

SCARABYA™



Componentes

- 4 Conjuntos de 12 fichas de Acampamento (1 conjunto por jogador)
- 4 Conjuntos de 4 tabuleiros de Local Arqueológico (1 conjunto por jogador)
- 4 Conjuntos de 8 Rochas (1 conjunto por jogador)
- 4 Quadros para delimitar a zona de jogo
- 72 Fichas Scarab com valor de 1, 2, 3 e 4 pontos
- 1 Baralho de 12 cartas de Missão

Introdução

Um novo mistério está deixando a comunidade arqueológica inquieta: um símbolo impressionante e muito antigo foi descoberto. Esse símbolo tem o formato de um magnífico escaravelho Scarab e foram encontrados vestígios da sua presença em vários locais arqueológicos nos quatro cantos da Terra.

Você é o líder de uma equipe de arqueólogos que vai partir numa expedição para montar acampamentos e delimitar zonas de escavação. O seu objetivo é reunir o maior número de relíquias Scarab possíveis para ajudar a resolver o mistério de Scarabya.

Objetivo do jogo

Os jogadores exploram o seu Local Arqueológico posicionando suas fichas de Acampamento de forma a isolar as zonas de escavação que possam ter os Scarabs mais valiosos. Cada zona de escavação dará pontos de acordo com o número de Scarabs nela. Ao final das 12 rodadas, o jogador com mais pontos vence o jogo!

Preparação de jogo

Cada jogador escolhe uma cor e recebe os seguintes componentes: Quadro, tabuleiro de Local Arqueológico, fichas de Acampamento e Rochas correspondentes à sua cor.

O jogador mais velho é o **Grande Explorador**, ele embaralha as cartas de Missão e forma um baralho virado para baixo posicionado no centro da mesa. Depois, o **Grande Explorador** monta os seus 4 tabuleiros de forma aleatória no centro do seu quadro, de maneira a formar um grande Local Arqueológico no tamanho 10 x 10.

Os outros jogadores fazem o mesmo com seus tabuleiros. Depois, todos os jogadores colocam as suas Rochas nos locais previstos.

O jogo

A partida consiste de 12 rodadas, durante as quais cada jogador vai tentar descobrir os melhores lugares para colocar as suas 12 fichas de Acampamento. Ao final das 12 rodadas, o jogador que tiver o maior número de pontos graças aos Scarabs que encontrou ganha o jogo.

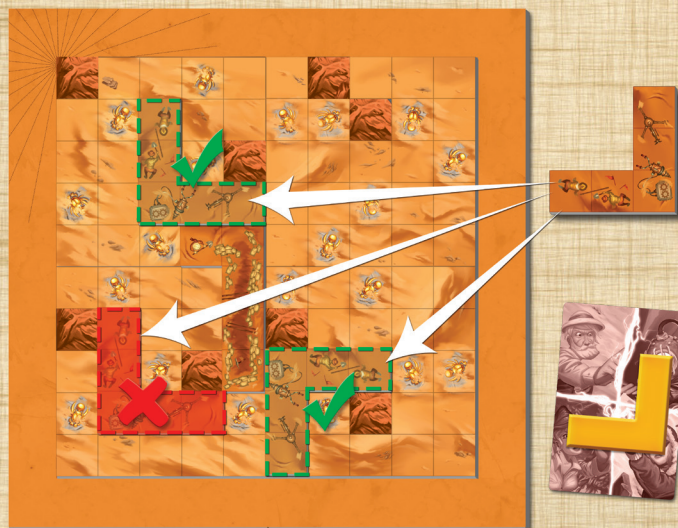
A Rodada:

Primeiro, o Grande Explorador compra uma carta de Missão. Esta carta vai indicar o formato do Acampamento que os jogadores têm de organizar. Eles escolhem a ficha que corresponde a esse formato e a colocam no seu Local Arqueológico respeitando as regras específicas de composição.

Os jogadores jogam em conjunto, a rodada termina quando todos os jogadores tiverem colocado a sua ficha no tabuleiro.

Regras de composição

- ❖ A primeira ficha deve cobrir pelo menos 1 dos 4 espaços centrais do Local Arqueológico.
- ❖ As fichas seguintes devem obrigatoriamente conectar um dos seus lados com outra ficha previamente colocada (a conexão diagonal não conta).
- ❖ As fichas devem sempre cobrir 5 quadrados do Local Arqueológico do jogador.
- ❖ As fichas de Rochas (obstáculos geológicos naturais) nunca podem ser cobertas.
- ❖ Duas fichas não podem se sobrepor.



- ✦ Os símbolos Scarab podem ser cobertos.
- ✦ Se uma ficha de Acampamento pode ser colocada no tabuleiro, ela deve ser jogada.
- ✦ Se uma ficha de Acampamento não pode ser jogada, ela deve ser descartada.



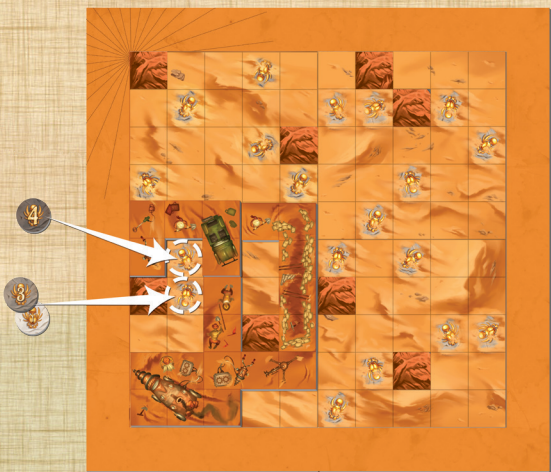
Montagem de uma zona de escavação

O objetivo do jogo é criar zonas de escavação ricas em Scarabs.

Uma zona de escavação é um espaço aberto com 4 quadrados ou menos, rodeado por fichas de Acampamento, fichas de Rochas e/ou a borda do tabuleiro de jogo.

Na zona de escavação criada, coloque em cada símbolo Scarab uma ficha Scarab de valor igual ao número de quadrados na zona. Se não houver fichas com o valor correspondente, adicione mais fichas de valor inferior até totalizar o pretendido.

Exemplo: A zona de escavação criada com 4 quadrados contém 2 símbolos Scarab. Em cada um desses símbolos, coloque uma ficha Scarab de 4 pontos (se todas as fichas de 4 pontos tiverem sido usadas, substitua a ficha com uma de 3 pontos e outra de 1 ponto).



Fim do jogo

O jogo termina no final da 12ª Missão.

Cada jogador recolhe todas as fichas Scarab do seu tabuleiro.

O jogador com o maior número de pontos no total ganha o jogo.

Scarabya – Variantes

Um para um:

Dois arqueólogos competem entre si para encontrar o máximo de Scarabs que conseguirem no mesmo Local Arqueológico.

- ❖ Escolha e prepare o Local Arqueológico como é indicado nas regras básicas e coloque-o entre os dois jogadores no centro da mesa.
- ❖ Coloque as fichas de Acampamento correspondentes entre os dois jogadores.
- ❖ Embaralhe as cartas de Missão e forme um baralho virado para baixo.

Em cada turno, cada jogador vira uma carta de Missão e organiza o Acampamento correspondente no Local Arqueológico, **respeitando estritamente as mesmas regras de composição do jogo básico.**

Assim que o Acampamento estiver montado e uma ou mais zonas de escavação forem criadas, os jogadores devem:

- ❖ Colocar as fichas Scarab correspondentes a cada nova zona de escavação.
- ❖ Em seguida, devem colocar uma nova ficha Scarab da pilha nas zonas de escavação que já foram escavadas, facilitando a identificação.

Se houver alguma maneira de colocar uma ficha de Acampamento no Local Arqueológico, essa ficha DEVE ser jogada. Caso contrário, a ficha é descartada e o mesmo jogador vira a próxima carta, a partida continua dessa forma até que esse jogador consiga colocar uma ficha de Acampamento.

A partida acaba quando todas as cartas de Missão forem jogadas. O segundo jogador pode ter colocado menos uma ficha de Acampamento. Se for este o caso, o segundo jogador recebe uma ficha Scarab no valor de 1 ponto por cada símbolo Scarab que não estiver em uma zona de escavação.

O jogador que tiver mais pontos no total ganha o jogo.

Nota: depois da primeira partida, você pode decidir se deseja uma revanche no mesmo Local Arqueológico, com a mesma pilha de cartas; basta inverter a ordem dos jogadores.

Solo:

Você é o último descendente de uma civilização que todos julgavam estar extinta. Seus antepassados te deixaram uma missão: que o seu segredo nunca seja revelado! Por isso, assegure-se de que todas as buscas falhem!

- ❖ Escolha e prepare o Local Arqueológico, como indicado nas regras básicas.
- ❖ Coloque as fichas de Acampamento ao seu alcance.
- ❖ Embaralhe as cartas de Missão e forme um baralho virado para baixo.
- ❖ Vire as cartas de Missão uma após a outra, organizando os Acampamentos correspondentes no local arqueológico, **respeitando estritamente as mesmas regras de composição do jogo básico.**

Se uma ficha de Acampamento poder ser colocada, nem que seja de uma só forma, no Local Arqueológico, essa ficha DEVE ser jogada. Caso contrário, a ficha é descartada. Vire a próxima carta e assim sucessivamente, até não ser mais possível.

O jogo termina quando todas as cartas de Missão forem jogadas. Você ganha o jogo se tiver descoberto TODOS os símbolos Scarab!

Achou fácil? Então tente a sorte! Se falhar na sua primeira tentativa, vire as cartas de Missão para baixo (sem alterar a ordem delas)... e tente de novo!



Galápagos Jogos

Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Danilo Sardinha

www.galapagosjogos.com.br

