



Bem-vindo ao universo Exploradores! Neste jogo, você será um arqueólogo destemido que faz campanhas de exploração e divulgação científica em até quatro relevos diferentes, cada local representado por uma cor específica de cartas.

Você e seus amigos começarão a criar suas próprias campanhas, reunindo cartas de cada cor. À medida que avançam, encontrarão situações desafiadoras que influenciarão suas jornadas.

Durante o jogo, a população local pode bloquear suas campanhas, tornando-as mais difíceis. Por outro lado, conquistar o apoio da comunidade pode garantir vantagens e até mesmo um amuleto protetor.

O financiamento é uma oportunidade valiosa para impulsionar suas pesquisas e explorações. Use esses recursos com sabedoria, pois cada decisão pode afetar o resultado final.

Os terremotos representam uma ameaça iminente a todas as campanhas. Proteja-se contra esses eventos catastróficos para garantir o sucesso de sua jornada.

E lembre-se do Grande Tesouro, que pode triplicar seus ganhos! Mas esteja ciente da Grande Maldição, que também triplicará seus prejuízos se sua campanha não for bem-sucedida.

Boa sorte em sua busca por fama e tesouros!"

I- O JOGO

Exploradores é um jogo de tabuleiro para dois a quatro jogadores (podendo acrescentar mais jogadores ao combinar dois conjuntos do jogo) onde o objetivo é realizar campanhas de pesquisa, exploração e divulgação científica, buscando fama, fortuna e sucesso, ou mais explicitamente: Fazer Campanhas lucrativas.

O Baralho é composto por cartas numeradas de 2 a 10, de quatro cores diferentes, representando diferentes relevos, Deserto, Escarpado, Fiorde e Selva, além de cartas de ataque, de benefício e financeiras.

COR	RELEVO
Amarelo	Deserto
Vermelho	Escarpado
Azul	Fiorde
Verde	Selva

II - AS REGRAS

AS QUATRO REGRAS PRINCIPAIS:

REGRA DAS CORES – Cartas coloridas devem sempre seguir a cor do tabuleiro correspondente, tanto nos guias de campanha quanto no tabuleiro de descartes. (Válido para as cartas Amarela, Vermelha, Azul e Verde.) As cartas especiais (pretas) são uma exceção e podem ser usadas livremente em qualquer cor/relevo.

REGRA DA ORDEM CRESCENTE – Cartas numéricas devem ser jogadas em ordem crescente, mas sem a necessidade de formar uma sequência completa. Por exemplo, você pode jogar as cartas 3, 5 e 6, mas não poderá depois incluir as cartas 2 e 4. Ou seja, a progressão deve ser crescente, mas não necessariamente contínua. (Exceção: veja Seção VI - Regras das Cartas Especiais: Certificado Federal.)

REGRA DA NÃO REPETIÇÃO - Cartas numéricas e cartas pretas não podem estar repetidas simultaneamente em uma mesma campanha.

REGRA DA GESTÃO E COMPRA - A fase de gestão vem primeiro, seguida pela fase de compra, que sempre será a última do turno.

1. Início do Jogo - Cada jogador receberá 8 cartas. O restante do baralho forma o monte de compra. Começa o jogo o jogador que tirar o maior número no dado ou ouro método escolhido pelo grupo.
2. O turno é dividido em duas fases: Gestão e Compra de Cartas.

2.1 Gestão: O jogador aloca cartas (preferencialmente) em suas campanhas ou, opcionalmente, as descarta nos montes de descarte.

Exceção: A Carta de Bloqueio pode ser colocada na campanha de um adversário ou descartada.

A quantidade de cartas a serem alocadas depende das regras do estilo de jogo escolhido (veja Seção IV – Estilos de Jogo).

Ex.: No estilo ESTRATÉGICO 1, esse número é sempre 3.

2.2 Compra – O jogador pode comprar cartas do monte de compras ou de qualquer pilha de descartes, comprando a carta do topo de cada pilha, podendo comprar mais de uma carta de um mesmo monte, até completar 8 cartas na mão.

2.3 Em caso de esquecimento - Se um jogador esquecer de comprar cartas e passar a vez, deverá esperar sua próxima vez de jogar para completar a mão. Só então poderá seguir com sua jogada normalmente.

«A carta Grande Tesouro pode iniciar uma campanha.»

2.4 Mais de 8 cartas - Se um jogador for flagrado com mais de 8 cartas na mão, outro jogador deverá retirar aleatoriamente as cartas excedentes da mão do primeiro jogador. As cartas retiradas serão embaralhadas no meio do monte de compras.

2.5 Encartar cartas 20+ (Certificado Federal ou Grande Tesouro) - Se um jogador encartar uma carta 20+ em uma campanha com menos de 20 pontos, ele deve recolher a carta para a mão e descartar uma carta.

«Cartas pretas podem ser usadas em qualquer cor.»

3. Campanhas - Cada campanha iniciada tem um custo inicial de menos 20 pontos (-20), e as cartas numéricas jogadas adicionam pontos positivos. No final do jogo, somam-se os valores das cartas e subtrai-se os 20 pontos iniciais para determinar o lucro ou prejuízo da campanha.

4. Cartas de valor - Veja Regra da Ordem Crescente, no início desta seção.

5. Bloqueio - Esta carta será jogada na campanha de um adversário, impedindo-o de realizar qualquer ação nessa campanha, a menos que utilize uma carta Proteção para anular seus efeitos. O número máximo de bloqueio por jogador em cada partida é dois (2).

Além disso, a carta Bloqueio sempre será removida da campanha em caso de terremoto.

6. Certificado Federal - Se uma campanha já alcançou o mínimo de 20 pontos e o jogador possuir a carta Certificado Federal, ele pode baixá-la na campanha, concedendo a ela o status de 'certificada'. A partir desse momento, o jogador poderá incluir cartas de números que ainda não foram baixadas anteriormente.

OBS.: A campanha continuará certificada mesmo se for atingida por um terremoto e não mantiver os 20 pontos mínimos.

7. Financiamento - A carta Financiamento pode ser jogada em qualquer momento da campanha, mas seu efeito só será aplicado no final da partida. Naquele momento, ela adicionará ao valor da campanha o mesmo montante obtido pelo jogador. Por exemplo, se o jogador conseguir -20 pontos, o Financiamento também será de -20, aumentando seu prejuízo total para -40. Da mesma forma, se o jogador obtiver +20 pontos, o Financiamento somará +20, elevando seu lucro total para +40. Pode-se usar mais de uma carta de Financiamento em uma campanha.

«Qualquer campanha que tenha ao menos uma carta será contabilizada obedecendo o custo inicial de -20 pontos, exceto se contiver apenas a carta Bloqueio. Neste caso, a campanha não será contabilizada.»

8. Grande Tesouro - Esta carta só pode ser adicionada antes do início da campanha ou depois que a campanha já estiver paga (20+ pontos). A carta Grande Tesouro triplica o resultado final da sua campanha, incluindo os Financiamentos. Por outro lado, se a campanha resultar em prejuízo, a carta se torna a Grande Maldição, triplicando o valor do prejuízo.

É possível usar mais de uma carta Grande Tesouro em uma campanha.

9. Proteção - Use esta carta numa campanha para protege-la contra bloqueios e terremotos. Se a campanha já estiver bloqueada esta carta anula o efeito da carta Bloqueio.

10. Terremoto - Quando um jogador baixa a carta Terremoto, ele escolhe uma cor/relevo, e todos os outros jogadores que tiverem campanha nessa cor/relevo devem devolver até quatro cartas de valor (2 a 10) para o monte, sendo as quatro de maior valor. Se algum jogador tiver uma carta Proteção na campanha da cor/relevo que sofreu o terremoto, ele não terá que pagar, mas perderá a carta Proteção. Todas essas cartas, junto com as de todos os montes de descarte, serão embaralhadas junto ao monte de compras. A carta Terremoto será colocada na cor escolhida, sob o tabuleiro de descarte, indicando onde ocorreu o terremoto.

«As cartas devem ser encartadas seguindo as cores.»

OBS.: Se a campanha está bloqueada, ela será atingida normalmente pelo terremoto, mas a carta Bloqueio também será retirada da campanha junto com as cartas de valor.

11. Ao final do monte de cartas - Na última rodada, todos os jogadores deverão alocar 4 cartas, independentemente do estilo de jogo. Não é mais permitido comprar nem usar a carta Terremoto. O jogo termina quando todos os jogadores fizerem esta última alocação.

11.1 Fim do Jogo - As únicas cartas da mão que são contabilizadas: Certificado Federal (-5), Financiamento (-10), Grande Tesouro (-10), Proteção (-10) e Terremoto (+10) esta última é a única que conta valor positivo.

Cada campanha deve ser contabilizada individualmente e, somente no final, as pontuações das campanhas devem ser somadas.

Os jogadores somam as cartas numéricas da campanha, subtraindo o custo (-20). Este é o RESULTADO.

Cada carta Financiamento vale o valor igual ao RESULTADO.

SUBTOTAL = Resultado + Financiamento ... (quantas cartas [F] tiver)

Cada carta Grande Tesouro multiplica o SUBTOTAL da campanha por 3. Se houver dois tesouros, o multiplicador será 6.

OBS.: Só existem 2 Tesouros para cada cor.

12. Vencedor - No final do jogo, o jogador com a maior pontuação vence, mas essa vitória é mais do que números – é uma jornada de estratégia e perseverança.

Imagine cientistas competindo globalmente, buscando as melhores campanhas para conquistar reconhecimento, fama e fortuna.

Você, como um dos principais cientistas, superou desafios, obteve recursos essenciais e fez jogadas estratégicas que resultaram em uma pontuação impressionante.

Em caso de empate, o vencedor será aquele com mais campanhas de maior valor. Se o empate persistir, todos os empatados compartilharão a vitória, reconhecendo o mérito coletivo.

O vencedor é mais do que o maior pontuador – é um visionário que conquistou respeito internacional.



III - MODALIDADES



Exploradores Amigos - Nesta modalidade as cartas Bloqueio não são utilizadas.

Exploradores Rivais - Nesta modalidade as cartas bloqueio são utilizadas.

Veja seção II - Regras - item 5.

Veja também seção VI - Carta Bloqueio.



Escolha a modalidade e utilize o card indicador correspondente na mesa.

Ambas as modalidades podem ser jogadas com qualquer dos 4 estilos descritos na seção a seguir.

IV - ESTILOS DE JOGO



Estratégico 1 – O jogador sempre joga 3 cartas na fase de Gestão e compra 3 cartas na fase de Compra.

≡ ESTRATÉGICO 1 ≡

Estratégico 2 – O jogador pode estrategicamente jogar 2, 3 ou 4 cartas na fase de Gestão e comprar a mesma quantidade na fase de Compra."



≡ ESTRATÉGICO 2 ≡



Equilibrado – No início de cada rodada, o primeiro jogador rola um dado, e o resultado da tabela define, para todos, quantas cartas devem ser usadas nas fases de Gestão e de Compra.

«Introduz um novo nível de sorte ao jogo, exigindo que os jogadores se adaptem a cada rodada.»

Insano – A cada turno o jogador rola um dado, e o resultado da tabela define quantas cartas devem ser descartadas e compradas nas fases de Gestão e de Compra.

«Eleva o fator aleatório ao extremo, tornando cada jogada ainda mais caótica.»



≡ INSANO ≡

NÚMERO DE CARTAS PARA DESCARTAR E COMPRAR				
ESTILO		VALOR DO DADO	ESTILO	
ESTRATÉGICO 1	ESTRATÉGICO 2		EQUILIBRADO	INSANO
3	2 3 4	1-2 3-4 5-6	2 3 4	3 4 5
PARTIDA	TURNO		RODADA	TURNO

Escolha o estilo e utilize o card indicador correspondente na mesa.

V - AS CARTAS

Significado das cartas numéricas - As cartas numéricas descrevem uma acirrada competição entre cientistas, uma verdadeira batalha de ciência na arena da mídia internacional. Nesse embate, os pesquisadores buscam incessantemente as melhores campanhas, almejando publicar artigos e livros, firmar contratos e acordos internacionais, tudo em busca do reconhecimento profissional, fama, sucesso e fortuna.

«Estas cartas valem o valor de face.»

2 - Escavação e coleta.



3 - Análise e pesquisa.



4 - Publicação científica.



5 - Reconhecimento profissional.



6 - Visibilidade pública e mídia.



7 - Contratos de consultoria.



8 - Acordos financeiros internacionais.



9 - Lucro e reconhecimento financeiro.



10 - Criação de uma Fundação de pesquisa.



«A falta de qualquer uma destas cartas não afetará a validade de uma campanha.»

VI - Regras das Cartas Especiais

Carta Bloqueio

Tipo de Carta: Ataque

Cor: Amarela/Vermelha/Azul/Verde

Limites: Cor

Valor na mão: -10

Esta campanha incomodou a população local e eles resolveram bloqueá-la.

Esta carta permite que um jogador bloqueeie a campanha de um adversário, iniciada ou não. Com a campanha bloqueada, o jogador não poderá movimentar sua campanha até que obtenha uma carta

Proteção ou que a carta Bloqueio seja retirada por um terremoto. Cada jogador pode receber no máximo 2 bloqueios por partida.

Na modalidade Exploradores Amigos a carta Bloqueio não será utilizada.

Obs.: A carta Bloqueio sempre sairá da campanha em caso de terremoto.



Carta Certificado Federal

Tipo de Carta: Benefício

Cor: Preta

Limites: 20+

Valor na mão: -5

O governo concedeu Certificação Federal para aprimorar esta campanha.

Esta carta concede uma permissão federal para aprimorar uma campanha, permitindo que o jogador encarte cartas numéricas faltantes em uma campanha.

Esta carta permite quebrar a Regra da Ordem Crescente.

Esta carta só poderá ser usada em campanhas já pagas (20+ pontos).



Carta Financiamento

Tipo de Carta: Financeira

Cor: Amarela/Vermelha/Azul/Verde

Limites: Cor

Valor na mão: -10

Uma entidade de apoio à pesquisa ofereceu financiamento.
Use-o com sabedoria.

No fim do jogo cada carta Financiamento soma o mesmo valor arrecadado por sua campanha, seja negativo ou positivo. Aumentando seu lucro ou seu prejuízo. Veja Seção II item 11.

Esta carta pode ser baixada em qualquer momento na campanha.



Carta Grande Tesouro

Tipo de Carta: Financeira

Cor: Amarela/Vermelha/Azul/Verde

Limites: Início ou 20+

Valor na mão: -10

Suas pesquisas te levaram até um tesouro! Sua campanha poderá ser beneficiada por essa descoberta extraordinária.

Esta carta triplicará o resultado final da sua campanha!

Esta carta só pode ser usada antes do início ou após a campanha ser paga (20+ pontos).



Tome cuidado para que o Grande Tesouro não se torne uma grande maldição! Se a campanha não alcançar o mínimo de vinte pontos, o prejuízo final será triplicado por esta carta.

Carta Proteção

Tipo de Carta: Benefício

Cor: Preta

Limites: Nenhum

Valor na mão: -10

**Seu trabalho foi bem recebido
pela comunidade, que o
recompensou com um amuleto.**

**Esta carta protege uma campanha contra
 bloqueios e terremotos.**

**Você pode usar esta carta para desbloquear uma campanha que foi
 bloqueada por um adversário, anulando o efeito da carta Bloqueio.**

Apenas o jogador pode desbloquear sua própria campanha.



Carta Terremoto

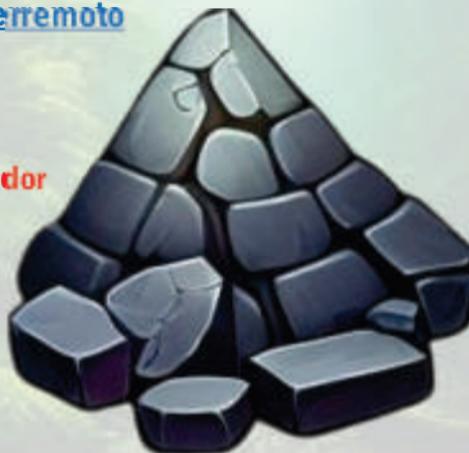
Tipo de Carta: Ataque

Cor: Preta

Limites: Uma cor escolhida pelo jogador

Valor na mão: +10

**Geologia ou maldição?
Não importa no que você
acredita, se não se proteger,
vai sofrer as consequências...**



**Esta carta permite que você atinja uma cor/relevo com um terremoto,
 afetando todos os jogadores, exceto você ou aqueles que possuírem
 proteção naquela campanha.**

Todos os adversários atingidos devem devolver até 4 cartas de valor (cartas de 2 a 10), sendo as quatro de maior valor na campanha afetada. As 4 cartas de todos os adversários e todas as cartas dos montes de descarte de todas as cores serão embaralhadas junto ao monte de compras. O jogador que possuir uma carta Proteção na campanha da cor/relevo que sofreu o terremoto não precisará devolver as 4 cartas, mas perderá a carta Proteção, que também retornará ao monte de compras.

OBS. 1: Se uma campanha estiver bloqueada, ela será afetada normalmente por um terremoto; a carta Bloqueio será removida e voltará para o monte de compras, junto com as outras 4 cartas numéricas.

OBS. 2: Se uma carta 20+ estiver presente na campanha, coloque-a na parte de cima da Guia correspondente para indicar que foi encartada quando a mesma tinha mais de 20 pontos, evitando as penalidades da Seção II ítem 2.5. Chame atenção dos adversários para este fato!

VI-a - Regras das Cartas (Resumo)

NOME	CARTA	REGRA	LIMITES NA COR	N A
Bloqueio		Bloqueia uma campanha adversária.	Cor	-
Cartas Numéricas		Vale o valor de face. Encarte em ordem crescente.	Cor	-
Certificado Federal		Permite inserir números faltantes na sequência.	20+	-5
Financiamento		Soma valor igual ao da campanha no fim do jogo.	Cor	-10
Grande Tesouro		Triplica o valor final de uma campanha.	Cor Início ou 20+	-10
Proteção		Contra terremotos e bloqueios, desfaz bloqueio.	-	-10
Terremoto		Provoca um terremoto num relevo (cor) escolhido.	-	+10

VII - PREPARANDO O BARALHO

Para 4 pessoas

MODALIDADE:		EXPLORADORES AMIGOS				EXPLORADORES RIVais			
CARTAS		2-10 DE CADA				2-10 DE CADA			
Amarelo		2	0	3	2	2	2	3	2
Vermelho		2	0	3	2	2	2	3	2
Azul		2	0	3	2	2	2	3	2
Verde		2	0	3	2	2	2	3	2
CARTAS									
Preto		10	12	2		8	8	4	

O jogo foi projetado para 4 jogadores, mas pode ser adaptado para 2 jogadores utilizando metade das cartas de uma das tabelas acima.

Para até 8 pessoas

Com dois conjuntos do jogo, é possível expandir a partida para até 8 jogadores.

VIII - PERSONALIZAÇÃO DO JOGO

Caso queira deixar as partidas mais competitivas combine com os participantes e aumente a quantidade de cartas Bloqueio e Terremoto e diminua a quantidade de cartas Financiamento, Grande Tesouro, Certificado Federal e Proteção.

Inversamente, para deixar as partidas mais fáceis diminua a quantidade das cartas Bloqueio e Terremoto e aumente a quantidade das cartas Financiamento, Grande Tesouro, Certificado Federal e Proteção.

IX - OS TABULEIROS

Tabuleiro de Mesa: Um tabuleiro grande para os descartes.



Neste tabuleiro, as cartas descartadas pelos jogadores durante a partida devem ser empilhadas por cor, e os jogadores só podem comprar as cartas da pilha de cima para baixo.

Guia de Campanhas: Um tabuleiro pequeno para cada jogador.



Os guias de campanha garantem que todos os jogadores construam suas campanhas na mesma ordem de cores.

X - OS AUTORES

Paulo R. G. Mello é carioca, publicitário, fotógrafo amador e entusiasta de trilhas, viagens, jogos analógicos, filmes e séries de ficção, além de automação residencial e gadgets eletrônicos.

José M. C. Castilho é goiano, economista, gosta de trilhas, filmes e séries, jogos analógicos, bons restaurantes e Pokémon GO.

Eles residem em sua estância em Teresópolis desde 2015, a cidade que escolheram para viver.

O Jogo Exploradores nasceu na cidade de Teresópolis, conhecida como a Capital do Montanhismo. Essa vocação da cidade inspirou a criação de um jogo cheio de ação e aventura.

-22.3745087606246, -42.99589334948691

© 2024 Paulo R G Mello e José M C Castilho

AGRADECIMENTOS:

A Jociane e Leão, pelos churrascos e por apoiarem o jogo desde os primeiros testes.

A Mariana, Marlton, Cristina e Fernando, por participarem de vários testes e sugerirem melhorias.

A Márcio e Monique Freitas, pelo apoio incondicional.

A Iria Matos, por ser a primeira fã oficial do jogo.

A Nelson, pela amizade e tantas dicas valiosas sobre trabalhos gráficos.

A Victor, Detone e Vitinho, pelo Limoncello caseiro, pelas partidas divertidas e pelas palavras de incentivo que eu precisava ouvir.

Ao Carlos Correia, proprietário da editora Minha Primeira Leitura, pela sugestão de que eu mesmo assumisse a produção do jogo.

A Alexander Francisco @alexfranc1 pelas dicas de playtest e de financiamento coletivo.

Agradeço a todos os playtesters que nos ajudaram a aprimorar o jogo.



INSTAGRAM



@jogo.exploradores

UTILIZE A CALCULADORA ONLINE

www.jogoexploradores.com.br

Conteúdos gratuitos:

- Calculadora oficial do jogo
- Manual mobile



ESTAMOS NO TABLETOPIA



JOGO EXPLORADORES

<https://tabletopia.com/games/exploradores>

CONTEÚDO DA EMBALAGEM

126 - Cartas coloridas

4 - Guias de Campanha

2 - Cards de Estilo

1 - Card de Modalidade

1 - Tabuleiro de Descartes

1 - Dado

1 - Este manual