmo número de turnos, então o jogador à direita do jogador inicial terá o último turno.

VISÃO GERAL DO JOGO

Em sua vez, você jogará suas cartas sequencialmente, cada carta depois da primeira sendo ativada pelas cartas anteriores. Você está tentando concluir um ou mais dos Projetos de Bomba disponíveis, gerar recursos para utilização futura ou interferir com as mãos de seus oponentes. Você pode jogar quantas cartas for capaz.

Ao final de seu turno, descarte todas as cartas de Indústria jogadas. Mantenha todas as cartas de Bolo Amarelo, Urânio, Projetos de Bomba e Bomba Carregada que você tenha construído viradas para cima à sua frente de modo que todos possam ver. Você pode descartar quantas cartas desejar de sua mão. Compre do baralho de Indústria até ter um total de cinco cartas na mão, embaralhando e reutilizando a pilha de descarte conforme necessário. Reponha a fileira de Projetos de Bomba se alguém tiver construído uma bomba. O jogador à sua esquerda joga a seguir e o jogo continua.

VENCENDO

Cada Projeto de Bomba vale um número de pontos, conforme mostrado na parte inferior da carta. Quando um jogador tiver construído pelo menos 10 pontos (determine um total mais alto se desejar uma partida mais longa) em cartas de Bombas e Bombas Carregadas (combinadas), a partida será encerrada ao final daquela rodada, quando o jogador à direita do jogador inicial tiver executado seu último turno.

Sua pontuação final será igual a todas as cartas de Projeto de Bomba e Bomba Carregada que você tiver jogado, mais metade (arredondado para baixo) do total de Urânio restante em sua reserva pessoal. O jogador com mais pontos será o vencedor! Se houver empate, o jogador com mais Bolo Amarelo vence.

COMO AS CARTAS FUNCIONAM

A maioria das cartas de Indústria têm: um custo de ativação, mostrado no alto da carta; um produto, mostrado na borda de baixo; e funcionários que elas podem fornecer sem serem ativadas, mostrados na lateral esquerda. Em geral, as cartas podem ser utilizadas de duas maneiras: jogadas de lado (horizontalmente) como funcionários para ativar outras cartas ou como construções/ações especiais que, quando ativadas, geram mais funcionários ou recursos, ou permitem ações especiais. Recursos e funcionários gerados **podem** ser imediatamente utilizados para ativar outras cartas. Cartas de Projeto de Bomba e Bomba Carregada têm um custo de ativação e mostram o número de pontos que elas valem quando construídas.

Há três tipos de funcionários: Operários (👷), Cientistas (🧪), e Engenheiros (🔧).

Há dois tipos de recursos: Bolo Amarelo (🟡) e Lingotes de Urânio (🟠).

Os ícones no lado esquerdo da carta representam os funcionários que aquela carta pode fornecer. Os ícones no alto mostram os funcionários e recursos necessários para ativar a carta. Algumas cartas podem ser ativadas por qualquer tipo de funcionário. Os ícones na borda inferior da carta mostram o produto gerado ou a ação fornecida pela carta ou, em alguns casos, o valor em pontos da carta.

Diagrama de uma carta típica:



Custo para ativar: Requer um Cientista e 3 Bolos Amarelos para ativar.

Funcionários disponíveis: Pode fornecer 2 Engenheiros.

Produto: Fornece 2 Urânios quando ativada.

Você pode utilizar uma carta como uma construção/ação especial ou como funcionários, **nunca** as duas coisas.

Para jogar uma carta como funcionários, coloque-a à sua frente com a borda longa para cima (de lado). Os funcionários fornecidos podem então ser utilizados para ativar **uma** carta que necessita algum ou todos os funcionários. Múltiplas cartas podem ser jogadas para fornecer funcionários suficientes para

ativar um projeto ou construção complicados, mas todos os funcionários daquelas cartas são gastos ao ativar aquele projeto ou construção, até mesmo aqueles que não foram necessários. Os funcionários restantes da lateral de uma carta **não** podem ser usados para ativar outras cartas mais tarde durante o turno. Coloque o projeto ou construção que está sendo ativado em cima da primeira carta jogada. Se a carta ativada também precisar de recursos, retorne a quantidade necessária deles de sua reserva pessoal para a reserva geral. Se a construção gerar funcionários, eles podem ser usados para ativar múltiplos projetos ou construções, que são posicionados abaixo do projeto ou construção anterior. Você pode utilizar as cartas como funcionários a **qualquer momento** durante seu turno.

Exemplos: Esta **Fábrica** necessita de dois funcionários quaisquer para ser ativada e permite a você comprar duas cartas ou forçar um oponente a descartar duas cartas da mão. Para ativá-la, jogue qualquer carta ou combinação de cartas que forneça(m) dois funcionários e coloque a Fábrica sobre ela(s). Compre duas cartas do baralho de Indústria, que você pode utilizar imediatamente; OU um oponente à sua escolha deve pegar duas cartas da mão (à escolha dele) e colocá-las na pilha de descarte.



Necessita de dois funcionários de qualquer tipo para ativar



Esta **Mina** necessita de três Engenheiros para ativar e gera cinco Bolos Amarelos. Para ativá-la, jogue qualquer combinação de cartas que forneça três engenheiros. Coloque a Mina em cima dela e pegue cinco Bolos Amarelos da reserva geral.

Ao final do seu turno, descarte a Mina e todas as cartas usadas para ativá-la. Mantenha seus Bolos Amarelos à sua frente.

Você pode, em vez disso, usar a carta da Mina, horizontalmente, para fornecer um Operário.



Esta **Usina de Enriquecimento** necessita de um Cientista e três Bolos Amarelos para ativar. Jogue uma carta que forneça um Cientista, retorne três Bolos Amarelos para a reserva geral e ganhe dois Urânios.

Você pode “fazer troco” com cartas de recurso de outras quantidades, se necessário.

Note que cada carta de Bolo Amarelo tem Urânio na quantidade apropriada no verso, então, geralmente, você pode virá-la, em vez de retorná-la à reserva, mas sempre verifique.

Você pode, em vez disso, usar esta carta para fornecer dois Engenheiros.



Este **Projeto de Bomba** necessita de dois Cientistas, um Engenheiro e quatro Urânios para ser concluído. Jogue cartas que forneçam os funcionários necessários, retorne quatro Urânios à reserva e receba a Bomba da fileira de Bombas (ou construa-a a partir de seu estoque pessoal – veja o item **PROJETAR BOMBA**).

Esta Bomba vale 6 pontos, mostrados pelo número em sua borda inferior.

Ao final de seu turno, descarte todas as cartas usadas para ativá-la.

Mantenha todos os Projetos de Bomba concluídos à sua frente, virados para cima.

COMO QUASE CONSTRUIR UMA BOMBA EM UM TURNO

Um Operário ativa a Universidade, que necessita de um funcionário qualquer.



Produto:
Dois Cientistas.

A Universidade necessita de um funcionário qualquer e a Usina de Enriquecimento necessita de um Cientista e 3 Bolos Amarelos.



Universidade fornece 2 Engenheiros. A Mina utiliza os 2 e produz 3 Bolos Amarelos, que vão para a Usina de Enriquecimento. A Usina de Enriquecimento produz 2 Urânios.



Este Projeto de Bomba necessita de um Cientista, 2 Engenheiros e dois Urânios. Você já produziu o Urânio necessário. Se a combinação das cartas fornecesse os outros funcionários necessários, você poderia ter concluído o Projeto de Bomba no seu turno.

Tome cuidado para não confundir os funcionários necessários para ativar uma carta com os funcionários que uma carta pode fornecer sozinha. Os ícones no alto de uma carta são sempre os requisitos para ativá-la, não os funcionários que ela fornece.

AS CARTAS



MINA: fornece Bolo Amarelo e geralmente é ativada por Engenheiros. Jogue qualquer número de cartas de lado para fornecer o número de funcionários indicado ou utilize funcionários produzidos por uma Universidade ou Local de Referência. Pegue a quantidade de Bolo Amarelo indicada e guarde-a à sua frente. Você pode usar o Bolo Amarelo produzido durante seu turno ou em turnos anteriores para pagar o custo de ativação de uma Usina de Enriquecimento.



FÁBRICA: permite a você comprar cartas do baralho de Indústria ou forçar um oponente a descartar. É ativada com a quantidade de funcionários mostrada no alto. Se escolher comprar, pegue do baralho de Indústria o número de cartas mostrado no canto inferior esquerdo. Você pode, **imediatamente**, usar as cartas que comprar para fornecerem funcionários ou como construções/ações especiais. Se forçar um oponente a descartar, o oponente descarta da mão a quantidade de cartas mostrada no canto inferior direito da Fábrica, à escolha dele. **NOTA:** quando jogar em dois jogadores, algumas cartas tem um ícone “não aplicável em 2 jogadores” (2J), que significa que você **não** pode forçar seu oponente a descartar usando esta carta.

NOTA: quando jogar em dois jogadores, algumas cartas tem um ícone “não aplicável em 2 jogadores” (2J), que significa que você **não** pode forçar seu oponente a descartar usando esta carta.

USINA DE ENRIQUECIMENTO: fornece Urânio e é ativada por Cientistas e Bolo Amarelo. Jogue qualquer número de cartas de lado para fornecer a quantidade de funcionários indicada ou utilize funcionários produzidos por uma Universidade ou Local de Referência. Retorne a quantidade de Bolo Amarelo indicada para a reserva. Pegue o Urânio indicado e guarde-o à sua frente. Note que cada carta de Bolo Amarelo tem Urânio na quantidade apropriada no verso, então, geralmente, você pode virá-la, em vez de retorná-la à reserva. Você pode “fazer troco” com cartas de recurso de outras quantidades, se necessário.

Você pode usar Urânio produzido a qualquer momento durante seu turno como parte do custo de conclusão de um Projeto de Bomba.

UNIVERSIDADE: fornece funcionários de diversas categorias. Para ativar, jogue qualquer quantidade de cartas de lado para fornecer o número de funcionários indicado ou utilize funcionários produzidos por outra Universidade ou Local de Referência. Cada funcionário produzido pode ser utilizado uma vez para concluir algum projeto ou construção e os funcionários produzidos por uma mesma Universidade não precisam ser todos utilizados no mesmo projeto ou construção. Funcionários não utilizados são perdidos ao final de seu turno.

Note que uma das Universidades fornece apenas Operários que só podem ser utilizados para ativarem construções que requerem

LOCAIS DE REFERÊNCIA: se você tiver uma necessidade urgente por um tipo específico de funcionário ou recurso, as cartas de Local de Referência podem converter três de quaisquer tipos de funcionários em um Engenheiro ou Cientista, ou fornecer um Bolo Amarelo, ou até Urânio. Os Locais de Referência estão disponíveis a qualquer jogador em seu turno e podem ser usados múltiplas vezes no mesmo turno, mas são pouco eficientes. Eles sempre ficam no centro da mesa e não são colocados na mão de ninguém nem descartados.

PROJETAR BOMBA: pode ser jogada a qualquer momento durante seu turno para colocar um Projeto de Bomba em seu estoque pessoal. Olhe as três cartas do topo da pilha de Projetos de Bomba. Selecione uma dentre estas três ou um Projeto de Bomba que já esteja atualmente em seu estoque pessoal. Coloque a carta escolhida virada para baixo à sua frente. Coloque os Projetos de Bomba não escolhidos no fundo da pilha de Projetos de Bomba. A carta escolhida **não** conta pontos até ser concluída. *Você só pode ter 1 Projeto de Bomba em seu estoque pessoal.*

CONSTRUINDO E CARREGANDO BOMBAS: projetos de Bomba funcionam da mesma maneira que Usinas de Enriquecimento, exceto que elas necessitam tanto de Cientistas quanto de Engenheiros e de Urânio em vez de Bolo Amarelo. Você pega e guarda todos os Projetos de Bomba que construir virados para cima à sua frente. O número na carta de bomba é valor dela em pontos. Todos os Projetos de Bomba virados para cima no centro da mesa e aquele em seu estoque pessoal (se houver) estão disponíveis em seu turno, mas a oferta de Projetos de Bomba não é atualizada até o final do seu turno.

Cartas de Bomba Carregada funcionam de forma parecida, mas você só pode carregar **uma** por Projeto de Bomba que tenha concluído. Ela adiciona dois pontos ao valor da Bomba. Quando carregada, coloque a carta de Bomba Carregada debaixo de sua carta de Projeto de Bomba com seu valor em pontos aparecendo. No final do turno de um jogador no qual ele ou ela concluiu ou carregou uma bomba, verifique se seu total de pontos dispara a rodada final de jogo (veja o item **VENCENDO**). Você pode concluir mais de um Projeto de Bomba num único turno.

ESPIONAGEM: pode ser jogada a qualquer momento durante seu turno. Você pode olhar a mão de qualquer oponente e pegar uma carta. Ou você pode pegar um Bolo Amarelo (fazendo troco se necessário) de qualquer oponente. Você pode utilizar, imediatamente, o que pegar.

AGENTE DUPLO: pode ser jogada a qualquer momento durante seu turno. Você pode ativar qualquer Local de Referência da área comum de jogo sem pagar seu custo de ativação em funcionários. Você ainda deve pagar quaisquer recursos que não sejam funcionários, como Bolo Amarelo. Ou você pode pegar um Bolo Amarelo (fazendo troco se necessário) de qualquer oponente. Você pode utilizar, imediatamente, o que pegar.

JOGO SOLITÁRIO

O objetivo no jogo solitário é concluir o máximo de bombas e ganhar o máximo de pontos que puder, percorrendo o baralho apenas uma vez. Durante a preparação, distribua 4 cartas de bomba e coloque-as viradas para cima no centro.

Algumas cartas têm uma habilidade especial no jogo solitário que está escrita na parte de baixo da carta, ao lado da palavra **SOLO**.

FÁBRICA: em vez de fazer outro jogador descartar, você pode escolher aquela quantidade de cartas da pilha de descarte e colocá-las em sua mão. Contudo, você não pode escolher outra carta de FÁBRICA da pilha de descarte.

AGENTE DUPLO: você pode jogar uma única carta de sua mão ignorando os custos de entrada daquela carta, incluindo recursos como Bolo Amarelo.

ESPIONAGEM: você pode comprar 3 cartas e escolher 1 para colocar em sua mão. O resto é colocado de volta no **topo** do baralho na ordem que escolher.

CRÉDITOS

Versão Original © 2016 Minion Games. Todos os direitos reservados.

Versão Brasileira © 2018 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Autor: James Mathe

Ilustrações das Cartas: Sergi Marcet

Ilustração da Capa: Bill Bricker

Design Gráfico: Clay Gardner

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.

Edição e Produção: Eduardo Cella



www.MinionGames.com



PAPERGAMES

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br



Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)