

Montanhas

MANUAL DE REGRAS

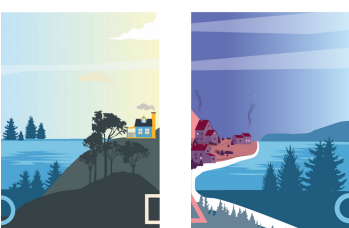
Fazer uma viagem de mochileiro é uma experiência inesquecível, o contato com a natureza, as trilhas iluminadas pelo sol da manhã e a possibilidade de conhecer novos lugares, fazem querer repetir a experiência de novo e de novo. Desta vez, você vai sair para conhecer as mais diversas e majestosas montanhas, além dos pequenos povos assentados nos vales entre elas.

Carregue sua mochila com comida suficiente, desfrute da paisagem e não se esqueça de trazer algumas lembranças!

COMPONENTES



35 cartas de montanha
(7 cartas de cada tipo de montanha)



20 cartas de transição
(uma de cada tipo)



16 tokens lanche
(frente)



4 tokens folha



4 tokens flor



4 tokens foto



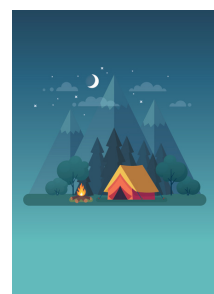
4 tokens pedra
(verso)



4 token de tênis



4 mochilas



4 cartas barraca

PREPARAÇÃO

Antes de começar, separa as cartas de mochila e barraca do resto das cartas e entrega uma para cada jogador além de um token de tênis.

Para dois jogadores:

Retira um dos tipos de montanha do baralho, incluindo as 7 cartas de montanha e as 8 cartas de transição que tem esse tipo de clima, e deixa aparte, elas não serão usadas na partida.

Cada jogador deve tomar 4 tokens de lanche e colocá-los na sua mochila sem olhar o que tem no verso.

Para três ou quatro jogadores:

Usa todas as cartas do baralho.

Cada jogador deve tomar 3 tokens de lanche e colocá-los na sua mochila sem olhar o que tem no verso.



Embaralha as cartas e entrega 3 para cada jogador.
Abre 3 cartas do baralho e posiciona uma do lado da outra.
O primeiro jogador é escolhido aleatoriamente.
Já estamos prontos para começar!



OBJETIVO

O objetivo do jogo é conseguir posicionar a maior quantidade de cartas de montanha e coletar o maior número de memórias, os quais te dão os pontos para ganhar a partida.

COMO JOGAR

O jogo se divide em duas etapas, a viagem e a volta.

1. A Viagem:

No seu turno, o primeiro jogador vai comprar uma das cartas disponíveis, que pode ser aberta o fechada.

Logo depois, deve posicionar uma das cartas da sua mão no seu espaço de jogo. Coloca o token de ténis a esquerda dessa carta, ele vai te ajudar a lembrar por qual linha de montanhas estás viajando. Esse é o final do turno, agora é o momento do segundo jogador.

Se a partida for de dois jogadores, devem posicionar cartas até completar uma grade imaginária de 4x3, se for de três o mais, devem completar uma grade imaginária de 3x3 (fig. 1).



Fig. 1

Uma carta pode ir do lado de outra sempre que encaixe, seja porque é do mesmo tipo de montanha ou porque um dos lados de uma carta de transição coincide com o lado da carta que vai ser conectada.

Se tiver dificuldade para enxergar qual carta pode ir ao lado de outra, pode conferir os símbolos que estão no tercio inferior das cartas, eles tem que coincidir sempre (fig. 2). Uma carta de montanha tem 2 símbolos iguais e as de transição símbolos diferentes.

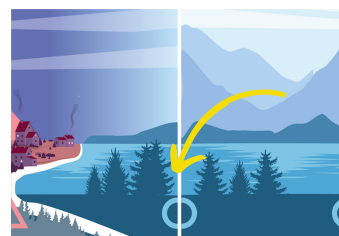


Fig. 2

Existem 5 tipos de montanhas, com 7 cartas por cada tipo.

A maioria das cartas de montanha tem um símbolo na quina superior esquerda, que indica qual tipo de memória pode ser coletado na segunda etapa do jogo (fig. 3). Cada carta de montanha vai te dar 1 ponto de victoria no final da partida.



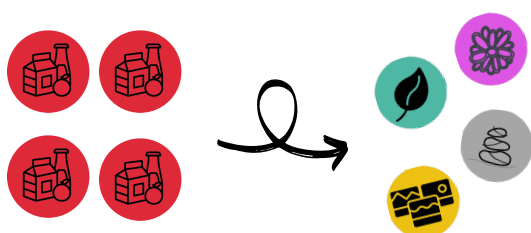
Fig. 3

Quando for preciso colocar uma carta em outra linha horizontal dessa grade imaginária, você vai ter gastar um dos lanches da sua mochila. Pega um lanche e deixa ele virado no meio da mesa, agora é uma memória do caminho que pode ser coletada depois. Movimenta o token de tênis até a nova linha que está sendo completada.

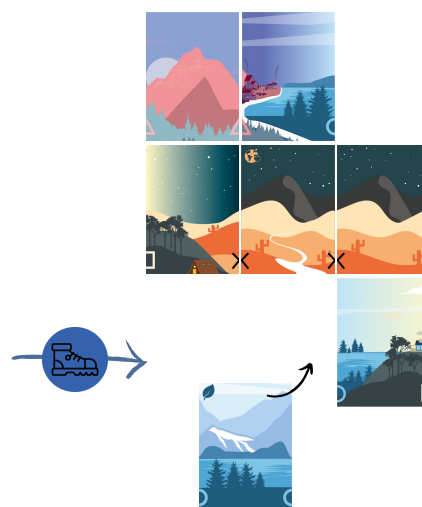
Se quiser se movimentar duas linhas na horizontal, vai ter que gastar dois lanches. Cuida bem da comida, é a energia que permite a movimentação entre as montanhas!

O jeito de ganhar mais lanches é colocando uma carta de transição, elas representam planícies com pequenos povos, onde é possível conseguir mais comida. Cada vez que posicione uma dessas cartas, pode pegar um token de lanche **se quiser**. Quando os tokens de lanche disponíveis acabarem, já não terá mais essa opção.

Acabou sua comida é precisa mudar de linha para jogar uma carta? Sem energia vai demorar mais em chegar onde você quer ir, no seu turno só vai ser possível mudar de linha, mas não comprar nem jogar uma carta, até o próximo turno.



2. Quero por uma carta na linha de baixo



3. Baixo meu marcador de tênis e pago um lanche



A viagem de cada jogador termina quando as 9 ou 12 cartas (dependendo da quantidade de jogadores) são posicionadas. Depois de que algum jogador termine a viagem, os demais terão máximo dois turnos para intentar completar. Se não conseguir, avançaram para seguinte etapa e se restará um ponto por cada espaço vazio.

Movimentação das cartas de compra

Sempre terá 3 cartas abertas disponíveis para comprar, as quais vão ser trocadas a medida que os jogadores forem comprando da seguinte maneira:



Jogador 1 compra essa carta ↗



Uma nova carta é revelada

↘
Avança ocupando a posição da
carta que foi comprada

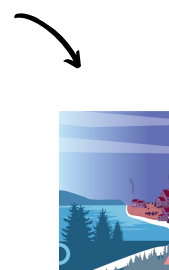


Jogador 2 compra uma carta
fechada

As cartas avançam um espaço
a direita



Uma nova carta é revelada



A última carta é
deixada numa pilha
de descarte

A movimentação das cartas é sempre à direita.

Quando o deck acabar, embaralha as cartas da pilha de descarte e coloca de volta como deck de compra. Repete as vezes que for preciso.

2. A Volta:

No turno imediatamente depois de terminar a viagem, é momento de refazer o caminho para coletar memórias dos lugares que foram visitados, passando por até 6 cartas consecutivas e adjacentes (lateralmente, sob ou abaixo) desde que a última carta colocada demarque o início da contagem (fig.4).

Coloca o token de tenis por sobre a carta pela qual estás passando. Só é possível passar uma vez por cada carta.



Fig. 4

Se a carta pela qual estás passando tem um símbolo de memória, pega o token correspondente se estiver disponível na mesa e guarda na mochila. Lembre que o símbolo do mundo permite pegar qualquer memória (fig. 5).

Só pode avançar uma carta por turno, logo é o turno do seguinte jogador.



Fig. 5

A volta termina quando todos os jogadores passam por 6 cartas ou quando acabam as memórias disponíveis na mesa.

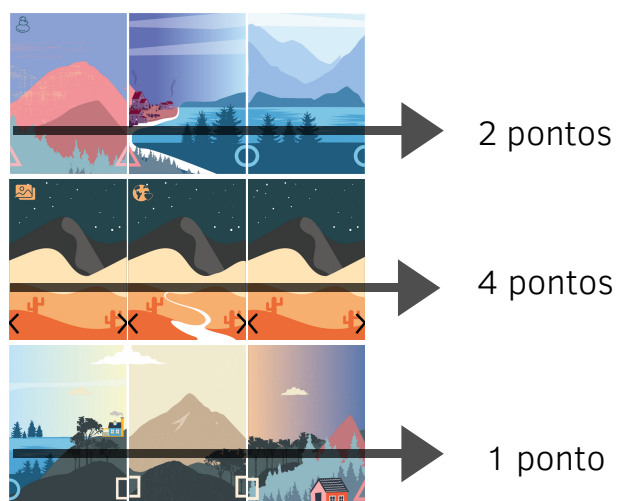
PUNTUAÇÃO

Começa contando os pontos que ganhaste pelas cartas de montanha, a partir da primeira fileira em sentido horizontal.

Conta um ponto por cada carta de montanha, mas se todas as cartas dessa linha são montanhas, conta um ponto a mais nessa linha.

As cartas de transição não entregam pontos.

Exemplo:



TOTAL: 7 Pontos

Bonus: Pôr do sol e luz de lua

Existem três cartas no baralho que contêm o sol, se tiver alguma delas no final da tua viagem, soma 1 ponto a mais por cada uma delas.



As noites no deserto são mágicas, mais ainda se estiver iluminado pela luz da lua. Tem so uma carta com lua no baralho, se tiver ela no final da tua viagem, soma 2 pontos a mais.

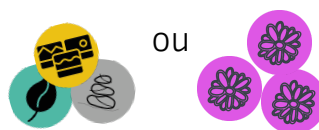
Mochila

Agora é momento de contar os pontos pelas memórias da mochila!

- Se tiver 4 tokens diferentes ganha 5 pontos
- Se tiver 3 diferentes ou 3 iguais ganha 4 pontos
- Se não atender a nenhuma dessas condições, ganha 1 ponto por cada memória



5 pontos



4 pontos

Soma os pontos obtido pelas montanhas e as memórias, quem tiver mais pontos é o ganhador ou ganhadora!
Em caso de empate, os jogadores se abraçam, planificam uma trilha e compartilham a vitória.

Bom jogo, divirta-se!

PERGUNTAS FREQUENTES

1. Quero pegar uma memória mas não tenho espaço na mochila porque tem lanches

Lamentavelmente não vai conseguir coletar mais memórias, o espaço na mochila é limitado. No próximo jogo tente comer mais durante a viagem e assim liberar espaço na mochila :)

2. A primeira carta da viagem, posso posicionar donde eu quiser?

Pode, a viagem é sua, você que decide.

3. Para qué serve a carta de barraca mesmo?

Boa pergunta. Durante a viagem, quando quiser descansar e pensar melhor onde continuar seu passeio, use a carta de barraca. No começo do turno avise que vai acampar, o que permite tomar duas cartas do topo do baralho, você ficará com 5 cartas na mão, escolha duas para devolver pro fundo do baralho, logo jogue normalmente. Pode ser usada só uma vez, depois vire a carta.

Se quiser uma partida mais desafiadora, podem jogarm sem essa carta



CRÉDITOS

Todas as imagens utilizadas na criação das cartas de montanha, transição, mochila e barraca foram devidamente licenciadas por Adobe Stock e posteriormente modificadas por Leticia Durlo.

Os ícones presentes nos tokens foram descarregados gratuitamente do site www.flaticon.com, feitos por freepik.

A criação deste manual é a folha de vendas foi realizada utilizando canva.

GAME DESIGNER

Melissa Gatica
mngatica@uc.cl
+569 32654703

GRAFIC DESIGNER

Letícia Durlo
leticiadurloc@gmail.com
+55 51 996928116