

tiny

EPIC DINOSAURS



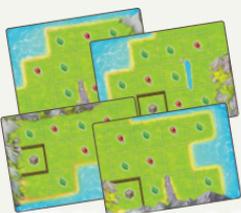
REGRAS DA FAZENDA



COMPONENTES



4 Tabuleiros de Jogador
(verso com modo solo)



4 Tabuleiros de Fazenda
(frente e verso)



4 Tabuleiros de Ação
(frente e verso)



3 Tabuleiros de
Jogo

Rodada

Contrato

Pesquisa



30 Cartas
de Pesquisa



28 Cartas de Contrato
Público



8 Cartas de Contrato
Privado



Para partida Solo (pág. 14)



8 Cartas de
Fazenda
Rival



4 Capatazes
(em 4 cores dos jogadores)



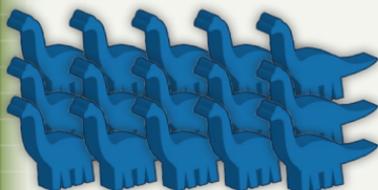
16 Dinofazendeiros
(em 4 cores dos jogadores)



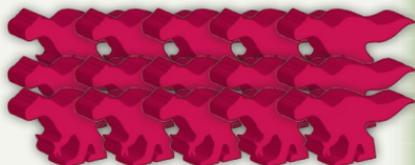
15 Estegossauros



15 Velociraptores



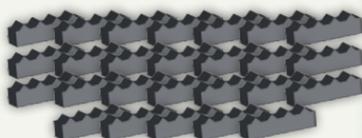
15 Braquiossauros



15 Alossauros



15 Dinossauros únicos



26 Barreiras



4 Marcadores de planta



1 Dado de Caça



1 Marcador de Rodada



1 Marcador de Primeiro Jogador



4 Marcadores de Carne



4 Marcadores de Suprimento

PRÓLOGO

Avanços da ciência moderna tornaram possível que humanos e dinossauros existam simultaneamente. Isto permitiu a criação de uma indústria lucrativa: **Fazendas de Dinossauros!**

Dinofazendeiros, como você, criaram operações em larga escala em ilhas tropicais remotas. Os dinossauros se reproduzem nestas ilhas e são vendidos para quem pagar mais, para serem usados em parques temáticos. Mas criar estas bestas pré-históricas é um trabalho árduo e perigoso. Você possui o necessário para sobrepujar seus oponentes e operar a melhor fazenda de dinossauros?

PREPARAÇÃO



1. Posicione os **4 Tabuleiros de Ação** em sequência no centro da mesa, em **ordem alfabética** de 'A' a 'D.' Estes são impressos frente e verso, logo, escolha os lados que mostram **quantidade de jogadores** apropriada (*marcado no canto superior esquerdo de cada tabuleiro*).

2. Posicione o **Tabuleiro de Rodada** a esquerda da linha de Tabuleiros de Ação e o **Marcador de Rodada** (*caneca de café*) no espaço "1" da trilha de rodadas.

3. Entregue a cada jogador os seguintes componentes:

A. 1 Tabuleiro de Fazenda e 1 Tabuleiro de Jogador:

Escolha qual lado do Tabuleiro de Fazenda você quer usar e coloque-o na sua frente. Posicione o Tabuleiro de Jogador, com o lado normal voltado para cima, ao lado da sua Fazenda.

B. 4 Dinofazendeiros e 1 Capataz (considerado um Dinofazendeiro especial) na sua cor de jogador. **3 destes Dinofazendeiros**, juntamente com o Capataz, são posicionados em seu Tabuleiro de Jogador, no campo de *Dinofazendeiros (i)*. Posicione o **último Dinofazendeiro** no espaço "4" da trilha do Tabuleiro de Rodada denominada "*Receba um novo Dinofazendeiro...*" (ii).

C. 1 Marcador de Planta, 1 de Carne e 1 de Suprimento. Posicione-os a esquerda de sua trilha de recursos no Tabuleiro de Jogador. Enquanto um marcador estiver fora de seu tabuleiro, seu valor é "0" (zero).

4. Posicione o **Tabuleiro de Contrato** acima dos Tabuleiros de Ação. Então, separe as **Cartas de Contrato Público** e as **Cartas de Contrato Privado** em dois baralhos separados (tendo como base os seus versos).

D. Embaralhe e posicione o **Baralho de Contrato Público** com o verso para cima, no espaço identificado como "*Contratos Públicos*" no **Tabuleiro de Contratos**. Revele uma quantidade de cartas igual ao **número de jogadores +1** deste baralho, formando uma linha de cartas, com a frente para cima, à direita do tabuleiro.

E. Embaralhe e distribua **2 Cartas de Contrato Privado**, com o verso para cima, para cada jogador. Cada jogador olha suas cartas e escolhe 1 Contrato Privado para manter (i), e o outro é devolvido para o Baralho de Contrato Privado. Embaralhe este baralho novamente e coloque-o, com o verso para cima, no espaço identificado como "*Contratos Privados*" no **Tabuleiro de Contratos (ii)**. *Os jogadores devem manter suas Cartas de Contrato Privado secretas até que sejam realizadas.*

5. Posicione o **Tabuleiro de Pesquisa** abaixo dos Tabuleiros de Ação. Embaralhe as **Cartas de Pesquisa** formando um baralho com o verso para cima, posicionando-o no espaço identificado como "Pesquisa" no Tabuleiro de Pesquisa. **Revele 3 cartas** deste baralho, com a frente para cima, em uma linha à direita.

6. Posicione os **5 tipos de Dinossauros (i)**, separados por cor, bem como as **Barreiras (ii)** ao alcance de todos os jogadores. Deixe o **Dado de Caça (iii)** próximo do Tabuleiro de Ação "A".
7. Entregue o **Marcador de Primeiro Jogador** à última pessoa a visitar um museu de história natural, ou determine o primeiro jogador usando um método qualquer de sua preferência. Adicionalmente, entregue os seguintes **bônus iniciais*** aos jogadores, em sentido horário a partir do primeiro jogador:

- Posicione o **Marcador de Planta** (🌱) do segundo jogador no "1".
- Posicione o **Marcador de Carne** (🍖) do terceiro jogador no "1".
- Posicione o **Marcador de Suprimento** (📦) do quarto jogador no "1".

*Caso existam menos jogadores, os bônus são distribuídos apenas até aquela quantidade de jogadores.

6i 5 Cores de Dinossauros

4 Tabuleiro e Cartas de Contrato

6ii Barreiras

2 Tabuleiro de Rodada

Eii

F

1 4 Tabuleiros de Ação

Bii

6iii Dado de Caça

5 Tabuleiro e Cartas de Pesquisa

7

3

Ei

Entregue 2 Cartas de Contrato Privado, mantenha 1 em segredo

Marcador de Primeiro Jogador

Tabuleiro do Jogador

Tabuleiro da Fazenda

Bi

C

VISÃO GERAL

O jogo possui 6 rodadas. Cada rodada é realizada através das seguintes **fases**, a maioria das quais pode ser realizada simultaneamente:

- 1  **Coletar Recursos**
- 2  **Alocar Dinofazendeiros**
- 3  **Reaver Dinofazendeiros**
- 4  **Adaptar a Fazenda**
- 5  **Alimentar os Dinossauros**
- 6  **Reprodução**
- 7  **Preparação da Próxima Rodada**



As rodadas são marcadas no Tabuleiro de Rodadas. Após a sexta rodada, os jogadores adicionam seus pontos (★) pelo Dinossauros em suas Fazendas bem como Cartas de Contrato e de Pesquisa (Veja pág. 13). O jogador com mais pontos é o ganhador.

1 COLETAR RECURSOS

Todos os jogadores coletam recursos simultaneamente para cada símbolo em sua Fazenda que não está coberto por um Dinossauro:



Planta



Carne



Suprimento

Recursos são contabilizados movendo os marcadores de recurso para cima e para baixo na trilha presente no tabuleiro de jogador. Cada jogador pode coletar **no máximo 13 recursos** de cada tipo. Caso o marcador de recurso encontre-se a esquerda do tabuleiro, isto significa que ele possui um valor "0" (zero). O estoque de um jogador não pode cair abaixo de zero para nenhum recurso.



Na primeira rodada, **colete 5** , **3** , e **1**  já que não existe nenhum Dinossauro em sua Fazenda. Em rodadas futuras, isto irá se alterar a medida que você enche sua Fazenda. Note que algumas Cartas de Pesquisa podem lhe proporcionar habilidades durante a coleta.

2 ALOCAR DINOFAZENDEIROS

Começando com o jogador que possui o Marcador de Primeiro Jogador, os jogadores se alternam alocando seus Dinofazendeiros em diferentes “**espaços de ação**” nos Tabuleiros de Ação, e realizando ações.



Em seu turno, você deve posicionar **um único Dinofazendeiro** (podendo ser tanto o Capataz quando um normal) em um espaço de ação vazio. Então você realiza imediatamente a ação daquele espaço de ação.

Em seguida, o próximo jogador em sentido horário irá posicionar um Dinofazendeiro e assim por diante, até que todos os jogadores tenham posicionado todos os seus Dinofazendeiros. Caso, no turno de um jogador, o mesmo não possua nenhum Dinofazendeiro para posicionar, então ele é simplesmente pulado e a fase continua com o próximo jogador em sentido horário.

ESPAÇOS DE AÇÃO OCUPADOS:

Caso um espaço de ação já possua um ou mais Dinofazendeiros de oponentes, você pode realizar aquela ação posicionando **1 Dinofazendeiro a mais** que a quantidade do jogador que mais possui Dinofazendeiros lá no momento. *No exemplo a direita,*



são necessários 2 Dinofazendeiros para que o jogador azul possa realizar a ação.

Um Capataz conta como 2 Dinofazendeiros normais tanto para a alocação quanto para o bloqueio de oponentes. *No exemplo a esquerda, o azul deve alocar 3 Dinofazendeiros, e ele o faz usando um Capataz e um Dinofazendeiro normal.*



Você **NÃO PODE** alocar Dinofazendeiros em espaços de ação nos quais **você já possui outros Dinofazendeiros**.



CUSTO PARA REALIZAR AÇÕES:

Alguns espaços de ação estão marcados com um custo para que a ação seja realizada, identificáveis por um **círculo preto** ao redor do espaço de ação, bem como o(s) recurso(s) ou Dinossauro(s) que deve(m) ser pago(s).



ALOCAR DINOFAZENDEIROS, CONTINUAÇÃO

Quando posicionar Dinofazendeiros em espaços de ação, **you DEVE pagar os recursos necessários imediatamente** e depois realizar pelo menos parte da ação correspondente.

RECEBENDO ITENS COM AÇÕES:

Caso uma ação possua um símbolo de adição (+) ao seu lado, isto significa que você recebe o que está mostrado, conforme detalhamento a seguir.

CAÇAR DINOSSAUROS:

Imediatamente receba **1 dos Dinossauros comuns** (veja lista), e posicione-o na **Zona de Contenção** de seu Tabuleiro de Jogador.



Depois, **role o Dado de Caça** e resolva seu resultado:



Rede:
sem efeito adicional



Dano: Mova seu(s) **Dinofazendeiro(s) e o Dinossauro** que você recebeu neste espaço de ação para o **Afastamento Médico** da sua cor no Tabuleiro de Rodada.



Ovo: receba imediatamente mais um Dinossauro da **mesma espécie**.



Esta ação sempre lhe traz pelo menos 1 Dinossauro, independente do símbolo rolado.

MERCADO DE DINOSSAUROS:

Receba **imediatamente 1 Dinossauro comum (não único) QUALQUER** ou um dos Dinossauros listados, dependendo do espaço. Pague o custo listado e posicione-o em sua Zona de Contenção. Você não rola o Dado de Caça.

RECURSOS:

Receba imediatamente **recursos** ( ,  , ) baseado na quantidade de ícones mostrada. Avance seu marcador em sua trilha de recurso.

DINOSSAUROS COMUNS:

-  Estegossauro
-  Velociraptor
-  Braquiossauro
-  Alossauro



BARREIRAS e MARCADOR DE PRIMEIRO JOGADOR:

Imediatamente receba **Barreiras** na quantidade mostrada, e coloque-as na sua *Zona de Contenção*. Quando receber o **Marcador de Primeiro Jogador**, imediatamente pegue-o do jogador que o possui no momento. Caso ele já pertença a você, então simplesmente o mantenha.



Caso um espaço possua 2 ações, você deve realizar pelo menos uma delas, mas você poderá realizar ambas, na ordem que quiser.

MOVA UM DINOSSAURO DE SUA ZONA DE CONTENÇÃO:

Imediatamente **mov**a 1 **Dinossau**ro de sua Zona de Contenção para sua Fazenda. Neste momento, não existe diferença se ele está fora de um Cercado ou em um Cercado com diferentes espécies.

REDISTRIBUIR BARREIRAS:

Você pode, imediatamente, **mov**er 1 ou mais **Barreiras** de sua Fazenda para sua *Zona de Contenção*. Não importa, neste momento, se isto fará com que Dinossauros se encontrem fora de Cercados ou em Cercados com espécies diferentes.

CONTRATOS:

Descarte os Dinossauros mostrados em uma das **Cartas de Contrato Público** para pegar esta carta, trazendo-a para sua área de jogo, com a frente para cima. *Dinossauros descartados são devolvidos para o estoque comum. As Cartas de Pesquisa para Dinossauros Únicos descartados são enviadas para seu monte de descarte.*

- Os **Dinossauros DEVEM** estar **em sua Fazenda** (não em sua *Zona de Contenção*).
- **Não revele novas Cartas de Contrato Público para repor a carta coletada.**

QUALQUER
DINOSSAURO
ÚNICO



Contratos Privados: Após cumprir um Contrato Público, caso você possua Dinossauros suficientes para descartar, cumprindo também seu Contrato Privado, então você pode fazê-lo imediatamente. Adicione seu Contrato Privado junto dos demais Contratos realizados. **Você DEVE cumprir primeiro um Contrato Público para poder fazer isto.**

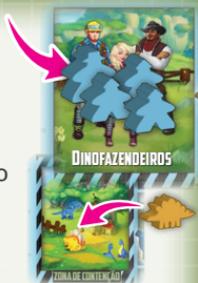
PESQUISA:

Imediatamente **receba** 1 **Carta de Pesquisa** e traga-a para sua área de jogo. Você tem a opção de pegar uma das cartas da **linha de cartas abertas**, OU você pode **comprar 3 do topo do baralho** e escolher 1 dessas para manter. Posicione as 2 cartas não escolhidas, com a frente para cima, junto das demais cartas reveladas. Caso não existam cartas reveladas na linha, então você deve comprar 3 e escolher 1. *Veja detalhes das Cartas de Pesquisa na pág. 12.*



3 REAVER DINOFAZENDEIROS

Todos os jogadores, simultaneamente, recolhem todos os Dinofazendeiros, incluindo aqueles presentes no *Afastamento Médico*, e os colocam novamente em seu Tabuleiro de Jogador. Qualquer Dinossauro presente no *Afastamento Médico* é movido para a *Zona de Contenção* daquele jogador.



4 ADAPTAR A FAZENDA

Os jogadores, simultaneamente, posicionam suas Barreiras e Dinossauros de suas Zonas de Contenção em suas Fazendas:

- Barreiras só podem ser posicionadas nas *linhas pontilhadas*.
- Barreiras posicionadas em rodadas anteriores não podem ser movidas.
- Todos os Dinossauros em uma Fazenda podem ser movidos à vontade.
- Dinossauros comuns DEVEM ser posicionados dentro de **Cercados** ou eles irão **Fugir** (veja adiante).

CERCADOS:

Cercados são espaços da Fazenda circundados em todos os lados por qualquer combinação de **Barreiras, Montanhas, e Água**. Cada Fazenda começa com um **Cercado permanente**. Um Cercado pode ser tão pequeno quanto um espaço ou incorporar uma quantidade qualquer de espaços adjacentes, desde que esteja circundado em todos os lados. Um Cercado com uma determinada quantidade de espaços pode conter esta mesma quantidade de Dinossauros de uma **única espécie (1 Dinossauro por espaço)**.



Dinossauros Únicos

(aqueles recebidos através de Pesquisa) **NÃO PRECISAM** estar posicionados em Cercados e podem ser deixados nas áreas abertas da Fazenda com outros Dinossauros Únicos. *Dinossauros Únicos não podem estar em Cercados com outros Dinossauros comuns.*

Este Braquiossauro NÃO PODE ser posicionado no mesmo Cercado que o Velociraptor.



Caso você não possa posicionar um Dinossauro comum em sua Fazenda, ele **Foge** (veja adiante)!

5

ALIMENTAR OS DINOSSAUROS

Simultaneamente os jogadores alimentam os Dinossauros em suas Fazendas (*incluindo Dinossauros Únicos*) de acordo com os recursos listados ao lado da ilustração de cada Dinossauro. Mova o Marcador de Recurso para baixo para mostrar isto. De forma geral, **Herbívoros** comem 🌿, e **Carnívoros** comem 🍖.



Onívoros comem 🌿 ou 🍖. Você pode escolher qual recurso irá usar para alimentá-los.



Você alimenta seus Dinossauros na ordem que você preferir. *Também recomendamos que você deite cada Dinossauro que você já alimentou, para deixar isto claro.* Alimente até que você não possua mais recursos ou que todos os Dinossauros estejam alimentados. Caso você não possua mais recursos e não tenha alimentado todos os Dinossauros, todos os Dinossauros não alimentados (*incluindo Dinossauros Únicos*) **Fogem** (veja adiante).

FUGA DE DINOSSAUROS:

Dinossauros podem escapar durante 4, 5, ou 6. Isto causa diferentes penalidades para **Herbívoros** ou **Carnívoros** (*no caso dos Onívoros, você escolhe de qual tipo ele será*). Cada penalidade ocorre **APENAS uma vez por rodada**, mesmo que vários de uma mesma espécie escapem. Você pode resolver as penalidades **em qualquer ordem**.

PENALIDADE DE FUGA DOS HERBÍVOROS:



Remova 1 Barreira à sua escolha de sua Fazenda (*caso exista*).

Caso a eliminação de uma Barreira faça com um Cercado que não esteja mais "fechado", os Dinossauros alimentados remanescentes **NÃO fogem**; contudo, eles também **não reproduzem** durante 6 (próxima página).

PENALIDADE DE FUGA DOS CARNÍVOROS:



Descarte QUALQUER outro Dinossauro (*caso exista*) juntamente com o Dinossauro que fugiu. O Dinossauro "comido" pode ser um que também teria fugido. Caso um carnívoro coma um herbívoro que iria fugir, antes da fuga deste, então este herbívoro **NÃO CAUSA** a Penalidade de Fuga dos Herbívoros.

Após resolver a *Fuga dos Dinossauros*, retorne todos os Dinossauros que fugiram para o estoque comum. Para os Dinossauros Únicos que fugiram, também retorne suas respectivas cartas para o monte de descarte do Tabuleiro de Pesquisa.

6 REPRODUÇÃO

Dinossauros que foram alimentados em **5** irão se reproduzir agora. **Cada 2 Dinossauros comuns da mesma espécie** e que estejam no **MESMO Cercado** irão gerar 1 novo Dinossauro da mesma espécie.

Dinossauros que não se encontram em Cercados não se reproduzem. *No exemplo acima, este Cercado com 3 Estegossauros irá gerar apenas 1 novo Estegossauro.*

Todos os Dinossauros recém-nascidos são pegos do estoque comum e devem ser imediatamente posicionados na sua Fazenda. Eles **devem ser posicionados em um Cercado**, mas não precisam ser com seus “pais”. Dinossauros recém-nascidos podem ser posicionados em qualquer ordem e não podem reproduzir na mesma rodada em que nasceram. Caso sua Fazenda não possua espaço para um Dinossauro Recém-nascido, **ele Foge imediatamente** (veja a página anterior).



! LIMITE DE DINOSSAUROS COMUNS:

Caso o estoque de uma espécie de Dinossauro comum chegue a zero, você não pode pegar mais este Dinossauro. Qualquer efeito que resulte no recebimento desta espécie é cancelado. Caso não exista estoque suficiente para todos os jogadores durante **6**, cada jogador afetado recebe um por vez, em ordem, começando com o jogador inicial, até que o estoque acabe.

DETALHES DAS CARTAS DE PESQUISA

Existem **2 tipos** de Cartas de Pesquisa:

Ciência (🔬) e **Genética** (🧬). Cada tipo traz habilidades especiais através do jogo e garante pontos de vitória adicionais ao final da partida. Juntamente com a habilidade descrita em uma Carta Genética, você também recebe um **Dinossauro Único** que também DEVE ser alimentado durante **5**. Atente-se a estas diferenças entre os Dinossauros Únicos e os comuns:

- Dinossauros Únicos usualmente não se reproduzem.
- Durante **4**, **eles não precisam ser posicionados em Cercados** (e normalmente não podem estar em um cercado com Dinossauros normais).
- Sua habilidades só tem efeito caso eles estejam **em sua Fazenda** e NÃO mais caso eles estejam fugindo.



7 PREPARAÇÃO PARA PRÓXIMA RODADA

1. Compre **Cartas de Contrato Público** para completar a linha de Contratos até a quantidade de jogadores +1.
2. Descarte todas as **Cartas de Pesquisa** abertas para o monte de descarte do Tabuleiro de Pesquisa, e **compre 3 novas cartas**, posicionando-as, com a frente para cima, em uma nova linha. **Caso o baralho de Pesquisa acabe, embaralhe o monte de descarte, formando um novo Baralho de Pesquisa.**
3. Avance um **Marcador de Rodada** um espaço adiante. Agora vem a **1**  da próxima rodada, e no **2**  o jogador com o Marcador de Primeiro Jogador aloca seu primeiro Dinofazendeiro. O jogo continua como na rodada anterior.

4ª RODADA: NOVO DINOFAZENDEIRO E CONTRATO PRIVADO

Quando o Marcador de Rodada alcançar o espaço "Rodada 4" todos os jogadores recebem seu novo Dinofazendeiro, adicionando-o aos demais Dinofazendeiros, em seu Tabuleiro de Jogador. Todos os jogadores também compram e mantêm uma nova **Carta de Contrato Privado** em suas mãos.



FINAL DA PARTIDA / PONTUAÇÃO

Ao final da 6ª rodada, a partida termina e os jogadores totalizam seus pontos de vitória (★). **Vire o Tabuleiro de Rodada** para o outro lado e cada jogador usa um de seus **Dinofazendeiros** para marcar sua pontuação.

Todos os jogadores recebem ★ por:

1. Cada **Carta de Contrato Realizada** (tanto *Público* quanto *Privado*).
2. Cada **Carta de Pesquisa** (*Onívoros* podem ser contabilizados como *Herbívoros* OU *Carnívoros*).
3. Cada **Dinossauro comum em sua Fazenda** (o valor de ★ de cada espécie pode ser encontrado no Tabuleiro do Jogador).

1	2	3	4	5
10	9	8	7	6
10	20	30	40	50
100	90	80	70	60
200				



O jogador com mais ★ é o ganhador! Em caso de empate, então o jogador que tem a vez primeiro na ordem de turno (começando com o jogador que tem o Marcador de Primeiro Jogador e seguindo em sentido horário), entre os empatados, é o ganhador.

MODO SOLO: DINOFAZENDEIRO RIVAL

Justamente quando a vida parecia perfeita em sua fazenda, uma companhia rival com sangue nos olhos acaba de fincar o pé no lado oposto da ilha. Ela possui dinofazendeiros assustadoramente eficientes, que caçam e vendem dinossauros com uma produtividade quase "robótica". Será que estes oportunistas irão gerar o fim da sua carreira como fazendeiro de dinossauros?

COMPONENTES SOLO:



4 Tabuleiros de Fazenda Rivals (verso dos Tabuleiros de Jogador)

8 Cartas de Fazendeiro Rival

PREPARAÇÃO:

Prepare uma partida para 2 jogadores, com as seguintes modificações:

- Escolha **1 Tabuleiro de Jogador** para a Fazenda Rival (*observe que cada uma oferece um desafio único*). Vire-o para o lado da Fazenda Rival, posicionando-a próxima de seu próprio Tabuleiro de Jogador.
- Posicione **3 Marcadores de Recurso** ao lado da trilha de recursos do Tabuleiro Rival, de modo a deixá-los com o valor "0" (zero).
- Embaralhe as **8 Cartas de Fazendeiro Rival** formando um baralho, com o verso para cima, ao lado da Fazenda Rival.
- Posicione o **Capataz Rival** no espaço da 4a rodada, no Tabuleiro de Rodada, ao lado de seu próprio Dinofazendeiro adicional. Deixe 2 dos Dinofazendeiros normais do rival para a pontuação final e retorne o resto para a caixa do jogo.
- Entregue o **Marcador de Jogador Inicial** à Fazenda Rival. Pegue uma Carta de Contrato Privado, mas não entregue nenhuma para o Rival.



ANDAMENTO DO MODO SOLO

A única fase na qual o Rival participa é **2** . No lugar de alocar Dinofazendeiros, o Rival revela uma Carta de Fazendeiro Rival. No início da fase, embaralhe o baralho de Cartas de Fazendeiro Rival e



posicione 4 cartas, com o verso para cima, acima do baralho. Se o Rival possui o Marcador de Primeiro Jogador, ele realiza o primeiro turno da rodada. Alterne os turnos até que você não possua mais Dinofazendeiros para alocar e o Rival tenha usado todas as 4 cartas.

O TURNO DO RIVAL

O Rival realiza 3 passos em seu turno:

1. Revele e posicione uma Carta de Fazendeiro Rival
2. Verifique Dinossauros ou Ações
3. Verifique Contratos Realizados



1. REVELE E POSICIONE UMA CARTA DE FAZENDEIRO RIVAL

No início do turno do Rival, revele uma das 4 Cartas de Fazendeiro Rival. A carta mostra um Dinofazendeiro com uma letra. Posicione esta carta acima do Tabuleiro de Ação com a letra correspondente.



! ALOCANDO DINOFAZENDEIROS EM SEU TURNO

Quando você alocar seus próprios Dinofazendeiros, primeiro você deve verificar se existem Cartas de Fazendeiro Rival acima deste Tabuleiro de Ação. Para cada carta junto de um Tabuleiro, cada espaço de ação neste tabuleiro é considerado como possuindo **um Dinofazendeiro Rival nele**. Como no jogo normal, as regras de espaços de ação ocupados continuam valendo (pág. 7).



ANDAMENTO DO MODO SOLO, CONTINUAÇÃO...

2. VERIFIQUE DINOSSAUROS OU AÇÕES

Agora, determine se o Rival recebe Dinossauros ou realiza uma ação. Verifique se já existem Dinofazendeiros ou Cartas de Fazendeiro Rival no Tabuleiro de Ação onde a carta atual acaba de ser posicionada:

Tabuleiro Vazio: Caso não existam Dinofazendeiros seus ou outras Cartas de Fazendeiro Rival, então o **Rival recebe os Dinossauros mostrados na carta**. Posicione os Dinossauros na coluna do Rancho Rival que corresponde ao Dinossauro na carta, preenchendo os Cercados de baixo para cima. Caso não exista espaço nesta coluna para o Dinossauro (*que só possui espaço para 3*) então ele não é posicionado. No lugar disto, o Rival realiza imediatamente a **Ação Especial do Rival** mostrada no topo da Fazenda Rival (veja adiante).



Observação: Em algumas cartas, o Rival recebe 2 Dinossauros.

Tabuleiro Ocupado: Caso o tabuleiro já esteja ocupado por um de seus Dinofazendeiros ou outra Carta de Fazendeiro Rival, então o **Rival realiza uma ação**. Primeiro, encontre a coluna da Fazenda do Rival que corresponde ao Dinossauro na Carta. **O Cercado mais abaixo ainda vazio** nesta coluna mostra a ação que o Rival realiza.



AÇÃO ESPECIAL DO RIVAL

Quando realizar uma ação, caso não existam Cercados livres na coluna, realize a **Ação Especial do Rival** mostrada no topo da Fazenda do Rival.



AÇÕES DA FAZENDA DO RIVAL

 **Recursos:** O Rival recebe os recursos mostrados. Avance os respectivos Marcadores na trilha.

 **Dinossauros:** O Rival recebe os dinossauros mostrados. Adicione os Dinossauros a Cercados livres nas colunas correspondentes à espécie. Caso não exista espaço nas colunas correspondentes, realize a Ação Especial do Rival no lugar.

 **Roubar:** O Rival rouba o item mostrado de você. Reduza seu recurso e aumente o do Rival, ou mova os Dinossauros de sua Fazenda para a dele. Caso você não possua o item mostrado, então o Rival não ganha aquele item. Caso não exista espaço disponível para um Dinossauro roubado, realize a *Ação Especial do Rival*.

 **Marcador de Primeiro Jogador:** O Rival pega o marcador de você. Caso ele já o possua, nada acontece.

 **Carta de Pesquisa:** Compre 3 Cartas de Pesquisa e adicione-as à linha. O Rival pega a carta de maior pontuação de toda a linha. Caso exista um empate, então ele pega a carta empatada que foi revelada a mais tempo (mais próxima do baralho). Coloque esta carta na área de jogo do Rival. Ele não recebe nenhum benefício das habilidades ou Dinossauros Únicos na carta, apenas os pontos de vitória. *O Rival nunca pega cartas com* .

AÇÕES DE RECURSO MÁXIMO

Quando o Rival recebe recursos e seu marcador alcança a **quantidade máxima** de "13", a **Ação de Recurso Máximo** é ativada. Caso múltiplos recursos forem maximizados, as ações são resolvidas na seguinte ordem:  *primeiro*,  *segundo* e  *por último*.

Após uma Ação de Recurso Máximo ser resolvida, o marcador retorna a 0 (zero) e qualquer recurso recebido **acima de 13** naquele momento é perdido.



ANDAMENTO DO MODO SOLO, CONTINUAÇÃO...

3. VERIFIQUE CONTRATOS REALIZADOS

Verifique se o Rival possui Dinossauros em sua Fazenda para cumprir as cartas da linha de Carta de Contrato Público, uma a uma, **da esquerda para a direita**. Caso ele possua, descarte os Dinossauros necessários, de cima para baixo de sua coluna e traga o Contrato para a área de jogo do Rival. O Rival só pode realizar 1 contrato por rodada nesta fase, mesmo caso ele possua Dinossauros para cumprir mais.



OUTRAS FASES DA RODADA

O Rival nunca participa de fases de coleta de recursos e não adapta sua Fazenda, nem tampouco alimenta ou reproduz os Dinossauros. Ao final da rodada, durante **7**, **mova todas as Cartas de Contrato Público para a esquerda fechando espaços vazios**, revelando novas cartas à direita da linha. Descarte todas as Cartas de Pesquisa na linha e revele 3 novas cartas, conforme o jogo normal. Também recolha todas as Cartas de Fazendeiro Rival para completar novamente o baralho.

! RODADA 4: QUINTA CARTA DE FAZENDEIRO RIVAL

A partir da 4a rodada, o Rival recebe seu **Capataz**. Posicione-o próximo da área de jogo, onde as Cartas de Fazendeiro Rival são separadas no início de cada rodada. Isso significa que uma **quinta Carta de Fazendeiro Rival é separada** e que agora **o Rival realiza 5 turnos!** O Rival não recebe, contudo, nenhuma Carta de Contrato Privado.



FIM DA PARTIDA SOLO E PONTUAÇÃO

O final do jogo, pontue a Fazenda Rival da forma usual, usando os Dinofazendeiros dele como marcadores de pontos. As Cartas de Pesquisa só valem pelos pontos e não por habilidades adicionais que gerariam pontos.

PERGUNTAS FREQUENTES

P. Eu recebo um “Dinossauro comum” mesmo quando rolo um “Dano”?

R. Sim. Independente do símbolo rolado, você ainda recebe o Dinossauro mostrado.

P. Você pode realizar apenas um Contrato Privado?

R. Não, você só pode realizar um Contrato Privado junto da realização de um Contrato Público.

P. Cada um dos Dinossauros que fogem, geram penalidades para mim que irão me fazer descartar Barreiras e/ou Dinossauros?

R. Não. As penalidades dos Carnívoros e Herbívoros são realizadas, cada uma, apenas uma vez por rodada.

P. Posso alocar um Dinofazendeiro a um espaço de ação que eu não possa realizar?

R. Não. Você DEVE ser capaz de realizar a ação. (Caso um espaço possua várias ações, então você pode realizar apenas uma delas.)

P. Posso reproduzir meus Dinossauros caso o Cercado esteja danificado (ou, por assim dizer, “aberto”) devido a uma fuga?

R. Não. O Cercado deve estar completamente fechado para a reprodução.

P. Eu ainda posso receber um Dinossauro recém-nascido mesmo sem espaço no Cercado dos Dinossauros que reproduziram?

R. Sim. O recém-nascido não precisa ser posicionado no mesmo Cercado que seus “pais”.

P. Os Onívoros devem comer  e  quando são alimentados?

R. Não. Você decide se quer alimentá-los com  OU .

P. Montanhas, Água e Cercados permanentes contam como Barreiras?

R. Sim, cada um destes conta como uma Barreira.

P. Posso usar habilidades de Cartas de Pesquisa durante a rodada nas quais eu as adquiri?

R. Sim caso seja uma Carta de Ciência. Para as Cartas Genéticas, a habilidade só tem efeito quando o Dinossauro Único estiver em sua Fazenda, e não em sua Zona de Contenção.



Autor: Scott Almes

Ilustrador: Nikoletta Vaszi

Designer Gráfico: Benjamin Shulman

Desenvolvedor: Michael Coe e Sam Aho

Editores: Dylan D. Phillips e David Ladyman

Diagramador: Gerson Lopes

Revisor: Leandro R. Fernandes,
Márcio Botelho e Thiago Leite

Produtores Honorários: Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Brian Kirchhoff, Toby Stewart, David Lee Durr, Weston Brooks, Jonathan Finnegan, Joey Dommer, and The Silver Key Lounge.



www.gamelyngames.com
www.meeplebr.com



© 2020 Gamelyn Games, LLC Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização prévia. Tiny Epic Dinosaurs, Gamelyn Games, the Gamelyn Games logo e o TEDino logo são marcas registradas da Gamelyn Games, LLC.