


DINO ESCAPE

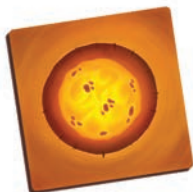
REGRAS DO JOGO





Um vulcão que estava dormente há séculos entra em erupção, ameaçando cobrir todo o vale em lava. Ajude a salvar seu dinossauro da extinção, escapando para o mais longe possível do rio de lava ardente!

COMPONENTES



1 Peça de Vulcão



3 Marcadores de Erupção



4 DinoMeeples
1 por jogador



4 Peças de Caminho Iniciais
1 por jogador



48 Peças de Caminho
12 por jogador



4 Peças de Ptero-Táxi
1 por jogador

OBJETIVO

Durante a partida, cada jogador irá construir o seu caminho (e *sabotar o dos outros*) para escapar da fúria do vulcão. Seus objetivos são dois, se afastar ao máximo do vulcão em uma direção (*horizontal ou vertical*) e não deixar que a lava te alcance.



PREPARAÇÃO

Antes de iniciar a partida, cada jogador pega seu **DinoMeeple**, as **12 Peças de Caminho** e a **Peça de Caminho Inicial** com a imagem do seu personagem no verso, e **1 Peça de Ptero-Táxi**.



Em uma partida com 2 ou 3 jogadores, as peças e meeples restantes são devolvidas para a caixa.

Montando a Pilha de Compras

Para montar sua **Pilha de Compras**, cada jogador deve separar suas **Peças de Caminho** em **Nível 1 (fundo de terra)** e **Nível 2 (fundo de grama)** e embaralhar cada nível separadamente. Posicione a pilha de **nível 2** com a face para baixo próximo ao jogador e, em seguida, a pilha de **nível 1**, com a face para baixo, sobre ela, criando uma única **Pilha de Compras**.

MONTAGEM DA MESA

- 1 Coloque a **Peça de Vulcão**, com seu lado "adormecido" para cima, no centro da mesa.
- 2 Posicione as **Peças de Caminho Iniciais** de cada jogador em um dos lados ao redor do vulcão, mantendo a "saída" da peça para fora.
- 3 Posicione os **DinoMeebles** de cada jogador na **Peça de Caminho Inicial** respectiva ao seu personagem.
- 4 Separe um número de **Marcadores de Erupção** igual ao "n° de jogadores - 1" (ex: 3 marcadores no caso de 4 jogadores) e mantenha-os por perto. Devolva os marcadores restantes para a caixa.
- 5 Cada jogador posiciona sua **Peça de Ptero-Táxi** com a face disponível (mostrando o pterossauro) para cima próximo a sua **Pilha de Compras**.
- 6 Cada jogador compra, sem revelar aos outros, as duas primeiras **Peças de Caminho** da sua **Pilha de Compras**, formando sua mão.



O JOGO

Durante o seu turno, você deve seguir as etapas abaixo:

1. Realizar uma **Ação**
2. Usar seu **Ptero-Táxi** (opcional)
3. Conferir a **Erupção** do vulcão
4. Comprar uma nova peça da **Pilha de Compras**

PEÇAS DE CAMINHO

As **Peças de Caminho** são utilizadas durante o jogo para as duas ações dos jogadores, "**Construir Caminho**" e "**Sabotar e Fugir**". As **Peças de Caminho** são compostas pelos elementos descritos abaixo.

- 1 Parede de Pedra**
Impedem o movimento dos **DinoMeeples**.
- 2 Marcas**
Afetam o movimento dos **DinoMeeples**.
- 3 Erupção**
Ao entrar em jogo um **Marcador de Erupção** é colocado na **Peça de Vulcão**.
- 4 Saídas**
As saídas permitem que os **DinoMeeples** se movimentem entre as **Peças de Caminho**.
- 5 Espaço**
As **Peças de Caminho** são divididas em dois espaços pela linha central, esses espaços podem estar livres ou conter **Marcas**.



CONECTADAS



ADJACENTES



AÇÕES

Todo turno, você deve realizar **uma** das duas ações disponíveis:

1. Construir caminho

Seu caminho é composto por todas as peças **conectadas** ao seu **DinoMeeple**. Para construí-lo, você escolhe uma **Peças de Caminho** da sua mão e conecta uma de suas saídas à saída de uma das peças do seu caminho.



2. Sabotar e Fugir

Com essa ação, coloque uma das **Peças de Caminho** da sua mão no caminho de outro jogador, potencialmente atrapalhando os seus planos. Em seguida, você pode movimentar o seu **DinoMeeple** por até dois espaços no seu caminho.



COLOCAÇÃO DE PEÇAS

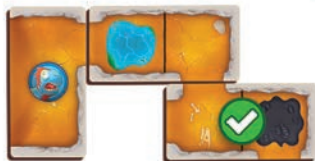
Quando você coloca uma peça, seja na ação **"Construir Caminho"** ou **"Sabotar e Fugir"**, você **SEMPRE** deve:

Conectar as peças

Encaixar uma saída da peça recém-colocada em uma saída livre da peça que já estava na mesa.

Manter uma saída livre

Ter ao menos uma saída livre na peça recém-colocada, ou seja, uma saída não bloqueada e com espaço para colocação de outra peça no futuro.



Por outro lado, você **NUNCA** deve:

Unir caminhos diferentes

Encaixar uma nova peça de modo que o caminho de dois jogadores se unam.

Bloquear saídas de outros caminhos

Encaixar uma nova peça de modo a bloquear a saída de um caminho diferente daquele em que a peça foi colocada.



MOVIMENTAÇÃO

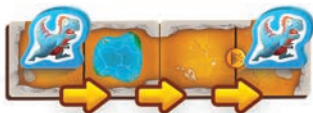
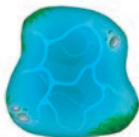
Durante a ação **"Sabotar e Fugir"**, você pode mover seu **DinoMeeple** por até dois espaços e entre diferentes **Peças de Caminho** através das saídas livres.



Ao entrar em um espaço livre durante o movimento seu **DinoMeeple** pode encontrar os **Marcos** abaixo:

O LAGO

Ao entrar em um espaço com um **Lago**, o **DinoMeeple** pode se mover um espaço adicional. Esse bônus é cumulativo com outros **Lagos**, mas assim como o movimento normal, não é obrigatório.



O POÇO DE PICHE

Ao entrar em um espaço com um **Poço de Piche**, o seu **DinoMeeple** pára e não poderá se movimentar mais pelo restante do turno.

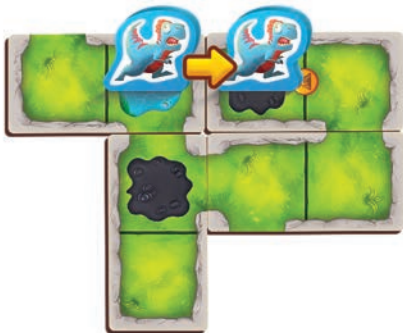


O PTERO-TÁXI

O **Ptero-Táxi** é uma ação opcional que pode ser feita a qualquer momento do seu turno, mas apenas uma vez por partida.

Você pode ativar o **Ptero-Táxi** antes, durante ou depois de uma ação de **"Construir Caminho"** ou **"Sabotar e Fugir"**.

Quando ativado, vire a **Peça de Ptero-Táxi** para o lado indisponível (que não aparece o pterossauro) e imediatamente mova seu **DinoMeeple** um espaço para qualquer direção ortogonal, obrigatoriamente passando por cima de uma **Parede de Pedra**.



ERUPÇÃO

Sempre que você colocar uma **Peça de Caminho** com o 🌋 em jogo, adicione um **Marcador de Erupção** sobre a **Peça de Vulcão**. Quando uma **Peça de Caminho** com 🌋 for colocada e não tiverem mais **Marcadores de Erupção** disponíveis para serem colocados no vulcão, acontece uma **Erupção!**

1. Espalhe a Lava
2. Confira a sobrevivência dos **DinoMeeples**
3. Retire os **Marcadores de Erupção** da **Peça de Vulcão**

ESPALHANDO A LAVA

A Primeira Erupção

Vire a **Peça de Vulcão** para o seu lado "ativo".



Erupção do Vulcão Ativo

Vire as **Peças de Caminho** adjacentes ao vulcão ativo para o **Lado de Lava**.



Erupção das Peças de Caminho

Vire as **Peças de Caminho** adjacentes às peças com o **Lado de Lava** para cima.



Atenção: É essencial ficar de olho no fluxo da lava, durante as **Erupções**. Caso uma ou mais peças viradas durante uma **Erupção** contenha um **DinoMeeple**, o jogador que o controla está eliminado da partida.

FIM DO JOGO

O jogo pode terminar de duas formas:

Caso reste apenas um jogador não eliminado.

Este jogador é o melhor na corrida pela sobrevivência e o vencedor da partida!



Caso a última Peça de Caminho seja colocada na mesa.

Os jogadores não eliminados conferem quem se afastou mais do vulcão, contando o número de espaços à partir da **Peça de Vulcão** até o seu **DinoMeeple**, tanto na horizontal quanto na vertical. O maior dos dois números é a sua pontuação. O jogador com a maior pontuação é o vencedor!



Em caso de empate, o jogador com a maior pontuação total (*soma da pontuação horizontal e vertical*) é o vencedor. Se ainda houver empate, os jogadores empatados compartilham a vitória!

CRÉDITOS

Autor

Eduardo Andrade

Arte

Guilherme Marques

Desenvolvimento

Gabriel Calderon & Guilherme Marques

Produção

Game Maker

Dúvidas sobre o jogo?

Acesse nosso FAQ em

www.tgmeditora.com.br/dino-escape

