

THEO K. MAVRAGANIS

# WHOOSH

BOUNTY HUNTERS

*Monstrinhos fofos andam pipocando por todo o reino. Cada vez mais aldeões, fascinados com tanta fofurice, sucumbem aos encantos dessas criaturas.*

*Com a maior parte do exército no Norte, combatendo invasores inimigos, o rei conta com Caça-Monstrinhos como você para ajudá-lo a lidar com essa nova e estranha ameaça.*

*Capture os monstrinhos fofos para receber uma generosa recompensa do rei! Mas atenção: a captura de cada monstro exige uma combinação diferente de armas e feitiços, e a velocidade é tudo.*

*Será você o mais veloz?*



Em **Whoosh: Bounty Hunters**, vocês fazem o papel de Caça-Monstrinhos que tentam capturar criaturas fofas em troca de uma recompensa. É só revelar cartas com armas e feitiços e verificar se correspondem às exigências dos monstros já revelados. O jogador que conseguir mais Pontos de Recompensa será o vencedor.

# COMPONENTES

- 36 Cartas de Monstro



- 108 Cartas de Armas e Feitiços

84 Cartas de Armas e Feitiços Normais



9 Cartas de Ataque Combinado



12 Cartas de Ataque Malsucedido



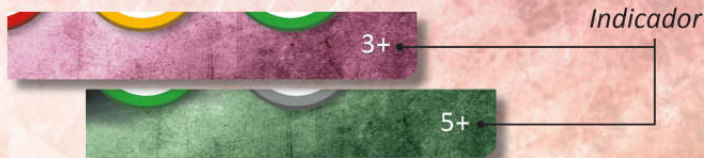
3 Cartas de Cajado do Mago





# Preparação

Com menos de 5 jogadores, remova todas as Cartas de Monstro com o indicador 5+ no canto inferior direito. Com apenas 2 jogadores, remova também todas as Cartas de Monstro com o indicador 3+.



Embaralhe as Cartas de Monstro e coloque-as viradas para baixo perto do centro da mesa, em três montes de mesmo tamanho, como mostra a ilustração a seguir. Revele a carta do topo de cada monte e deixe as três bem próximas. Essa é a **Área de Jogo**.



Embaralhe todas as Cartas de Armas e Feitiços e divida-as em montes mais ou menos do mesmo tamanho, um para cada jogador. Os montes não precisam ter exatamente o mesmo número de cartas; portanto, você não precisa contá-las. Cada jogador fica com um dos montes e o coloca à sua frente, com as cartas viradas para baixo.

O jogador mais jovem será o primeiro.

## Visão Geral

No seu turno, revele a carta do topo do seu monte de Armas e Feitiços. O jogador à sua esquerda será o próximo e fará a mesma coisa, e assim por diante, passando-se a vez no sentido horário até todos revelarem uma carta e colocá-la diante de si. Quando for novamente sua vez, revele mais uma carta e coloque-a ao lado da anterior, sem cobri-la. Isso é muito importante, pois todas as cartas reveladas **devem ficar sempre visíveis a todos os jogadores.**

A partida prosseguirá dessa maneira. Se, a qualquer momento, vocês constatarem que todos os símbolos presentes numa Carta de Monstro já foram revelados pelos jogadores (não importando quem tenha sido: qualquer combinação de jogadores pode ter feito isso), você terá de colocar rapidamente sua mão em cima do tal Monstro para capturá-lo. O primeiro jogador a tocar o Monstro fica com a carta e coloca-a a seu lado, **virada para cima.** No fim da partida, essa carta contará pontos de acordo com o valor de recompensa que aparece em seu canto superior esquerdo.



Se tentar capturar um Monstro e tocar a carta correspondente sem que todos os símbolos necessários tenham sido revelados, você terá cometido um erro. Pegue a Carta de Monstro e coloque-a a seu lado, **virada para baixo**. No fim da partida, ela será contabilizada como um ponto negativo.

Toda vez que um Monstro for removido da Área de Jogo (porque foi capturado por um jogador ou porque alguém cometeu um erro), uma nova Carta de Monstro será comprada do monte correspondente para substituí-la. Além disso, todos os jogadores pegam as Cartas de Armas e Feitiços que já revelaram e colocam-nas viradas para baixo no fundo de seu respectivo monte. O jogador que tiver capturado o Monstro ou cometido o erro será o primeiro a revelar uma nova carta de seu monte de Armas e Feitiços, e a partida continuará normalmente.

Se, depois de revelada uma carta, dois ou mais jogadores tentarem capturar Monstros diferentes, só valerá a tentativa do jogador mais rápido. Se não for possível determinar quem foi o primeiro, verifiquem os números no canto inferior esquerdo das cartas. O jogador que tiver tocado a carta com o valor mais alto terá sua tentativa validada. Repare que isso não leva em consideração se a tentativa de captura do outro jogador foi ou não bem-sucedida. Vocês só verificam a tentativa do jogador que tocou a carta com a numeração mais alta.

Se dois ou mais jogadores tentarem capturar o mesmo Monstro, só valerá a tentativa do primeiro (geralmente aquele que tem a mão embaixo de todas as outras). Se não for possível determinar quem foi o primeiro (por exemplo,

as mãos dos vários jogadores não estão em contato), então valerá a tentativa do jogador que, com sua mão, cobrir a maior área da Carta de Monstro.

## FIM DE JOGO

Quando o último Monstro de qualquer um dos três montes for capturado por um jogador, a partida chegará ao fim. **Some os Pontos de Recompensa das suas Cartas de Monstro viradas para cima e subtraia um ponto para cada Monstro virado para baixo.** O jogador com o maior total de Pontos de Recompensa será o vencedor. Em caso de empate, o vencedor será o jogador com a maior quantidade de Monstros de 5 pontos. Se o empate persistir, contem os Monstros de 4 pontos e, se ainda assim persistir o empate, contem os Monstros de 3 pontos. No raro caso de os jogadores terem capturado os mesmos tipos de Monstros, todos vão compartilhar a vitória.

## IMPORTANTE

- Cada participante joga usando apenas uma das mãos. Você terá de usar a mesma mão com a qual revela as cartas para capturar um Monstro. Para ficar fácil de lembrar, sugerimos que você segure seu monte numa das mãos e revele cartas (e capture Monstros) com a outra.
  - Enquanto espera os outros jogadores revelarem suas respectivas cartas, mantenha a mão livre atrás da área na qual você revela as suas.
- 6** • Quando revelar uma carta, faça-o de modo que ela fique visível primeiro para os outros jogadores.



# CARTAS ESPECIAIS

## Cartas de Ataque Combinado

A carta que mostra um par de Armas ou Feitiços, quando revelada, conta como os dois símbolos.



Exemplo de Carta de Ataque Combinado

## Cartas de Ataque Malsucedido

Algumas Cartas de Armas e Feitiços têm um X em cada canto (em vez do símbolo normal) e se apresentam quebradas de alguma maneira. Essas cartas **não contam** como a Arma ou o Feitiço representado(a) pela ilustração. A função dessas cartas é confundir os jogadores.



Exemplo de Carta de Ataque Malsucedido

*Nota: Quando jogar com crianças pequenas, talvez seja melhor deixar as Cartas de Ataque Malsucedido de fora nas primeiras partidas. Sugerimos que você só as acrescente quando as crianças já tiverem experimentado o jogo algumas vezes.*

## Cartas de Cajado do Mago

O Cajado é um coringa. Ele conta como um símbolo qualquer de Arma ou Feitiço.



Exemplo de Carta de Cajado do Mago

# CRÉDITOS

**Game Designer:** Theo K. Mavraganis

**Desenvolvedores:** Vangelis Bagiartakis e Konstantinos Kokkinis

**Ilustrador:** Tomasz Larek

**Designer Gráfico:** Konstantinos Kokkinis

**Flick Game Studio:** Felipe Barbosa Biscaro e Lucian Barbosa Biscaro

**Tradução:** MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

**Diagramação:** Marcelo "Groo"

**Revisão:** Cassiano dos Santos Alves



## Jogadores da Fase de Testes:

Nikos Chondropoulos, Yiannis Thomopoulos, Dimitris Siakambenis, Alexandros Kouris, Spyros Koronis, John Vidalis, Vangelis Velles, Orestis Leontaritis, George Manios, Michael Georgiou, Dionisis Poriotis, Akis Tsakliotis, Konstantinos Anastasopoulos, Akakia Apergi, Danae Mavragani, Alexandros Mavraganis, Theodora Papanikolaou, Stathis Poulakis, George Sarakatsianos, Fotini Stathi



Artipia Games  
19 Nikou Xilouri str, Zografou  
15773, Athens, Greece



© 2017 Artipia Games. © 2017 Flick Game Studio. Todos os direitos reservados. Comentários, perguntas ou sugestões, por favor, entre em contato conosco via: [suporte@flickgamestudio.com.br](mailto:suporte@flickgamestudio.com.br)



[www.flickgamestudio.com.br](http://www.flickgamestudio.com.br)