

Regras do Jogo

# GAIVOTAS



O MAR ESTÁ REPLETO DE PEIXES DE TODAS AS CORES E TAMANHOS!

AS GAIVOTAS SE REÜNEM PARA MAIS UM DIA DE PESCA, MAS ESTEJA PREPARADO, POIS VENTOS TRAIÇOEIROS, TUBARÕES FAMINTOS, GRANDES ANIMAIS MARINHOS E ATÉ OUTRAS GAIVOTAS VÃO FAZER DE TUDO PARA ATRAPALHAR A SUA PESCA.

## COMPONENTES



50 CARTAS  
DE PEIXE



10 CARTAS  
ESPECIAIS



20 CARTAS  
DE EVENTO



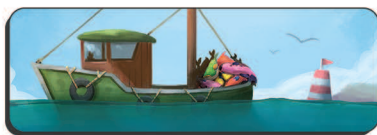
5 CARTAS DE  
OBJETIVO



25 CARTAS DE GAIVOTA  
COM 5 CARTAS DE CADA COR



FICHA DE  
JOGADOR DA VEZ



BARCO DE  
PESCADORES

# PREPARANDO O JOGO

- 1 EMBARALHE AS **CARTAS DE PEIXE** FORMANDO O **BARALHO DO MAR** E COLOQUE-O NA MESA, COM A FACE PARA BAIXO. GUARDE AS **CARTAS ESPECIAIS** NA CAIXA DO JOGO, ESSAS CARTAS SÃO USADAS APENAS NO MODO AVANÇADO.
- 2 REVELE 5 CARTAS (4-5 JOGADORES) OU 4 CARTAS (3 JOGADORES) DO **BARALHO DO MAR** E POSICIONE-AS À DIREITA DO BARALHO PARA FORMAR A **FILEIRA DO MAR**.
- 3 COLOQUE O **BARCO DE PESCADORES** À DIREITA DA **FILEIRA DO MAR** E REVELE 3 CARTAS (4-5 JOGADORES) OU 2 CARTAS (3 JOGADORES) DO **BARALHO DO MAR** E POSICIONE-AS ABAIXO DO **BARCO**.
- 4 EMBARALHE AS **CARTAS DE EVENTO** E COLOQUE-AS COM A FACE PARA BAIXO A ESQUERDA DO **BARALHO DO MAR**.
- 5 CADA JOGADOR PEGA UM CONJUNTO DE **CARTAS DE GAIVOTA** DE UMA COR À SUA ESCOLHA (PARA 3 JOGADORES, DEVOLVA A CARTA DE NÚMERO 5 DE CADA CONJUNTO PARA A CAIXA DO JOGO).
- 6 DISTRIBUA ALEATORIAMENTE UMA **CARTA DE OBJETIVO** PARA CADA JOGADOR (MANTENHA-A EM SEGREDO DOS OUTROS JOGADORES).
- 7 O JOGADOR QUE FOI À PRAIA MAIS RECENTEMENTE RECEBE A **FICHA DE JOGADOR DA VEZ**.





# CARTAS DE PEIXE



O BARALHO DO MAR CONTÉM CARTAS DE PEIXES, E PESCÁ-LAS É O OBJETIVO CENTRAL DO JOGO!

EXISTEM 4 TIPOS DE PEIXES DIFERENTES, DIVIDIDOS ENTRE PEQUENOS E GRANDES, IDENTIFICADOS POR ÍCONES NO TOPO ESQUERDO DA CARTA.

EXISTEM CARTAS DE PEIXE COM APENAS 1 PEIXE, ENQUANTO OUTRAS CONTÊM 2 PEIXES DO MESMO TIPO EM UMA ÚNICA CARTA.

ALGUMAS CARTAS PODEM TER UM ÍCONE ★, INDICANDO QUE OS PEIXES DESSA CARTA SÃO DE QUALIDADE SUPERIOR.



## PEIXES PEQUENOS

## PEIXES GRANDES



CARTA DE PEIXE ÚNICO AMARELO COMUM



CARTA DE PEIXE DUPLO VERMELHO DE QUALIDADE



CARTA DE PEIXE DUPLO VERDE COMUM



CARTA DE PEIXE ÚNICO ROXO DE QUALIDADE

## CARTAS DE EVENTO

AS CARTAS DE EVENTO PODEM SER DE DOIS TIPOS: EVENTO OU CÉU LIMPO.

UMA NOVA CARTA DE EVENTO É REVELADA A CADA RODADA E PODE INFLUENCIAR NAS ESTRATÉGIAS DOS JOGADORES.

NO CASO DE CÉU LIMPO, NADA ACONTECE, EM OUTROS CASOS, OS JOGADORES DEVEM SEGUIR AS INSTRUÇÕES DA CARTA DE EVENTO.

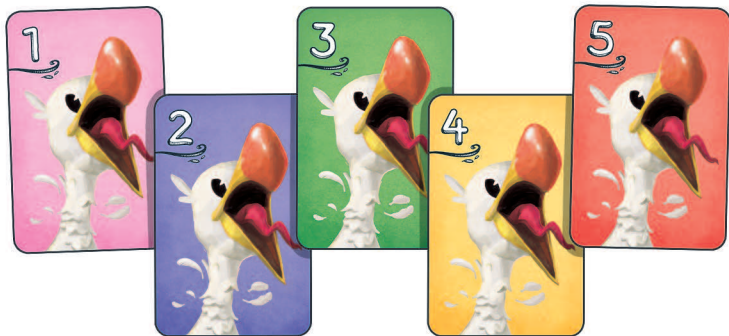


## CARTAS DE GAIVOTA



AS CARTAS DE GAIVOTA SÃO OS CONJUNTOS DE CARTAS USADOS POR CADA JOGADOR DURANTE O JOGO, PARA ESCOLHER QUAL CARTA DA FILEIRA DO MAR IRÃO TENTAR PESCAR EM CADA RODADA.

CADA CONJUNTO POSSUI 5 CARTAS NUMERADAS DE 1 A 5 EM UMA DAS 5 CORES DISPONÍVEIS.



# COMO JOGAR

CADA RODADA DE GAIVOTAS É DIVIDIDA EM 4 FASES DISTINTAS.

1 PLANEJAMENTO > 2 EVENTO > 3 PESCA > 4 FIM DA RODADA

## 1 PLANEJAMENTO HORA DE PLANEJAR A SUA INVESTIDA!

CADA JOGADOR ESCOLHE UMA CARTA DE GAIVOTA DA SUA MÃO E A COLOCA VIRADA PARA BAIXO SOBRE A MESA.

O NÚMERO DA CARTA ESCOLHIDA INDICA QUAL É A CARTA DA FILEIRA DO MAR QUE O JOGADOR PRETENDE PESCAR.



EXEMPLO: PAULA QUER PEGAR A CARTA COM O PEIXE ROXO DE QUALIDADE SUPERIOR NA POSIÇÃO 3, PARA ISSO, ELA ESCOLHE A CARTA DE GAIVOTA DE NÚMERO 3 E A COLOCA VIRADA PARA BAIXO NA MESA.



## 2 EVENTO ALGO INESPERADO ACONTECE...OU NÃO

O JOGADOR DA VEZ REVELA UMA CARTA DE EVENTO E SEGUE SUAS INSTRUÇÕES.

EM CASO DE CÉU LIMPO, NADA INESPERADO ACONTECE NESTA RODADA.



### 3 PESCA HORA DO LANCHE!

TODOS OS JOGADORES REVELAM SUAS **CARTAS DE GAIVOTA** SIMULTANEAMENTE.

À PARTIR DO **JOGADOR DA VEZ** E SEGUINDO EM SENTIDO HORÁRIO, CADA JOGADOR PESCA A CARTA DA **FILEIRA DO MAR** CORRESPONDENTE À SUA **CARTA DE GAIVOTA** PARA ADICIONÁ-LA À SUA COLEÇÃO.



ENCONTRÃO!

SE DOIS OU MAIS JOGADORES REVELAREM CARTAS DO MESMO NÚMERO, OCORRE UM ENCONTRÃO E NENHUM DESSES JOGADORES PESCA A CARTA DA **FILEIRA DO MAR**.



À PARTIR DO **JOGADOR DA VEZ** E SEGUINDO EM SENTIDO HORÁRIO, CADA PARTICIPANTE DE ALGUM ENCONTRÃO DEVE, SE POSSÍVEL, ESCOLHER UMA **CARTA DO BARCO** PARA ADICIONAR À SUA COLEÇÃO. É POSSÍVEL QUE ALGUNS JOGADORES NÃO PESQUEM CARTAS NESTA RODADA.

### 4 FIM DA RODADA ORGANIZANDO UMA NOVA PESCA

CADA JOGADOR RETORNA À SUA MÃO A **CARTA DE GAIVOTA** UTILIZADA.

TODAS AS CARTAS RESTANTES NA **FILEIRA DO MAR** E NO **BARCO** SÃO DESLOCADAS PARA A DIREITA, E NOVAS CARTAS SÃO COMPRADAS DO TOPO DO **BARALHO DO MAR** PARA PREENCHER OS ESPAÇOS VAZIOS.

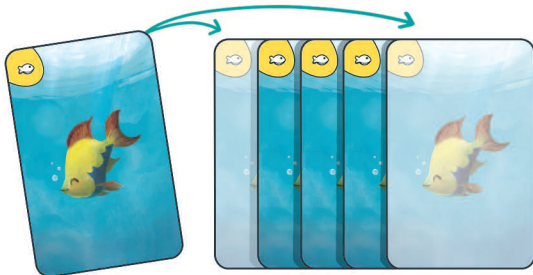
O **JOGADOR DA VEZ** PASSA A **FICHA DE JOGADOR DA VEZ** PARA O PRÓXIMO JOGADOR EM SENTIDO HORÁRIO.



## COLECIONANDO PEIXES

AS CARTAS PESCADAS NA **FILEIRA DO MAR** OU NO **BARCO** SÃO ADICIONADAS À COLEÇÃO PESSOAL DE CADA JOGADOR.

A PRIMEIRA CARTA É COLOCADA COM A FACE PARA CIMA NA MESA À SUA FRENTE, INICIANDO UMA FILA. A PARTIR DA SEGUNDA RODADA, TODAS AS NOVAS CARTAS DEVEM SER ADICIONADAS À **ESQUERDA** OU À **DIREITA** DE UMA DAS CARTAS DAS EXTREMIDADES, NUNCA ENTRE DUAS CARTAS.

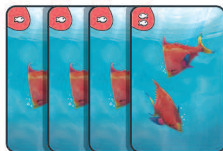


## COMPLETANDO CARDUMES

CARDUMES SÃO FORMADOS POR **PEIXES DO MESMO TIPO EM SEQUÊNCIA** NA FILA DA COLEÇÃO DE UM JOGADOR.

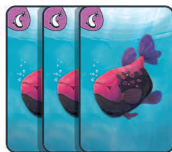
**CARDUMES GRANDES** SÃO FORMADOS COM **3 PEIXES**, ENQUANTO **CARDUMES PEQUENOS** PRECISAM DE **5 PEIXES**.

CADA **CARDUME VALE 2 PONTOS**, INDEPENDENTE DO TIPO DO PEIXE!



CARDUME "PEQUENO"

5 PEIXES



CARDUME "GRANDE"

3 PEIXES





# CARDUMES DE QUALIDADE

CARDUMES QUE CONTEHAM PELO MENOS 1 PEIXE DE QUALIDADE SUPERIOR SE TORNAM CARDUMES DE QUALIDADE, VALENDO 3 PONTOS.

TER MAIS DE UM PEIXE DE QUALIDADE NO MESMO CARDUME NÃO ALTERA SUA PONTUAÇÃO.



# OTIMIZANDO OS CARDUMES

OS CARDUMES EM FILA PODEM SER CONSIDERADOS DA ESQUERDA PARA A DIREITA OU VICE-E-VERSA, DEPENDENDO DA INTENÇÃO DO JOGADOR.

AS CARTAS DE PEIXES DUPLOS PODEM SER UTILIZADAS PARA MONTAR DOIS CARDUMES DIFERENTES.

EXEMPLO: BRUNO TEM 5 CARTAS DE PEIXES VERDES QUE PODE ESCOLHER MONTAR DE DUAS FORMAS DISTINTAS APRESENTADAS ABAIXO.

6 PONTOS

3 PONTOS

3 PONTOS

5 PONTOS

2 PONTOS

3 PONTOS

## FIM DA PARTIDA

A PARTIDA TERMINA IMEDIATAMENTE QUANDO NÃO EXISTIREM MAIS CARTAS PARA PREENCHER COMPLETAMENTE A **FILEIRA DO MAR**, OU QUANDO NÃO EXISTIREM MAIS CARTAS NO **BARALHO DE EVENTOS**.

CADA JOGADOR SOMA A PONTUAÇÃO DOS CARDUMES QUE POSSUI EM SUA COLEÇÃO E DOS OBJETIVOS CUMPRIDOS NA SUA **CARTA DE OBJETIVO**.

 <b>CARDUMES COMUNS</b> <b>2</b> PONTOS CADA	 <b>CARDUMES DE QUALIDADE</b> <b>3</b> PONTOS CADA	 <b>OBJETIVOS</b> <b>0-5</b> PONTOS
--	--	---

O JOGADOR COM **MAIS PONTOS** É DECLARADO O VENCEDOR!

NO CASO DE **EMPATE**, O JOGADOR COM **MAIS PEIXES DE QUALIDADE SUPERIOR** SE TORNA O VENCEDOR.

## MODOS AVANÇADO

OS JOGADORES EXPERIENTES DE GAIVOTAS PODEM QUERER ADICIONAR UMA NOVA CAMADA AO JOGO COM AS **CARTAS ESPECIAIS**.

PARA JOGAR O **MODOS AVANÇADO**, É SÓ EMBARALHAR AS **CARTAS ESPECIAIS** JUNTO AO RESTANTE DO **BARALHO DO MAR** NO INÍCIO DA PARTIDA.



CADA **CARTA ESPECIAL** POSSUI UM EFEITO DIFERENTE, DESCRITO NA PRÓPRIA CARTA. NO RESTANTE, ELAS SEGUEM AS REGRAS BÁSICAS DO JOGO, SENDO ADICIONADAS NA **FILEIRA DO MAR** ASSIM COMO AS **CARTAS DE PEIXE**.

**POLVO:** VALE MAIS PONTOS SE ESTIVER EM UMA EXTREMIDADE NO FIM DA PARTIDA.

**PELICANO:** IMEDIATAMENTE DESCARTE O PELICANO E UMA CARTA DE PEIXE.

**REDE DE PESCA:** CARGA VALIOSA, PORÉM SÓ PODE SER PESCADA NO BARCO.

**PEIXE SURPRESA:** CORINGA, SERVE COMO UM PEIXE COMUM DE QUALQUER TIPO.



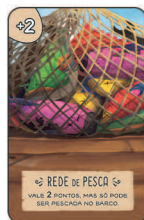
↔ POLVO ↔  
VALE 3 PONTOS. MAS SE ESTIVER  
EM UMA DAS EXTREMIDADES DA  
SUA COLHEITA VALE 3 PONTOS.

**POLVO**  
2 CARTAS



✕ PELICANO ✕  
DESCARTE UMA CARTA DE  
PEIXE DA SUA COLHEITA.  
DESCARTE ESSA CARTA.

**PELICANO**  
2 CARTAS



+2 REDE DE PESCA +2  
VALE 2 PONTOS. MAS SÓ PODE  
SER PESCADA NO BARCO.

**REDE DE PESCA**  
2 CARTAS



? PEIXE SURPRESA ?  
VALE COMO UM PEIXE DO  
TIPO A SUA ESCOLHA.

**PEIXE SURPRESA**  
4 CARTAS



**AUTOR**  
BRUNO MIRANDA

**ARTE**  
PEDRO ÍNDIO

**DESENVOLVIMENTO**  
GABRIEL CALDERON & GUILHERME MARQUES

**PRODUÇÃO**  
GAME MAKER

**DÚVIDAS SOBRE O JOGO?**  
ACESSE NOSSO FAQ EM  
[WWW.TGMEDITORA.COM.BR/GAIVOTAS](http://WWW.TGMEDITORA.COM.BR/GAIVOTAS)



