

CRYPTID

A GAME BY HAL DUNCAN AND RUTH VEEVERS

ILLUSTRATED BY KWANCHAI MORIYA



VARIANTE PARA DOIS JOGADORES

TRADUÇÃO: @Raneron (BGG/Ludopedia)

Em partidas com 2 jogadores, prepare o jogo como se fosse uma partida para 4, mas dê a cada jogador dois livros de pistas e dois kits de cubos e discos de cores diferentes. Cada jogador usará uma cor de peças diferente para cada pista. Por exemplo, um jogador pode usar as peças azuis para sua primeira pista e as laranjas para sua segunda pista.

Durante a colocação inicial, cada jogador deve colocar dois cubos, que podem ser de diferentes cores. Por exemplo, o jogador que usa peças azuis e laranjas pode colocar dois cubos azuis, dois cubos laranjas ou um cubo azul e outro laranja. As opções no turno dos jogadores seguem sendo as mesmas: Perguntar ou Buscar. Quando um jogador tiver que colocar peças em resposta, tem as seguintes opções:

- Se esse espaço pode ser o Habitat de suas duas pistas, deve **colocar dois discos, um de cada cor**, nesse espaço.
- Se esse espaço não pode ser o Habitat, de acordo com uma de suas pistas, deve **colocar um cubo da cor dessa pista**.
- Se esse espaço não pode ser o Habitat, de acordo com suas duas pistas, **deve colocar somente um cubo** da cor escolhida pelo jogador. Esta é uma oportunidade para blefar, motivo pelo qual os jogadores não devem dizer ao oponente o porquê da escolha realizada.

Quando um jogador começa uma busca, o espaço escolhido deve ser o Habitat para suas duas pistas, portanto, tem que colocar dois discos, um de cada cor ali. Quando um jogador se vê obrigado a colocar um cubo próprio, pode escolher a cor do cubo a colocar.

Se um jogador busca em um espaço que já contenha dois de seus próprios discos, deve colocar um disco de cada cor em outro espaço legal. Lembre que um espaço legal é aquele que poderia ser o Habitat, de acordo com sua pista e que não contenha já um cubo. Os discos podem ser colocados no mesmo espaço ou cada um em espaços diferentes.

Se um jogador busca em um espaço que já contém um de seus discos, ele coloca um disco da cor já presente em outro espaço legal, e um disco de outra cor no espaço buscado. Por exemplo, o jogador que usa as peças azuis e laranjas busca em um espaço que já tenha um disco laranja. Coloca um disco laranja em um espaço legal diferente e o azul no espaço buscado.

Os jogadores sempre colocarão um cubo ou dois discos, nunca nenhuma outra combinação.