

PULA, PULA, URSO POLAR



DE 1 A 4 FILHOTES
6 ANOS OU MAIS
PARTIDAS GELADAS DE 20 MINUTOS

OBJETIVO DO JOGO

Puxa vida! Quatro filhotinhos de urso ficaram para trás! Eles devem alcançar seus papais ursos do outro lado do caminho de gelo flutuante, mas o gelo é fino e as focas não gostam que atrapalhem sua soneca. Ajude os bebês ursos a pular de plataforma em plataforma para chegar ao campo de gelo do outro lado antes que todos os caminhos derretam.

COMPONENTES E PREPARAÇÃO

- Desdobre a caixa do jogo para revelar o tabuleiro.
- Coloque cada peão de *Filhote de Urso* no espaço inicial correspondente à sua cor.
- Posicione as peças conforme mostrado à direita: comece pelas peças de *Foca* , em seguida as peças de *Rocha*  (frente das peças) e finalmente as peças de *Caminho Congelado*  (verso das peças).
- Escolha um nível de dificuldade ao remover uma das seguintes peças:
 - Para um jogo normal, remova 1 peça de *Foca* OU
 - Para um jogo difícil, remova 1 peça de *Caminho Congelado*.
- Por fim, pegue os 2 dados (*Filhote de Urso*  e *Mau Tempo* .



COCOW, NOSSA MASCOTE ESPACIAL!

A Cocow será nossa companhia enquanto lemos este livreto. Ela nos ajudará a entender tudo do jogo.



Se você tiver dificuldade em distinguir cores, use os símbolos (▲, ■, ●, *) presentes no dado e nos peões.



RODADA DE JOGO

Começando pelo último jogador a vestir um casaco, jogue os turnos no sentido horário.

No seu turno, role ambos os dados e aplique seus efeitos **na ordem que quiser**.



DADO DE FILHOTE DE URSO



— **Filhote de Urso** de uma cor só (, , e)

O *Filhote de Urso* daquela cor pode pular. Você pode mover o peão de *Filhote de Urso* daquela cor para um *Caminho Congelado* adjacente e desocupado.

Filhões de Urso não podem se mover diagonalmente.

— **Filhote de Urso** de duas cores (e) :

Escolha uma das duas cores. Você pode mover o peão de *Filhote de Urso* daquela cor para um *Caminho Congelado* adjacente e desocupado. **Filhões de Urso não podem se mover diagonalmente.**

Importante: Peões de *Filhote de Urso* nunca podem pular para peças de *Rocha* ou de *Foca* (você não deve acordá-las). Eles também não podem pular para um espaço de partida ou chegada de uma cor que não for a deles.



EXEMPLO 1:

O *Filhote de Urso* pode se mover para cima ou para baixo, mas não para os lados.



EXEMPLO 2:

O *Filhote de Urso* não pode se mover nesse momento.



Você pode escolher pular o efeito do dado de *Filhote de Urso*. Além disso, se você não puder mover um *Filhote de Urso* por não ter uma peça de *Caminho Congelado*, você deve ignorar o dado de *Filhote de Urso*.

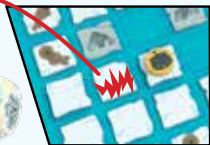




DADO DE MAU TEMPO

Se você rolar um...

- **Gelo Quebradiço** (): O gelo está rachando. Você **deve** escolher uma peça de *Caminho Congelado* do tabuleiro e colocá-la de volta na caixa.



Importante: Você nunca pode remover uma peça de *Foca*, uma peça de *Rocha* e não pode remover uma peça de *Caminho Congelado* ocupada por um peão de *Filhote de Urso*.

- **Vento** (): O *Vento* está soprando. Você **pode** deslizar uma peça de *Caminho Congelado* ou de *Foca* um espaço para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita (mas nunca diagonalmente) até um espaço adjacente que não esteja ocupado por uma peça.



E sim, você pode deslizar uma peça de *Caminho Congelado* ocupada por um peão de *Filhote de Urso*!

Depois que você realizou as ações dos dados de *Mau Tempo* e de *Filhote de Urso* (na ordem que preferir), passe a vez para o próximo jogador no sentido horário.



Percebeu que, quando você rola *Gelo Quebradiço*, você **precisa** executar essa ação? Não se esqueça de que você pode executar as ações na ordem que quiser!

Lembretes para nossos *Filhões de Urso* travessos!



PEÇA DE ROCHA: o *Vento* não pode deslizar-las (), e os *Filhões de Urso* não podem pular sobre elas ().



PEÇA DE FOCA: o *Vento* pode deslizar-las, mas os *Filhões de Urso* não podem pular sobre elas ().



PEÇA DE CAMINHO CONGELADO: o *Vento* pode deslizar-las e os *Filhões de Urso* podem pular sobre elas.

FIM DO JOGO

O jogo pode acabar de duas formas:

- Quando você rola *Gelo Quebradiço*, mas não há peças de *Caminho Congelado* para remover, vocês perdem! Os *Filhões de Urso* terão que nadar na água gelada para chegar ao campo de gelo!
- Quando todos os 4 *Filhões de Urso* chegarem nos espaços de *Chegada* de mesma cor que a deles, vocês vencem! Parabéns! Os *Filhões de Urso* estão sãos e salvos!

VARIANTE

"FILHOTES DE URSO MULTICOLORIDOS"

Nessa variante, os *Filhotes de Urso* de duas cores se tornam multicoloridos.



Eles permitem que um peão de *Filhote de Urso*, **não importa de qual cor**, pule para um *Caminho Congelado* adjacente.

Você poderá se adaptar mais facilmente às situações do jogo, mas terá que pensar em mais opções de movimento.

PRONTO PARA NOVOS DESAFIOS?

Tente estas outras preparações para dar uma nova cara às suas partidas!

BAGUNÇA NA LINHA DE PARTIDA



O ARQUIPÉLAGO



FESTA DO CAMINHO CONGELADO



CHEGA MAIS PARA A SONEQUINHA



A GRANDE MURALHA

