



Anualmente, as equipes de patos aviadores se reúnem para a prestigiada competição que determinará o futuro da Grande Migração. Sob a liderança destemida dos mais habilidosos patos, as equipes alçam voo tentando garantir um lugar de destaque na formação.

A equipe vitoriosa, aquela que demonstrar perfeita harmonia e habilidade excepcional, tem o grande privilégio de indicar um novo líder para a próxima migração, moldando assim o curso dos céus e conduzindo os patos a novos horizontes!

PIONEIRA QUACKHART

Líder da 37ª Grande Migração



PREPARAÇÃO

1 Cada jogador escolhe uma equipe e pega seu conjunto de 9 Cartas de Pato.



2 Embaralhe as Cartas de Líder e revele a primeira no centro da mesa com o lado Básico (*sem habilidade*) voltado para cima.

Esse será o Líder da primeira rodada.



CARTAS DE PATO

Cada Carta de Pato possui um Efeito e Valor.



O **Valor** é utilizado durante a **Fase de Posicionamento** para indicar a sua posição inicial na formação migratória, à partir do **Líder** da rodada.

O **Efeito** é utilizado durante a **Fase de Ajuste** para interferir nas posições dos **Patos** na formação.

O JOGO

Pataquada é jogado em **três rodadas**. A cada rodada um novo **Líder** é revelado indicando o ponto de partida da formação.

Cada rodada consiste em **três fases**:

1 FASE DE POSICIONAMENTO

Cada jogador escolhe uma Carta de Pato e a coloca virada para baixo à sua frente. A seguir, as cartas são reveladas simultaneamente.



Após reveladas, as cartas são organizadas em posições à esquerda (*ordem decrescente*) e à direita (*ordem crescente*) do Líder de acordo com o seu Valor.



Fileira mais distante do Líder

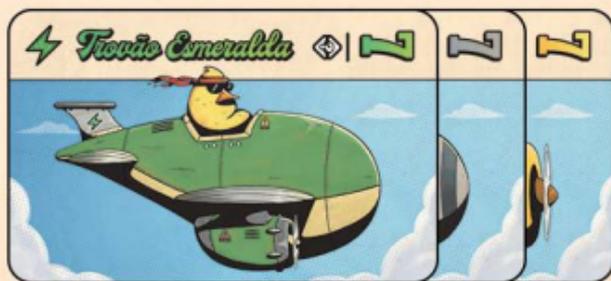


ATENÇÃO!

A carta escolhida nessa fase não pode ter o mesmo Valor do Líder da Rodada.



Cartas de **mesmo Valor** são colocadas na mesma posição, uma ao lado da outra.



É possível existirem espaços vazios entre os Patos e o Líder.

A Fase de Posicionamento se repete por mais duas vezes, até que cada jogador tenha **3 Cartas de Pato** posicionadas na formação.

2 FASE DE AJUSTE

Nesta fase, os jogadores selecionam mais uma **Carta de Pato** e a colocam virada para baixo na mesa. Porém, dessa vez, os **Patos não entrarão na formação**, apenas o seu **Efeito** será utilizado.

Após reveladas, os **Efeitos** das cartas são ativados em ordem numérica, seguindo os seus **Valores (do 1 ao 9)**.

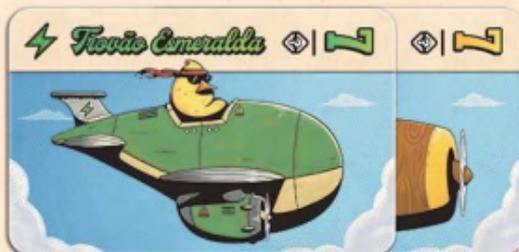


Esbarrar: Patos que seriam movidos através de **Efeitos** para a posição do **Líder** continuam na mesma posição.

Descarte as **Cartas de Pato** selecionadas nesta fase. Elas não estarão mais disponíveis na partida.

ATENÇÃO!

Caso dois ou mais jogadores revelem uma carta de mesmo Valor, seus Efeitos não ativam (*elas ainda são descartadas*).



Não existe um limite para as posições disponíveis na formação.

Os Efeitos podem mover Patos para posições acima (*mais próximo do Líder*) ou abaixo (*mais distante do Líder*) das suas posições iniciais na formação.



Os Efeitos das Cartas de Pato estão descritos no fim desse manual.

3 FASE DE PONTUAÇÃO

Cada jogador soma os pontos de cada um de seus Patos de acordo com a sua posição.

2 PONTOS

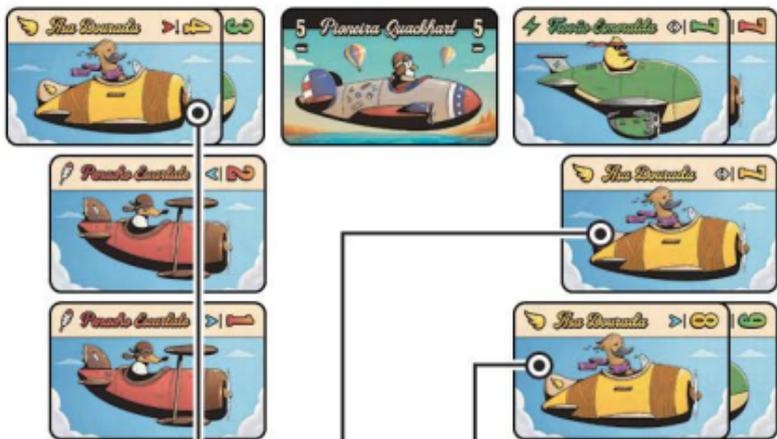
Se o pato estiver sozinho na posição.

1 PONTO

Se houver um outro pato na posição.

PONTOS EXTRAS

+1 Ponto para cada Pato adjacente de outra equipe que esteja uma posição acima (*mais próximo do Líder*).



$$\text{Wing} \quad 1 + 4 + 1 = 6$$

EMPATAQUADOS

Patos Empataquados nunca pontuam, independente da sua posição ou pontuação extra. Duas situações podem fazer com que os seus Patos se tornem Empataquados:

Amontoado: Caso o seu Pato esteja na mesma posição que outros dois ou mais Patos, independente se são da mesma equipe ou não.

Desgarrado: Caso o seu Pato esteja desgarrado do Líder (*com um ou mais espaços vazios entre ele e o Líder*).



AMONTOADOS

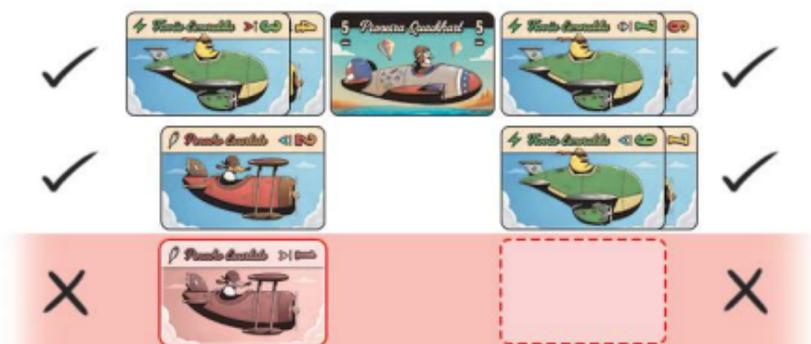
7

DESGARRADOS



FIM DA RODADA

1 Descarte os Patos que estiverem nas posições da fileira mais distante do Líder.



2 Cada jogador pega as suas Cartas de Pato restantes da mesa de volta para a sua mão.

3 Descarte a Carta de Líder e revele um novo Líder para a próxima rodada.

FIM DE JOGO

Após 3 rodadas, cada jogador soma os seus pontos. O jogador com mais pontos vence!

Desempate: O jogador com mais cartas restantes na sua mão é o vencedor. Caso o empate persista, vence o jogador com a maior soma no Valor de suas cartas.

MODO AVANÇADO

Quando jogando o **Modo Avançado**, use a outra face das **Cartas de Líder**, conferindo a sua habilidade especial.

Alguns **Líderes** trazem habilidades que são ativadas quando um **Pato** esbarra neles durante a **Fase de Ajuste** (*ver Esbarrar*).

CRÉDITOS

Autor

Airton Braga

Arte

Guilherme Marques

Produção

Game Maker

Desenvolvimento

Gabriel Calderon &
Guilherme Marques



Pataquada



Dúvidas sobre o jogo? Acesse nosso FAQ em
www.tgmeditora.com.br/pataquada

EFETOS



Mova os **Patos** da sua equipe para uma posição acima (*mais próximo do Líder*).



Mova os **Patos** da sua equipe para uma posição abaixo (*mais distante do Líder*).



Mova os **Patos** da equipe do jogador à sua esquerda para uma posição acima.



Mova os **Patos** da equipe do jogador à sua direita para uma posição acima.



Mova todos os **Patos** da sua equipe que não estejam sozinhos para uma posição abaixo.



Bloqueie o próximo **Efeito** que seria ativado.



Mova um **Pato** à sua escolha para uma posição acima ou abaixo.