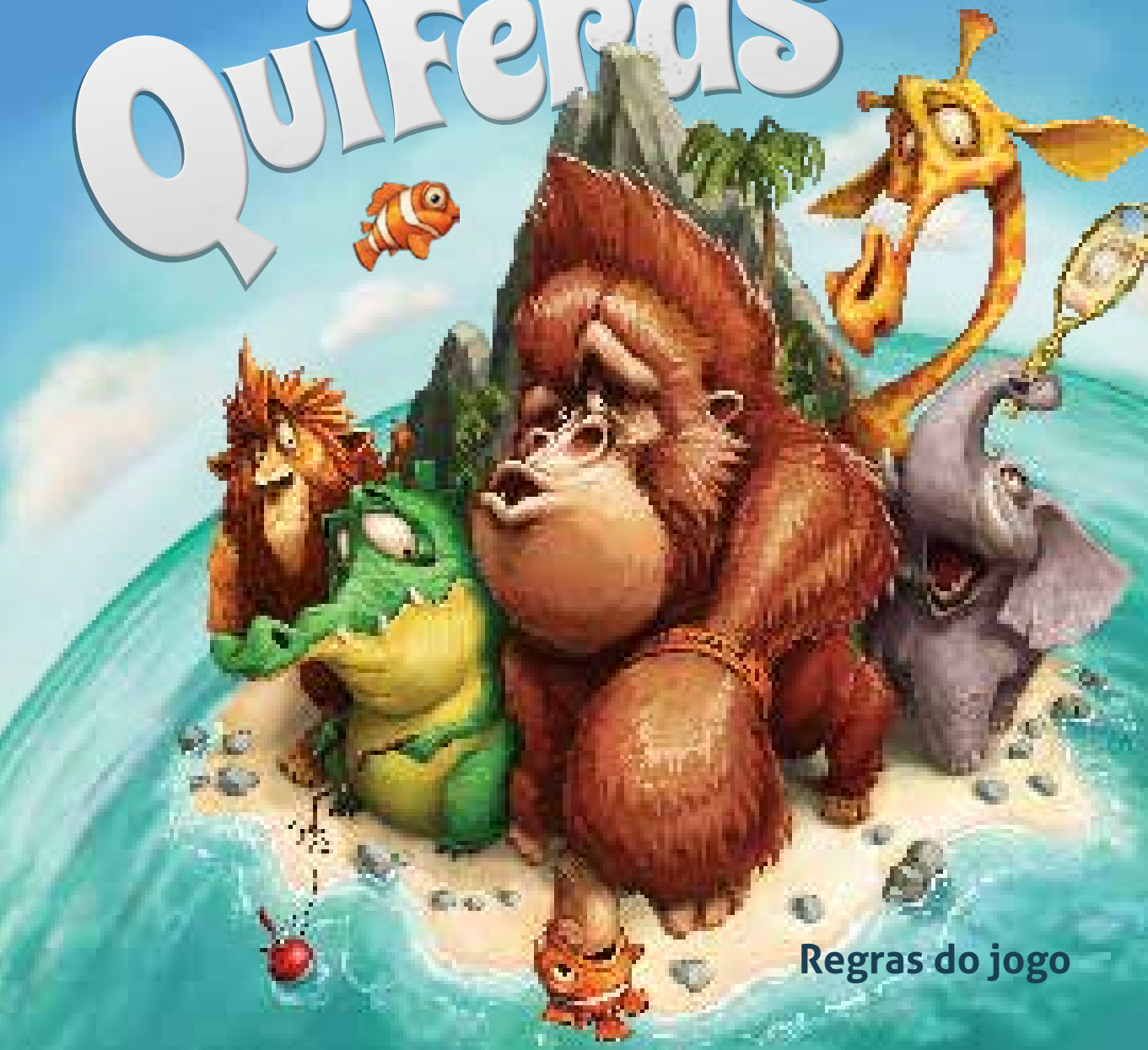


QuiFeras



Regras do jogo

QuiFeras

Um jogo de velocidade e observação para toda a família!

Componentes

- 30 peças quadradas
- 55 cartas
- 6 marcadores coloridos

Peças e cartas

As peças representam: um animal inteiro (*leão, elefante, crocodilo, gorila ou girafa*) ou um animal mutante composto de 2 animais diferentes (*por exemplo, um corpo de crocodilo com cabeça de leão ou um corpo de gorila com cabeça de elefante*). Em cada peça, também há um peixe azul ou vermelho.

As cartas representam uma ou mais exigências, ou uma ou mais restrições.

A história

Um grupo de cientistas acaba de descobrir uma pequena ilha até então desconhecida no Oceano Índico.

A ilha é o lar de espécies mutantes. Mas os rumores se espalharam rapidamente e caçadores furtivos começaram a invadir a ilha para matar esses animais raros por suas peles, que chegam a altos preços.

Sua tarefa é ajudar os cientistas a proteger esses animais, capturando-os antes que os caçadores cheguem. Não será fácil, mas sua habilidade lógica e velocidade o ajudarão.

Objetivo do jogo

Ser o jogador com mais peças de Animais ao final da partida.

Preparação

Cada jogador pega um marcador colorido. Coloque 15 peças viradas para cima em qualquer ordem no centro da área de jogo, de modo acessível a todos os jogadores. As outras 15 peças são deixadas de lado por enquanto. Embaralhe as cartas e coloque o baralho virado para baixo perto da área de jogo.

O jogador que tiver mais animais domésticos em casa torna-se o primeiro jogador ativo.

Como jogar

Ele então vira a primeira carta para cima, rapidamente e de forma que todos os jogadores possam vê-la claramente ao mesmo tempo (ele não pode vê-la antes dos outros jogadores). Esta carta indica quais animais devem ser capturados e/ou quais animais não devem ser capturados.

A rodada começa assim que a carta é virada para cima. Todos os jogadores, ao mesmo tempo, tentam rapidamente colocar seus respectivos marcadores em uma peça que atenda às especificações na carta. Os jogadores não podem colocar o marcador em uma peça que já contenha um marcador. Os jogadores não podem mover ou pegar de volta o marcador depois de colocá-lo em uma peça. Às vezes, não haverá peças disponíveis que correspondam às especificações na carta. Nesse caso, uma vez que todos os jogadores tenham concordado, o jogador ativo vira a próxima carta.

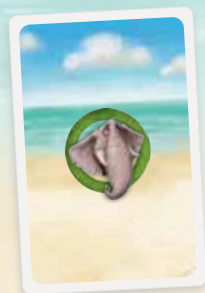
A rodada termina quando todos os marcadores forem jogados ou se não puderem ser jogados. Os jogadores então verificam se as peças de animais "capturados" (peças onde há um marcador) correspondem às especificações e se não houve nenhum erro. Cada jogador que capturou um animal válido coleta a peça. Os jogadores que fizeram uma captura ilegal (ou seja, que viole as regras da carta) perderão uma peça que ganharam anteriormente (*) e a descartarão na caixa. Os jogadores que não colocaram o marcador não ganham nem perdem uma peça. O jogador à esquerda do jogador ativo se torna o novo jogador ativo. É a vez dele de virar uma carta.

O número de peças disponíveis diminui, e você deve ser rápido para não terminar de mãos vazias. As 15 peças restantes são adicionadas à área de jogo quando restar uma ou nenhuma peça de Animal. A partida continua como antes.

(*) Eles não perderão uma peça se não tiverem nenhuma

Os círculos **verdes** indicam as exigências. Se uma carta tiver mais de uma exigência, **TODAS** devem ser respeitadas.

Exemplos:

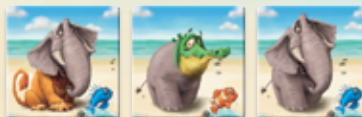


Com esta carta, você só pode pegar peças com um elefante (inteiro ou em parte).

Estas peças **NÃO PODEM** ser selecionadas:



Estas peças **PODEM** ser selecionadas:



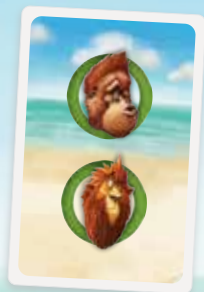
Com esta carta, você só pode pegar peças com uma girafa (inteira ou em parte) **E** um peixe azul.

Estas peças **NÃO PODEM** ser selecionadas:



Estas peças **PODEM** ser selecionadas:





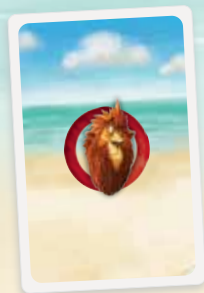
Com esta carta, você só pode pegar peças com uma mistura de leão e gorila.



Os círculos **vermelhos** indicam as restrições. Se uma carta tiver mais de uma restrição, **TODAS** devem ser respeitadas.

Exemplos:

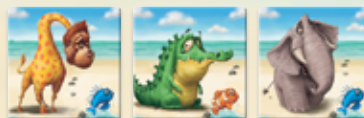
Com esta carta, você não pode pegar uma peça que seja total ou parcialmente um leão.



Estas peças **NÃO PODEM** ser selecionadas:



Estas peças **PODEM** ser selecionadas:



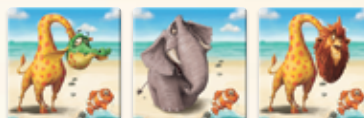
Com esta carta, você não pode pegar uma peça que seja total ou parcialmente um gorila. Além disso, você não pode pegar uma peça com um peixe azul.



Estas peças **NÃO PODEM** ser selecionadas:



Estas peças **PODEM** ser selecionadas:



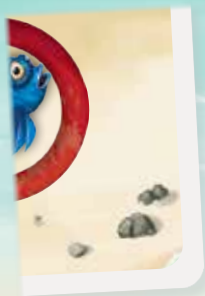
Fim da partida

A partida termina quando restar uma ou nenhuma das 30 peças de Animais. O jogador com mais peças de Animais vence a partida. Em caso de empate, o jogador empatado com mais peixes azuis em suas peças vence a partida.

Variante

Esta variante mais difícil é jogada sem as cartas especiais (*pedrinhas*). O jogador ativo vira duas cartas ao mesmo tempo em vez de uma. As restrições e as exigências de ambas as cartas devem ser respeitadas.

Cartas especiais



Há pedrinhas desenhadas no canto inferior direito de algumas cartas. Essas cartas especiais aumentam a dificuldade, pois exigem uma avaliação rápida e um maior nível de observação. Você pode jogar sem elas. Consulte a seção Pedrinhas abaixo para saber mais sobre essas cartas.

Pedrinhas

Estas cartas representam

- 3 restrições na mesma carta
- Mistura de uma restrição e uma exigência na mesma carta
- Uma avaliação rápida conforme a seguinte



Os jogadores devem descobrir qual dos 5 animais aparece mais nas peças restantes na área de jogo. Uma parte de um animal conta como um inteiro. O primeiro jogador a nomear um animal pode ganhar ou perder uma peça dentre as restantes. Ele ganha se acertar ou perde se errar. Observe que peixes vermelhos e azuis não fazem parte da contagem e não são respostas possíveis.

Os jogadores devem descobrir qual dos 5 animais aparece menos nas peças restantes na área de jogo. Uma parte de um animal conta como um inteiro. O primeiro jogador a nomear um animal pode ganhar ou perder uma peça dentre as restantes. Ele ganha se acertar ou perde se errar. Observe que peixes vermelhos e azuis não fazem parte da contagem e não são respostas possíveis.

Observações

1. Se dois jogadores tentarem colocar o marcador na mesma peça, o que foi colocado primeiro é o que conta. O outro jogador deve pegar seu marcador e colocá-lo em outra peça de Animal, se desejar.
2. Com exceção do caso acima, um jogador não pode pegar seu marcador antes do final da rodada – uma vez que um animal é capturado, os jogadores não podem mudar de ideia.
3. Lembre-se de que um jogador que fizer uma captura incorreta será penalizado perdendo uma peça de Animal já capturada. Se o jogador ainda não capturou nenhuma peça de Animal, não há penalidade adicional.
4. À medida que as rodadas passam, haverá cada vez menos peças de animais a serem coletadas, e a velocidade fará a diferença entre pegar uma peça de animal ou terminar de mãos vazias.



Um jogo de: Valéry Fourcade
Arte: Tomek Larek
Design gráfico: Jaroslaw Basalyga
Adaptação: Elisabeth Duchaine-Baillargeon

Ilustração original: Trefl S.A.
© 2017 MJ Games

Galápagos

Tradução: Karen Nakaoka
Revisão: Camila Loricchio e Luis Perdomo
Diagramação BR: Robson Minghini

www.mundogalapagos.com.br



V 1.0