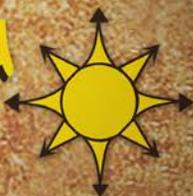




SOBREVIVÊNCIA
NA AMAZÔNIA



Manual do Jogo



Desenvolvimento:

Ideia original: 1990 Nova versão: 2016 | 2017

Game Designer: Roberto Tostes

Design Gráfico: Roberto Tostes e Teresa Moraes

Ilustrações: Orly Wanders e Manoela Boianovksy

Produção: Game Maker

© Copyright by Roberto Tostes - direitos protegidos

JOGADORES



2-6

TEMPO DE JOGO



10 min
por jogador

IDADE



7+

MATERIAL DO JOGO

Geral:

1 tabuleiro

1 dado

1 marcador de etapas

6 Cartas de Objetivos

27 cartas de Floresta

27 cartas de Rio

6 cartas de acampamento

(clima - fatores externos)

10 cartas de Lua Cheia

(cartas mágicas)

1 ficha de contagem

geral final

Individuais

(2 a 6 jogadores):

1 boneco(a) explorador

Base de Contagem

1 carta resumo regras



SOBREVIVÊNCIA NA AMAZÔNIA

É um boardgame que combina aventura e ecologia na floresta amazônica, além da magia das lendas e mitos do povo da região.

ESQUEMA GERAL DO JOGO



FIM DE JOGO

Quando alguém chega ao ponto de resgate ou então na 16ª etapa, completa-se a rodada e faz-se a contagem de itens e recursos obtidos.

MECÂNICAS E DINÂMICA

É um jogo de tabuleiro de 2 a 6 jogadores que utiliza as seguintes mecânicas:

- Escolha de ações
- Coleta de recursos
- Estratégia de movimento

Os jogadores (2 a 6) são exploradores que acabaram de pousar de paraquedas na maior floresta tropical do mundo, na Amazônia.

Eles tem que:

- Sobreviver coletando recursos;
- cumprir uma missão com 3 itens;
- chegar ao objetivo final - o ponto de resgate.



O jogo acontece em 16 rodadas (no máximo) - que equivalem a 4 dias passados dentro da floresta

ETAPAS - DIA A DIA

Um marcador no tabuleiro determina a sequência de rodadas. Cada uma delas equivale a uma parte do dia (manhã, tarde, entardecer e noite). Por isso a cada três rodadas (entardecer ou Rodadas 3, 7 e 11) todos devem procurar área verde (floresta) para montar acampamento (se alimentar e descansar).



MISSÃO

No início do jogo cada um recebe uma carta indicando sua principal tarefa - que equivale a obter 3 itens diferentes (registro fotográfico de animais e/ou ameaças e/ou conquista de selos especiais). Cada item do objetivo completado vale 2 pontos.



Neste caso, a missão é: registrar **2** ameaças à floresta (**1** de Rio e **1** de Floresta) e **1** bicho em extinção do Rio (cor azul). Cada item soma **2** pontos para um máximo de **6** na contagem final.



Além da Missão individual, todos os exploradores devem tentar chegar ao ponto de resgate. Eles precisam sobreviver, coletando recursos de sobrevivência (água, comida, madeira e outros itens) e lidando com animais, e perigos de vários tipos.

Completar a Missão é importante mas a chegada ao ponto de resgate determina o fim do jogo e pode definir o vencedor.



BASE DE CONTAÇEM

Todos jogadores recebem uma base com a cor do seu explorador(a). Eles começam o jogo com apenas com **1 kit médico** e **6 pontos de vida**. Os itens de sobrevivência como água, comida e madeira devem ser coletados durante o percurso, pois eles serão exigidos durante as fases de acampamento.

A base é sua referência de contagem e para a estratégia de jogo Selos e cartas especiais também valem pontos no final da contagem. Veja abaixo um exemplo de Base sendo usada durante o jogo:



O Jogador Azul tem 3,5 de vida. Ele tem 2 de comida, 1 de água e 2 de madeira. 2 itens de objetivos estão marcados (selos especiais). Caso perca os 6 de vida o jogador ainda pode trocar o kit médico por 2 de vida.



MOVIMENTO | DIREÇÃO - OPÇÕES DE ESCOLHA

A ordem de saída é decidida na sorte e o ganhador escolhe seu ponto de partida. Os outros na mesa seguem por ordem no sentido horário. Cada explorador sai de um ponto diferente do tabuleiro em busca do mesmo objetivo, no centro.

Conforme a posição de cada jogador, **são abertas três cartas** (rio ou floresta), equivalentes ao movimento para as três áreas à sua frente, lado esquerdo ou direito. Na área de igarapé - o jogador pode escolher entre rio ou floresta.



ESCOLHA DE CARTAS



MOVIMENTO NO TABULEIRO



Abrem-se as cartas conforme as áreas à frente do jogador

TIPOS DE CARTA - FLORESTA



Conforme seu grau de risco, Os animais podem causar danos de **1 de vida ou 0,5 de vida.**

DANO -1 DANO -0,5

Recurso que pode substituir os dados

Valor necessário se usar os dados

permite movimento

Prêmio obtido

não permite movimento

Dano Recebido

ONÇA

DEFESA

+1

DANO

-1

O uso do recurso madeira/fogo permite em alguns casos ganhar o prêmio sem uso de dados



Valor necessário se usar os dados

Recurso que pode substituir os dados

Prêmio obtido

permite movimento

Dano Recebido

não permite movimento

COLMÉIA

DEFESA

+1

DANO

-1





FURTO DE BIODIVERSIDADE

SUCESSO

FRACASSO

Valor necessário se usar os dados

Prêmio obtido

Dano Recebido

Recurso que pode substituir os dados

permite movimento

não permite movimento

Existem 3 tipos de ameaças à floresta. Se conseguir registrar 1 dessas imagens, o jogador ganha um selo



ARARAJUBA

SUCESSO

FRACASSO

Valor necessário se usar os dados

Prêmio obtido

Sem Dano

Recurso que pode substituir os dados

permite movimento

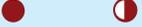
Existem 4 tipos de animais em extinção. Se conseguir registrar sua imagem, o jogador ganha um selo



TIPOS DE CARTA - RIO

Conforme seu grau de risco, Os animais podem causar danos de **1 de vida ou 0,5 de vida.**

DANO -1 DANO -0,5



పిరనా పిరనా PIRANHA పిరనా

Recurso que pode substituir os dados

permite movimento

não permite movimento

DEFESA

DANO

Valor necessário se usar os dados

Prêmio obtido

Dano Recebido



పిషా పిషా PEIXES పిషా

Recurso que pode substituir os dados

permite movimento

permite movimento

SUCESSO

FRACASSO

Valor necessário se usar os dados

Prêmio obtido

Dano Recebido

O uso do recurso madeira/fogo permite em alguns casos ganhar o prêmio sem sem uso de dados



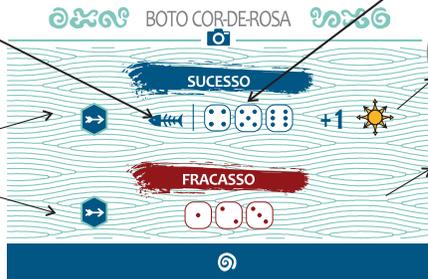
Existem 4 tipos de animais em extinção. Se conseguir registrar sua imagem, o jogador ganha um selo



Recurso que pode substituir os dados

permite movimento

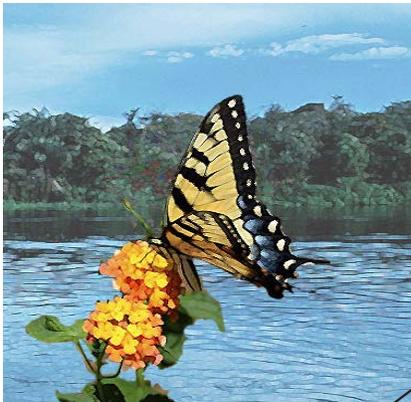
permite movimento



Valor necessário se usar os dados

Prêmio obtido

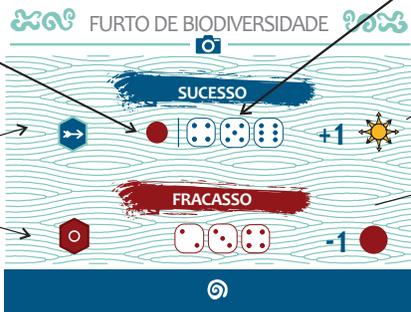
Dano Recebido



Recurso que pode substituir os dados

permite movimento

não permite movimento



Valor necessário se usar os dados

Prêmio obtido

Dano Recebido

Existem 3 tipos de ameaças à floresta. Se conseguir registrar 1 dessas imagens, o jogador ganha um selo





AÇÕES POSSÍVEIS POR JOGADA

> pegar recurso direto

[água, comida, madeira, canoa ou carta]



> usar item

[comida, madeira, vida, carta, canoa, muiiraquitã]

ou arriscar nos dados:



para conseguir

- defesa e/ou movimento
- registrar ameaças ou animais em extinção



> trocar 3  por 
[antes de decidir a ação]

> não se movimentar
[não escolhe nenhuma carta]



com movimento



sem movimento

Em algumas situações o jogador pode fazer um segundo movimento



O jogador pode usar um segundo movimento usando:

- 1 de comida
- A canoa
- A carta mágica do Pajé (durante três rodadas).

No caso da canoa o movimento só pode ser na área de rio. Apenas uma carta é aberta e não é possível voltar atrás ou não se movimentar. O jogador não pode fazer 2 movimentos extras na mesma jogada.

Obs: Quando a carta tempestade estiver valendo (por 3 rodadas) não é possível o movimento extra.



Um jogador não pode ocupar o mesmo ponto que outro. Neste caso o caminho fica bloqueado e não se abre cartas para esta direção.

MUDANÇA DE DIREÇÃO



Antes de iniciar sua jogada, o jogador pode girar seu explorador, mudando a direção.

Desta forma mudam as opções de cartas na sua frente (rio ou floresta). Por isso essa decisão deve ser avisada antes da abertura das cartas.

ACAMPAMENTO

Na 4ª rodada (noite) quem não estiver na área verde (sem montar acampamento) perde **1** de vida [-1]. **DANO -1**



Se o jogador estiver na canoa, perde **0,5** de [-0,5] vida = ferimento.



DANO -0,5



Nesta etapa abrem-se as cartas condições climáticas/ambiente. Elas determinam os recursos a serem pagos na rodada (comida e/ou água e/ou fogo). Quando o jogador não tiver o recurso exigido (paga com vida **-1**).

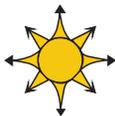
Os recursos que podem ser exigidos nesta etapa são:

- Comida, água e/ou fogo.



*O jogador que não tiver o recurso exigido pela carta de acampamento perde **1** de vida [-1] para cada item.*

ACAMPAMENTO - FASE LUA CHEIA



Nas fases de Lua Cheia (8ª e 12ª rodada) abrem-se também as cartas especiais - eventos mágicos da floresta.

Estas cartas podem trazer benefícios mas também riscos.

Cada jogador irá receber uma carta, mas antes verifica-se quem tem mais selos Sol - (ameaças à floresta e animais em extinção).



Este jogador será o único a receber **2** cartas mágicas e poderá escolher **1** delas. A outra será descartada. Jogam então os outros com apenas **1** carta. Estas cartas podem ser positivas ou negativas ou exigir itens especiais de defesa. Elas devem ser abertas antes da carta geral de acampamento. Algumas delas tem efeito imediato ou para a próxima rodada e outras podem ser guardadas para ser usadas durante o jogo.



No final do jogo algumas cartas mágicas não usadas também valem pontos. (lara e Muiracuitã - esta é uma carta de Rio - mas com poderes mágicos).

TIPOS DE CARTA - MÁGICAS - LUA CHEIA

Nesta etapa, antes das cartas mágicas (que podem dar ou tirar recursos) também abrem-se as cartas as normais de acampamento e os jogadores pagam os recursos exigidos.

A carta da Iara dá defesa contra todos animais e pode ser usada em qualquer momento.



Carta Mágica com benefícios

descrição

usar ou guardar até o fim do jogo



Carta Mágica com chance de dano

Descrição

Tipos de Dano

Neste caso, existem 2 tipos possíveis de dano:
- Se o jogador possui comida ou água - perde tudo.
- Se o jogador não possui nenhum desses recursos ele perde 1 de vida.





O recurso de movimento extra permite o jogador andar mais 1 casa, abrindo apenas uma carta.

Carta Mágica com benefícios

PAJÉ

espírito ancestral abre caminhos

PRÊMIO

+1 de movimento
[até o próximo acampamento]

Descrição

recurso válido somente nas 3 próximas rodadas

O efeito mágico tira a visão do jogador que de qualquer forma precisa se movimentar..



Carta Mágica com dano

BOITATÁ

cobra mágica com olhos de fogo

DANO

movimento às cegas
[próxima rodada cartas fechadas]

Descrição

O jogador pode se mover mas escolhe a direção sem ver as cartas



ESTRATÉGIA

Durante o jogo é preciso tomar uma decisão a cada rodada.

A estratégia geral deve se adaptar ao andamento da partida e situação geral, e também tentar conseguir os itens do objetivo (para ganhar pontos extras no final).

Por isso é importante avaliar os outros jogadores, posição e contagem.

A decisão sobre riscos e ganhos pode alterar o resultado final.

Chegar em primeiro no ponto final dá bônus extra mas não determina necessariamente o vencedor.

Chegar ao ponto de resgate é importante mas cumprir os objetivos pode valer mais, além de obter recursos e itens que valem pontos.

OBSERVAÇÕES GERAIS



Se o jogador estiver com pouca vida, ele pode trocar o Kit Médico durante o jogo por 2 de vida [+2].

MOVIMENTO EXTRA

O segundo movimento pode ser usado a qualquer momento do jogo mas sempre só abre uma carta.

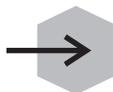
Opções para usar:

- Usar canoa (somente nas área de água)

- Usar 1 de comida

- Quem tem a carta mágica do Pajé (durante 3 rodadas)

Obs.: Se sair a carta Tempestade no acampamento ninguém pode usar movimento extra (durante 3 rodadas).



DADOS E RECURSOS



Em algumas jogadas para obter os itens/recursos existe uma opção de usar recursos em vez de arriscar nos dados. Vejam algumas opções cards e recursos possíveis:

- Bichos em extinção - Comida;

- Ameaças à Floresta - Vida;

- Selo Coragem - Carta Muiraquitã - Amuleto;

- Alguns itens de alimento - Madeira/Fogo.

CARTAS

Cartas de canoa, ameaças à floresta e bichos em extinção sempre voltam para o baralho (Ex.: Saiu uma Ararajuba e o um jogador pegou/registrou. A carta não fica com o jogador, só o Selo "Sol").

Cartas de ajuda como o Macaco e Boto ficam com o jogador enquanto ele estiver na área do animal, floresta ou no rio. Indo para outro tipo de terreno ele devolve. Somente as cartas mágicas como Iara e o Muiraquitã valem pontos nos final.

FINAL DE JOGO



Quando o primeiro jogador chegar ao ponto de resgate no centro do tabuleiro, o jogo é encerrado, completando-se a rodada, Os outros jogadores também podem alcançar o ponto de resgate e obter o mesmo prêmio de pontuação.

E se nenhum jogador chegar ao ponto de resgate até a 16a rodada, o jogo também termina - após o último jogador dessa rodada usar sua vez.

Procede-se então à contagem final de pontos para determinar o vencedor.

CONTAGEM FINAL

A soma final é feita conforme a base de contagem de cada jogador

Todos os recursos valem pontos

ITENS										
pontos	0,5	1	1	1,5	2	2	3	3	2-6	4

Na contagem final - os itens ameaças à floresta e animais em extinção só tem valor pelo objetivo (2 pontos para cada item cumprido - portanto 1 objetivo = 2 pontos, 2 objetivos = 4 pontos, 3 objetivos = 6 pontos). Ter selos deste tipo a mais não conta pontos.

Se um jogador atingir o ponto de resgate ganha um bônus extra (4 pontos)
Caso haja empate, os critérios de desempate são:

1) Primeiro a chegar no ponto de resgate; 2) Índice de vida 3) Selos Ameaças à floresta e Bichos em extinção; 4) Cartas Especiais



Dicas de Sobrevivência



1

Guarde recursos

A cada 3 rodadas é preciso acampar e ter comida, água ou madeira.



3

Use a canoa (carta ou 2)

Ela permite um movimento a mais e defesas contra alguns animais.



5

Recursos | Dados

Use recursos (conforme o tipo de carta) para não depender da sorte e conseguir o que precisa.



7

Selos Especiais

Registrar ameaças à floresta e bichos em extinção vale selos especiais. E na lua cheia, quem tiver mais pode abrir mais 1 carta mágica e escolher.



9

Cartas Mágicas

Saiba usar na hora certa ou guarde para somar pontos no final (cartas Iara e Muiraquitã).



2

Mude de direção (antes de abrir as cartas)



Procure sempre o melhor caminho

4

Movimento extra



Usando 1 de comida o jogador pode também ter um movimento extra.

6

Vida extra



Se sua vida estiver com pouca vida - troque o Kit médico por 2 de vida.

8

Missão



Tente cumprir os 3 itens de sua missão para garantir os 6 pontos.

10

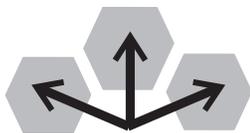
Ponto resgate



Estando perto, tente chegar primeiro e ganhar o prêmio. Se está distante, tente somar pontos.

RESUMO GERAL DAS REGRAS

MOVIMENTO NORMAL



Ações possíveis por jogador | jogada

> pegar recurso direto

[água, comida, madeira, canoa ou carta]



> usar item

[comida, madeira, vida, carta, canoa, muiraquitã]



ou arriscar nos dados:

para conseguir

- defesa e/ou movimento
- registrar ameaças ou animais em extinção



> trocar 3  por 
[antes de decidir a ação]

> não se movimentar
[não escolhe nenhuma carta]

MOVIMENTO EXTRA



[só 1 carta e só 1 por rodada]

> pode andar +1 usando:

- canoa (somente no rio)
- comida (1 item)
- carta mágica pajé [3x]



Atenção:

Carta tempestade no acamp. impede movimento extra [3x]

OBSERVAÇÕES



Objetivo - 3 itens
cada um vale 2 pontos



pode ser trocado por 2 ●

> Fase acampamento 

4ª rod.: - 1 carta geral 8ª e 12ª rod.:
- 1 geral e 1 individual (carta mágica)

- **Custo para jogador no Rio**
[fase acamp. - além do custo da carta]

sem canoa -1 ● Com canoa -1 ◐

ÍCONES DE MOVIMENTO



com movimento



sem movimento

MUDANÇA DE DIREÇÃO



Antes de iniciar sua jogada, o jogador pode girar seu explorador, mudando a direção.

Desta forma mudam as opções de cartas na sua frente (rio ou floresta). Por isso essa decisão deve ser avisada antes da abertura das cartas.



FIM JOGO

O jogo se encerra se alguém chegar ao ponto de resgate ou na 16ª rodada.

(Os outros ainda podem completar a rodada e também chegar ao ponto de resgate)

