



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 cartas para dois a quatro jogadores (podendo acrescentar mais jogadores utilizando expansões) onde o objetivo é realizar campanhas de pesquisa, exploração e divulgação científica, buscando fama, fortuna e sucesso.

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

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.

«As cartas de fundo preto podem ser usadas em qualquer campanha ou cor.»

2. Descarte e Compra - Em cada rodada, os jogadores devem descartar uma carta antes de comprar. Nos níveis de dificuldade 2 a 4 cada jogador lança o dado a cada vez, e confere no Card de Dificuldade o número de cartas que deverão ser descartadas e compradas. (Veja: Níveis de dificuldade.) Todos os descartes devem ser feitos antes das compras. Não é permitido comprar a carta que descartou na mesma rodada.

OBS.: Qualquer descarte ou compra só pode ocorrer na vez do jogador.

2.1 Descarte - O jogador pode baixar uma carta no próprio jogo ou em um dos montes de descarte. Exceção única: Carta de Bloqueio que será colocada na campanha de um adversário. Em todos os casos as cartas devem sempre acompanhar as cores do tabuleiro, menos as pretas que podem ser descartadas em qualquer cor.

2.2 Compra - O jogador pode pegar a carta do monte de compra ou de uma das pilhas de descarte; em todos os casos, sempre a carta de cima.

2.3 Em caso de esquecimento - Se o jogador jogar e passar a sua vez sem comprar, será forçado a passar a próxima vez. Na rodada seguinte, ele deverá completar a mão com cartas do descarte e, somente se não houver quantidade suficiente, comprará do monte de compras. Só então poderá descartar e comprar normalmente.

2.4 Mais de 8 cartas - Se um jogador for flagrado com mais de 8 cartas na mão, ele deverá permitir que um dos outros jogadores pegue aleatoriamente a quantidade excedente de cartas de sua mão. Essas cartas serão colocadas no meio do monte de compra. O Jogador também perderá uma vez.

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, descartar uma carta e não jogar na próxima rodada. OBS.: A carta Grande Tesouro pode ser encartada antes do início da campanha sem problemas.

«Não é permitido colocar cartas de números repetidos nas campanhas.»

3. Campanhas - Cada campanha iniciada tem um custo inicial de 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 - Devem ser jogadas em ordem crescente, mas não é necessário que seja uma sequência completa. Por exemplo, você pode baixar as cartas 3, 5 e 6, mas não poderá depois incluir as cartas 2 e 4. Ou seja, a ordem deve ser crescente, mas não precisa ser uma sequência exata. (veja: Certificado Federal).

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 os efeitos do Bloqueio.

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.

«As cartas devem ser encartadas seguindo as cores.»

7. Financiamento - A carta Financiamento pode ser jogada em qualquer momento da campanha. Ela adiciona 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, aumentando seu lucro total para +40. É possível utilizar 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. Se a campanha tiver um resultado positivo, o valor final será triplicado. No entanto, 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 devem devolver até quatro cartas de valor (2 a 10) para o monte. Serão devolvidas as 4 cartas de maior valor. Todas essas cartas, junto com todas as cartas dos montes de descarte, serão embaralhadas e colocadas embaixo do monte de compra. A carta Terremoto será colocada na cor escolhida, embaixo do tabuleiro de descarte, indicando onde ocorreu o terremoto. 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, que também voltará para o monte.

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 - O próximo Jogador lança o dado e o valor obtido (entre 1 a 6, sem tabela) vai definir o número de cartas descartadas para todos os jogadores nesta última rodada. Não é mais permitido comprar nem usar a carta Terremoto. O jogo termina quando todos os jogadores fizerem este último descarte.

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.

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 presente na campanha irá triplicar o **SUBTOTAL**. Só aí teremos o valor Total da Campanha.

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

Imagine o cenário: cientistas de todo o mundo competem em uma batalha de ciência na mídia internacional, buscando as melhores campanhas e lutando por reconhecimento profissional, fama e fortuna.

Você, como um dos principais cientistas, navegou por este mar tempestuoso com destreza, obtendo recursos essenciais e superando desafios. Seus cálculos e jogadas estratégicas resultaram em uma pontuação impressionante, tornando você o líder inquestionável.

Em caso de empate, o vencedor será aquele que tiver a maior quantidade das maiores campanhas. Se persistir o empate, todos os empatados compartilharão a glória, reconhecendo a grandeza coletiva de suas realizações.

O vencedor é mais do que um jogador com a maior pontuação - é um visionário que conquistou admiração e respeito internacionais.



III - MODALIDADES

Exploradores Amigos e Exploradores Rivals escolha sua modalidade:



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

Exploradores Rivals - Baixando uma carta Bloqueio na campanha de um adversário, esta campanha ficará bloqueada e o dono da campanha não poderá mais incluir cartas nesta campanha até que ela seja desbloqueada.



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

Ambas as modalidades podem ser jogadas com o nível normal ou os outros 3 níveis descritos na seção a seguir.

IV - NÍVEIS DE DIFICULDADE

Existem quatro níveis de dificuldade:

- No nível Fácil o jogador sempre descarta 1 carta e compra 1 carta.
- Para os níveis Médio, Expert e Insano cada jogador deve rolar um dado a cada jogada. Desta forma ele saberá quantas cartas vai descartar e comprar naquela jogada, de acordo com a tabela abaixo:

NÚMERO DE CARTAS PARA DESCARTAR E COMPRAR				
VALOR DO DADO	N Í V E L			
	FÁCIL	MÉDIO	EXPERT	INSANO
1-2	1	1	2	3
3-4	1	2	3	4
5-6	1	3	4	5

Escolha o nível e utilize o card indicador correspondente na mesa para ajudar os jogadores.



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.»

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 bloqueie 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.

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 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.

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! No entanto, 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 e colocadas embaixo do 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 regra II item 2.5. Chame atenção dos adversários para este fato!

VI - Regras das Cartas (Resumo)

NOME	CARTA	REGRA	LIMITES NA	NA
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		Triplifica 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 ser jogado por 4 jogadores. No entanto, se desejar jogar com apenas 2 jogadores, utilize metade das cartas de uma das tabelas acima.

Uma expansão (vendida separadamente) permite adicionar mais 2 jogadores (incluindo cartas e 2 Guias de Campanha), ou adquirir um segundo jogo completo permitirá adicionar mais 4 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.

© 2024 Paulo R G Mello e José M C Castilho

-22.3745087606246, -42.99589334948691

AGRADECIMENTOS:

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

A Mariana, Marllon, 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.



**Exploradores é distribuído por:
José Maria Correia Castilho**

www.jogoexploradores.com.br



Acesse nossa página oficial e encontre dicas, novidades e mais:

- Calculadora oficial do jogo (Grátis)
- Expansão (para mais 2 jogadores)
 - Camiseta
 - Caneca

CONTEÚDO DA EMBALAGEM

**126 - Cartas coloridas
4 - Guias de Campanha
2 - Cards de Dificuldade
1 - Card de Modalidade**

**1 - Tabuleiro de Descartes
1 - Dado
1 - Este manual**