

SPIKY GO!

LIVRO DE REGRAS



SPIKY GO!



2-4

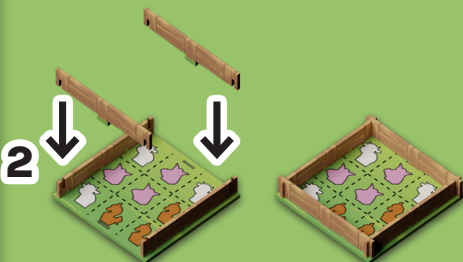
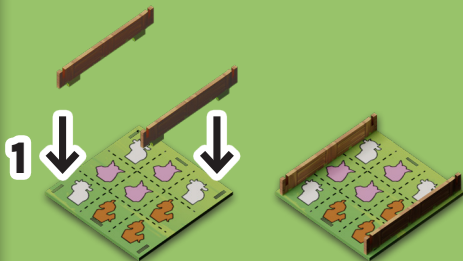


15'



8+

COMO CONSTRUIR OS CELEIROS



2

Preparem-se, a excursão da escola está chegando! Hoje, vamos visitar uma fazenda incrível. Ar puro, brincadeiras, e um lugar perfeito para correr e... se divertir.

Estamos chegando... Oh não! Os animais fugiram dos celeiros, que confusão!

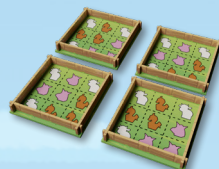
O fazendeiro, Senhor Smith, precisa de nossa ajuda para trazer seus adoráveis bichinhos de volta aos celeiros.

É hora de se divertir muito! Vamos juntos reunir os animais de volta, e o melhor, com a ajuda super especial do cãozinho pastor, Spiky! A brincadeira está prestes a começar. Vamos nessa!

COMPONENTES DO JOGO



LIVRO DE REGRAS



4 CELEIROS



24 CARTAS
8 PORCOS
8 CAVALOS
8 VACAS



27 PEÇAS
DE ANIMAIS
9 PORCOS
9 CAVALOS
9 VACAS



1 PEÇA
DE SPIKY

OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores precisam reunir a maior quantidade de cartas que conseguirem para ganhar suas peças de animais e colocá-los de volta nos celeiros.

O primeiro que completar duas linhas de animais em seu celeiro será o vencedor!

COMEÇANDO A BRINCADEIRA

- 1 - Entregue a peça do Spiky para o jogador mais jovem.
- 2 - Distribua um celeiro para cada jogador.
- 3 - Embaralhe as cartas formando uma pilha. Coloque-a virada para baixo em algum lugar na mesa ao alcance de todos.
Para dois jogadores: após formar a pilha, separe quatro cartas aleatórias que não serão usadas nessa rodada, deixando-as viradas para baixo na mesa.
- 4 - Saque e revele cartas do topo da pilha formando uma fila na mesa. A fila deve ter pelo menos 5 cartas com no mínimo dois tipos de animais diferentes.
Para dois jogadores: a fila deve ter pelo menos três cartas com no mínimo dois tipos de animais diferentes.
- 5 - Coloque as peças de animais na mesa ao alcance de todos.



COMO SE BRINCA

Após formarem uma fila de cartas, os jogadores devem falar ao mesmo tempo SPI...KY...GO!

Ao falarem GO! devem fazer com suas mãos o símbolo da carta que desejam pegar. Isso se repete todo início de turno para conseguir as cartas!



VACA



PORCO



CAVALO

Se apenas um jogador escolheu fazer o símbolo de um tipo de animal, ele pega todas as cartas disponíveis daquele tipo.

Se mais jogadores fizerem o mesmo símbolo, as cartas são distribuídas igualmente entre eles. Caso haja sobra, as cartas que restaram ficam na mesa para a próxima rodada.

Se não for possível distribuir igualmente as cartas e nenhum desses jogadores tiver a peça do Spiky, ninguém pega as cartas.

Se não for possível distribuir igualmente as cartas e um desses jogadores estiver com a peça do Spiky, esse jogador fica com todas as cartas daquele tipo.

No fim da rodada, quem tiver mais cartas de um mesmo tipo ganha a peça do animal correspondente e a coloca em seu celeiro.

HORA DE BRINCAR

Agora que já conhecemos os símbolos e como pegar as cartas, vamos brincar!

Uma rodada de Spiky-Go! acontece em vários turnos.

A cada turno, os jogadores devem reunir o máximo de cartas de um mesmo tipo para conseguir, ao final de uma rodada, a peça do animal correspondente para colocar em seu celeiro.

Vamos agora, mostrar alguns exemplos de situações que podem acontecer em uma rodada.

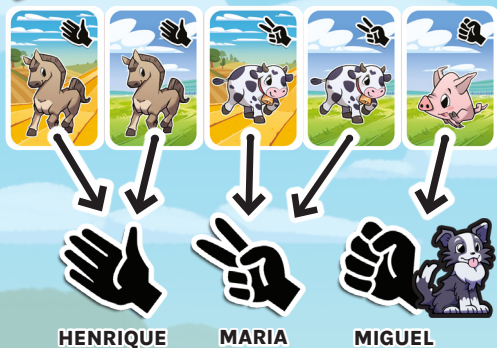
Henrique, Maria e Miguel estão prontos para jogar, as cartas estão na mesa, cada um tem o seu celeiro e a peça do Spiky está com o Miguel.

Todos prontos? Vamos começar o primeiro turno da rodada!



EXEMPLO 1

SPI-KY-GO!



HENRIQUE

MARIA

MIGUEL

Henrique fez o símbolo do cavalo, Maria fez o símbolo da vaca e Miguel fez o símbolo do porco.

Como Henrique foi o único a escolher o cavalo, ele fica com todas as cartas daquele tipo. Maria também foi a única a escolher a vaca e Miguel foi o único a escolher o porco. Sendo assim, cada um pega todas as cartas do tipo escolhido.

Todos pegaram suas cartas e não sobraram cartas para o próximo turno. Então vamos repetir o passo 5 e formar uma nova fila. Vamos para o novo turno!

EXEMPLO 2

SPI-KY-GO!



HENRIQUE

MARIA

MIGUEL

Henrique fez o símbolo do cavalo, Maria também fez o símbolo do cavalo e Miguel fez o símbolo do porco.

Henrique e Maria empataram ao escolher o cavalo. Sendo assim, eles distribuem as cartas igualmente entre eles. Cada um pega uma carta para si. A que sobrou fica na mesa para um próximo turno.

Miguel foi o único que fez o símbolo do porco e pegou a carta daquele tipo para ele. Ninguém fez o símbolo da vaca. Então, juntamente com a carta de cavalo, elas ficam na mesa para o próximo turno. Vamos completar a fila e começar um novo turno.

EXEMPLO 3

SPI-KY-GO!



HENRIQUE



MARIA



MIGUEL

Henrique fez o símbolo do porco, Maria também fez o símbolo do porco e Miguel fez o símbolo do cavalo.

Não é possível distribuir igualmente a carta entre Henrique e Maria. Sendo assim, eles não pegam a carta e ela fica na mesa para um próximo turno.

Miguel foi o único a fazer o símbolo do cavalo. Ele pega as duas cartas para ele.

Ninguém fez o símbolo da vaca. Então, juntamente com a carta de porco, elas ficam na mesa para um próximo turno. Vamos completar a fila novamente.

EXEMPLO 4

SPI-KY-GO!



HENRIQUE



MARIA



MIGUEL

Henrique, Maria e Miguel fizeram o símbolo do porco.

Sendo assim, cada um pega uma carta para si, pois é possível distribuir igualmente as cartas entre eles.

Ninguém fez o símbolo do cavalo e da vaca. Essas cartas ficam na mesa para um próximo turno para formar uma nova fila.



EXEMPLO 5

SPI-KY-GO!



HENRIQUE



MARIA



MIGUEL



Henrique, Maria e Miguel fizeram o símbolo da vaca.

Sendo assim, cada um pega uma carta para si, pois é possível distribuir igualmente as cartas entre eles.

A carta de vaca que sobrou fica na fila para o próximo turno, junto com a carta do porco. Vamos formar uma nova fila!

EXEMPLO 6

SPI-KY-GO!



HENRIQUE



MARIA



MIGUEL



Henrique, Maria e Miguel fizeram o símbolo do cavalo.

Não é possível distribuir igualmente as cartas entre eles, mas Miguel tem a peça do Spiky! Com ela, o jogador ganha o empate. Miguel fica com todas as cartas daquele tipo!

As cartas de porco ficam na mesa para formar uma próxima fila.



NOTA SPIKY:

O Spiky sempre deve ser usado nos casos de empate quando não for possível distribuir as cartas igualmente entre os jogadores envolvidos!

Após receber a ajuda do Spiky, entregue imediatamente a peça para o jogador à sua esquerda, pois nosso querido cãozinho gosta de ajudar a todos.

FIM DE UMA RODADA

Ao início de um novo turno, caso não haja mais cartas na pilha para formar a fila da mesa ou todas as cartas restantes reveladas forem do mesmo tipo, não haverá outro turno, é o fim da primeira rodada. Agora vamos pegar nossas preciosas peças de animais.



CONTANDO CARTAS E RECEBENDO AS PEÇAS DE ANIMAIS

Ao final de uma rodada, vamos contar o total de cartas de cada tipo que os jogadores conseguiram reunir.

O jogador que conseguiu reunir a maioria das cartas de um mesmo tipo recebe a peça daquele animal. Caso mais jogadores consigam a maioria das cartas de um mesmo tipo, cada um deles recebe a peça daquele animal.

Lembre-se de colocar os animais da melhor maneira possível para completar as duas linhas do celeiro. Segundo o senhor Smith, só assim eles sossegam!

As peças recebidas devem ser colocadas no celeiro de acordo com o local indicado de cada tipo de animal. Afinal de contas, cada um tem o seu lugar preferido no celeiro. Depois de colocada, a peça não poderá ser mexida!

Se um jogador conseguir uma peça de animal que não caiba no celeiro, ele NÃO receberá a peça. Isso acontece quando você ganha uma quarta peça de um mesmo animal. Eles detestam aglomeração!

HENRIQUE



MARIA



MIGUEL



Henrique conseguiu reunir quatro cartas de cavalo, duas cartas de vaca e três cartas de porco.
Ele recebe uma peça de cavalo, pois tem a maioria das cartas daquele tipo.
Ele recebe uma peça de porco, pois tem a maioria das cartas daquele tipo, empatando com Miguel.

Maria conseguiu reunir uma carta de cavalo, três cartas de vaca e duas cartas de porco.
Ela recebe uma peça de vaca, pois tem a maioria das cartas daquele tipo.

Miguel conseguiu reunir uma carta de cavalo, duas de vaca e três cartas de porco.
Ele recebe uma peça de porco, pois tem a maioria das cartas daquele tipo, empatando com Henrique.

RECOMEÇANDO A BRINCADEIRA

Depois de organizar as peças de animais nos celeiros, caso nenhum jogador tenha completado as duas linhas para vencer ainda, prepare novamente a mesa para uma nova rodada, repetindo os passos 4 e 5 de COMEÇANDO A BRINCADEIRA.

FIM DE JOGO

O jogo termina assim que algum jogador conseguir completar duas linhas de animais em seu celeiro. As linhas podem ser verticais, diagonais ou horizontais.

No caso de dois ou mais jogadores conseguirem completar ao mesmo tempo as duas linhas, quem tiver mais peças de animais no celeiro será o vencedor. Caso o empate persista, quem estiver com a peça do Spiky, ou quem estiver mais perto de recebê-lo, será o vencedor!

HENRIQUE



MARIA



MIGUEL



Henrique conseguiu reunir cinco animais em seu celeiro, assim como Miguel. Porém, Henrique foi o único a conseguir formar as duas linhas completas, e por isso é declarado o grande vencedor!

DESIGN DE JOGO: Alexandre Reis.

DESENVOLVIMENTO: Fernando Toledo, Gustavo de Araújo e Alexandre Reis.

DESIGN GRÁFICO E DIREÇÃO DE ARTE: Filipe Castro e Bruno Marquez.

ILUSTRAÇÃO: JVC_Artz.

MANUAL: Alexandre Reis.

REVISÃO DO MANUAL: Barbara Andrade e Claudinei Mendonça.

PLAYTESTING: Max Jorge, Roberta Kariny, Maria Julia Ronzani, Márcio Assis, Henrique Assis, Nicholas Caetano, Davi Lucas Presotte e Manuele Assis da Silveira.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS: Henrique Assis.

FORFUNGAMES.US

ESTE PRODUTO FOI FABRICADO COM TODOS OS CUIDADOS POSSÍVEIS. NO ENTANTO, SE ALGUM COMPONENTE ESTIVER FALTANDO OU ESTIVER DANIFICADO, ENTRE EM CONTATO COM NOSSO ATENDIMENTO AO CLIENTE: INFO@CALAMITYGAMES.COM.BR

SEU PROBLEMA SERÁ RESOLVIDO EM TEMPO HÁBIL.

V1 - 2023

PRODUZIDO POR: GAMES FORFUN LLC®

NENHUMA PARTE DESTA PRODUTO PODE SER REPRODUZIDA OU COPIADA SEM PERMISSÃO.





FORFUN