

DINOS EM EXTINÇÃO

Manual de Regras

Autores:

Sabrina Bruni de Souza Faria
Luiz Guilherme de Sá Gontijo
Breno Júnio de Oliveira Gomes

Sumário:

📍 1. Visão Geral:.....	3
🎯 2. Objetivos do Jogo:.....	3
💼 3. Componentes:.....	4
🎭 4. Papéis dos Jogadores:.....	4
🦕 Dinocentes (Inocentes):.....	4
🦖 Traidorex (Traidores):.....	4
🧭 5. Preparação:.....	5
⌚ 6. Estrutura do Turno:.....	6
🌐 7. Pontos-Chave e Recursos:.....	7
🦖 8. Traidorex Revelados:.....	9
Traidorex podem ser revelados nos seguintes cenários:.....	9
Após revelado:.....	9
⚔️ 9. Ataques e Defesas:.....	11
Traidorex usa cartas de:.....	11
Dinocentes podem reagir:.....	11
📅 10. Eventos:.....	13
🌟 11. Especiais:.....	15
🏁 12. Fim de Jogo:.....	17
👉 Checagem final:.....	17
• Acontece quando, em todos os pontos-chave (incluindo os destruídos) o número de cartas, reveladas ou não, for igual a 3.....	17
• As cartas viradas dos pontos-chave são reveladas.....	17
• Pares de cartas de sabotagem e de proteção se anulam e são retiradas da mesa.....	17
○ Após isso, um ponto-chave com menos de 3 cartas de recurso é considerado indefinido.....	17
👉 Todas as 5 partes do foguete encontradas.....	17
👉 Os Dinocentes ficaram sem chance de ganhar.....	17
• Dois pontos-chave estão destruídos, e uma peça do foguete, roubada.....	17
👉 Condição especial para 3 jogadores:.....	17
Observações:.....	18
🏆 13. Vitória:.....	19
🦕 Vitória dos Dinocentes:.....	19
🦖 Vitória dos Traidorex:.....	19



1. Visão Geral:

Gênero: Jogo cooperativo com traidor oculto.

Jogadores: 3–6

Idade recomendada: 10+

Duração média: 20 minutos a 1 hora e 30 minutos

No fim do período Cretáceo, os dinossauros tentam sobreviver após a queda do meteoro Chicxulub. Em meio às cinzas, eles devem encontrar recursos ou construir um foguete para escapar. Mas entre eles há traidores disfarçados, sabotando os planos...

- 👉 Os Dinocentes devem cooperar para reunir recursos ou montar um foguete.
 - 👉 Os Traidorex devem sabotar os objetivos sem serem descobertos.
-



2. Objetivos do Jogo:

- **Dinocentes vencem** ao reunir **3 recursos** em pelo menos 2 dos 3 **pontos-chave** (Fogueira, Água, Comida) **ou ao completar o foguete** antes que os traidores o roubem.
 - **Traidorex vencem** se sabotarem 2 pontos-chave ou roubarem uma parte do foguete e destruírem 2 pontos-chave, sem serem impedidos.
-



3. Componentes:

- 30 Cartas de Mapa (Caverna, Campos Vazios, Pontos-Chave)
 - 95 Cartas de Ação (15 Recursos, 16 Defesas, 6 Sabotagens, 15 Eventos, 5 Partes de Foguete, 19 Ações Especiais, 19 “Soninho”)
 - 6 Cartas de Papéis (4 Dinocentes e 2 Traidorex)
 - 15 Cartas de Deck de Traidorex
 - 146 cartas no total
 - 2 Dados d6
-



4. Papéis dos Jogadores:



Dinocentes (Inocentes):



- Exploram o mapa e reúnem recursos nos pontos-chave.
- Encontram partes de foguete.
- Devem descobrir quem está sabotando.
- Usam cartas de proteção, revelação e defesa.



Traidorex (Traidores):



- **Disfarçados no início:** sabotam recursos secretamente.
 - Guardam/Descartam cartas importantes.
 - Colocam sabotagens nos pontos-chave.
 - **Revelados:** atacam diretamente os recursos, foguete e pontos-chave sem disfarce.
-

5. Preparação:

1. **Determine o primeiro jogador** da forma como preferir.
 - A ordem segue no sentido horário.
 2. **Distribua os papéis:**
 - Pegue no deck de papéis a quantidade de cartas de acordo com a quantidade de jogadores.
 - 3 e 4 jogadores → 1 Traidorex, e o resto, Dinocentes.
 - 5 e 6 jogadores → 2 Traidorex, e o resto, Dinocentes.
 - Embaralhe e entregue 1 carta de papel virada para baixo para cada jogador.
 - Os jogadores devem guardar suas identidades em segredo!
 3. **Monte o mapa:**
 - Coloque a carta “Caverna” no centro.

 4. **Prepare os baralhos:**
 - Embaralhe o **deck de ação**.
 - Embaralhe o **deck de traidor** separadamente (usado somente por traidores revelados).
 5. **Comece o jogo:**
 - Cada jogador começa **sem cartas**.
 - Cada um poderá comprar no início do seu turno.
-



6. Estrutura do Turno:

Em cada rodada, todos os jogadores jogam uma vez. Na sua vez, um jogador escolhe **UMA** das opções:

1. **Explorar** — Comprar e revelar uma carta de mapa, conectando-a ao mapa.
2. **Agir** — Realizar ações com as cartas de ação, que consistem nas seguintes três etapas:
 01. **Descartar** (opcional, 1 carta)
 02. **Comprar** (opcional, 1 carta do deck de ação, se houver espaço na mão)
 03. **Usar** (0 ou 1 carta da mão)

- 👉 Limite de **3 cartas na mão** (sem considerar a de papel).
 - 👉 Se a mão estiver cheia, deve descartar antes de comprar.
 - 👉 Ao agir, as etapas devem ser feitas **necessariamente na ordem descrita**. Não pode comprar depois de usar nem comprar e depois descartar!
 - 👉 Se acabarem as cartas de um deck, deve-se embaralhar a pilha de descarte desse deck e continuar o jogo.
-



7. Pontos-Chave e Recursos:

Ponto-Chave	Recursos Necessários	Sabotagem	Proteção
Fogueira 	Madeira ×3 	Gasolina 	Extintor
Fonte de Água 	Balde ×3 	Veneno para a Água 	Antídoto para a Água
Fonte de Comida 	Tempero de Fruta ×3 	Veneno para a Comida 	Antídoto para a Comida



O jogador que revela um ponto-chave torna-se seu **responsável**.



Deve-se usar um par de meeples da mesma cor (um no ponto e um com o dono) para indicar quem é o responsável por ele.



- 👉 Somente o responsável por um ponto-chave pode colocar cartas nele, exceto durante eventos que alterem essa regra.
 - 👉 **As cartas dos pontos-chave são jogadas viradas para baixo** (recursos, sabotagens e proteções).
 - 👉 Cada ponto precisa de **3 cartas de recurso necessário** para contar como completo.
-



8. Traidorex Revelados:

Traidorex podem ser revelados nos seguintes cenários:

- 👉 Alguém pede para ver seu **papel inicial**.
- 👉 Alguém pede para ver suas cartas e ele possui uma **carta de Trair Dinocentes** ou cartas importantes guardadas.
- 👉 Alguém revela as cartas de um ponto chave onde somente um jogador colocou recursos e há **sabotagens**.

Após revelado:

- 👉 As cartas que estavam com o Traidorex devem ser devolvidas ao deck de ações, que deve ser embaralhado novamente, mas sem a pilha de descarte.
- 👉 Os pontos-chave do qual ele é responsável passam a ser do jogador à sua esquerda.
- 👉 O Traidorex passa a usar o deck de traidor e atacar diretamente os Dinocentes.
 - Mantém-se o limite de 3 cartas na mão.
 - O fluxo das rodadas se mantém na mesma ordem.
 - No início de seu turno, o Traidorex compra 1 carta do deck de traidor.
 - Pode usar **1 carta de ataque** por turno ou não atacar.
 - Eventos de Traidor não podem ser mantidos na mão, devem ser revelados assim que encontrados.
 - Para ter sucesso em um ataque deve-se rolar 2 dados d6 → precisa de números iguais ou sucessores.

- Sucesso = ataque acontece
- Falha = carta descartada



- Os Dinocentes que tentarem bloquear o ataque durante a rodada também devem rolar 2 dados d6 → precisa de números iguais ou sucessores.
 - Sucesso = bloqueio acontece
 - Falha = carta descartada
-



⚔️ 9. Ataques e Defesas:

Durante uma **Rodada de Ataque** (iniciada quando um Traidorex já revelado usa uma carta de ataque):

Traidorex usa cartas de:



Roubar Recursos (6 cartas)



Roubar Foguete (1 carta)



Roubar Carta
(1 carta)



Destruir Ponto-Chave
(2 cartas)



Soninho (3 cartas)

Dinocentes podem reagir:

- Durante a rodada de ataque, com as cartas :



Bloquear Roubo de
Recurso (6 cartas)



Bloquear Destrução de
Ponto-Chave (4 cartas)

- Após a rodada de ataque, com as cartas:



Recuperar Recurso
Roubado (2 cartas)



Recuperar Mapa
(2 cartas)

- 👉 A Rodada de Ataque dura até voltar a vez do Traidorex que a iniciou.
 - 👉 As cartas de ataque são colocadas em cima do item que ela está atacando.
 - 👉 Os bloqueios e recuperação retiram as cartas de ataque e são descartados.
-



10. Eventos:

Cartas de Evento mudam temporariamente as regras do jogo por 1 rodada:



Noite de Vagalumes – Todos podem colocar cartas em pontos-chave que não controlam e/ou descartar várias cartas de ação de uma vez. (8 cartas)



Noite de Poker – Todos podem trocar (descartar primeiro, comprar depois) cartas com o baralho. (3 cartas)



Dia de Aventura – Todos devem pegar 2 cartas de mapa, se houver. (2 cartas)



Dia Produtivo – Todos devem pegar 2 cartas de ação (mesmo que passe do limite inicialmente) e usar/descartar quantas quiserem, contanto que, no final, mantenham no máximo 3 cartas na mão. (2 cartas)



Noite de Roubalheira – Traidorex revelados podem usar cartas de roubar recursos sem rolar dados. Este evento fica no deck do traidor. Caso não possuam cartas na mão, os Traidorex podem comprar uma carta para tentar encontrar uma carta de roubar recurso. (1 carta)



Noite de Destrução – Traidorex revelados podem usar cartas de destruir pontos-chave sem rolar dados. Este evento fica no deck do traidor. Caso não possuam cartas na mão, os Traidorex podem comprar uma carta para tentar encontrar uma carta de destruir ponto-chave. (1 carta)

👉 Eventos começam no turno de quem jogou a carta de evento e terminam no turno do jogador anterior a ele. Deve-se colocar a carta na frente de quem a retirou para indicar em quem termina. A pessoa que tirou um evento não joga de novo quando ele termina.

👉 Traidorex não jogam em eventos de Dinocentes e vice-versa. A cada rodada de evento que os Traidorex ficam sem jogar, eles acumulam uma chance de repetir um lance de dados em um ataque. Essas chances são contadas com discos de madeira, e o acúmulo é compartilhado para todos os Traidorex, não individualmente.



👉 Os Eventos funcionam na forma de uma pilha, pausando o fluxo do jogo que estiver acontecendo quando um evento começar e voltando para onde havia parado quando ele terminar. Deve-se colocar um número no evento para indicar a ordem da pilha, sendo o primeiro evento o 1, o segundo o 2 e assim sucessivamente, com o evento mais recente tendo o maior número.



★ 11. Especiais:

Cartas especiais permitem ações diferenciadas:



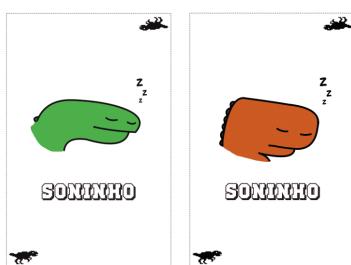
DUPLICA UMA AÇÃO: Carta usada para duplicar o efeito de uma carta de ação de um jogador. Ao usar essa carta, o jogador usa, em sequência, uma carta de ação, e esta têm seu efeito duplicado. Por exemplo, Checar Recursos poderá ser usado em dois pontos-chave diferentes. (2 cartas)



AÇÃO EM DOBRO: Carta usada para comprar duas cartas ou usar duas cartas da mão do jogador. Essa carta só pode ser usada para comprar duas cartas se o jogador ficar com, no máximo, 3 cartas ao fim da ação. (3 cartas)



TRAIR DINOCENTES: Carta que um Dinocente usa para trocar de time. Enquanto tiver a carta na mão, é um Traidorex, e se descartá-la, continua com o papel inicialmente definido. (1 carta)



SONINHO: Carta que pula a vez. Usar essa carta apenas a tira de sua mão. Ao usar essa carta, o jogador passa a vez. (19 soninho deck de ação, 3 soninho deck traidorex)



VER IDENTIDADE DE UM JOGADOR: Carta usada para revelar para a mesa o papel inicial atribuído a um jogador. (3 cartas)



VER CARTAS DA MÃO DO JOGADOR: Carta usada para revelar para a mesa as cartas que estão na mão de um jogador. (3 cartas)



VER CARTAS NO PONTO-CHAVE: Carta usada para virar e revelar as cartas jogadas em um ponto-chave. As cartas reveladas ficam viradas para cima pelo resto do jogo. (3 cartas)



ROUBAR CARTA: Carta usada pelos Traidorex revelados para roubar uma carta na mão de um Dinocente, descartando-a. Ele escolhe de quem e qual carta roubar, sem visualizar o conteúdo dela. Essa carta fica no deck do traidor. (1 carta)

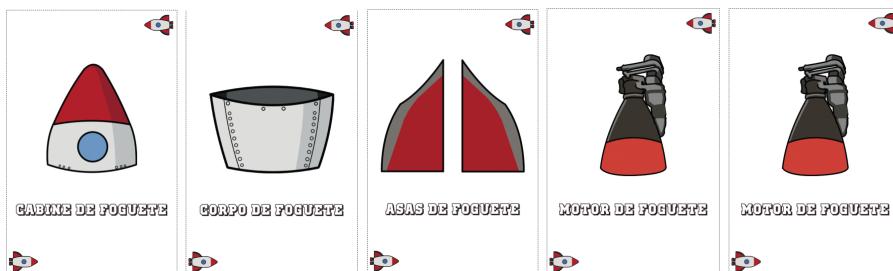
🏁 12. Fim de Jogo:

O jogo termina ao final de uma rodada em que uma condição de fim é atingida:

👉 Checagem final:

- Acontece quando, em todos os pontos-chave (incluindo os destruídos) o número de cartas, reveladas ou não, for igual a 3.
- As cartas viradas dos pontos-chave são reveladas.
- Pares de cartas de sabotagem e de proteção se anulam e são retiradas da mesa.
 - Após isso, um ponto-chave com menos de 3 cartas de recurso é considerado indefinido.

👉 Todas as 5 partes do foguete encontradas.



👉 Os Dinocentes ficaram sem chance de ganhar.

- Dois pontos-chave estão destruídos, e uma peça do foguete, roubada.

👉 Condição especial para 3 jogadores:

- Se um Dinocente provar corretamente que os outros dois jogadores são Traidorex.
- Vence imediatamente, sem terminar a rodada.

Observações:

- Toda condição de fim de jogo ainda tem a última rodada, a partir que quem a ativou, para que o jogo seja revertido.
 - Caso empate ou a condição de fim de jogo seja revertida, o jogo continua.
 - Todos os eventos atuais devem ser terminados para que o fim de jogo seja chamado.
-



13. Vitória:

Um vitória acontece quando a condição de fim de jogo é atingida e mantida até o fim da rodada de fim de jogo:



Vitória dos Dinocentes:

- Foguete completo (5 partes encontradas).
- 2 dos 3 pontos-chave completos com pelo menos 3 recursos necessários e nenhuma sabotagem no momento da checagem final.



Vitória dos Traidorex:

- Roubar uma parte do foguete e destruir 2 pontos-chave.
 - 2 dos 3 pontos-chave sabotados, incompletos ou destruídos no momento da checagem final.
-