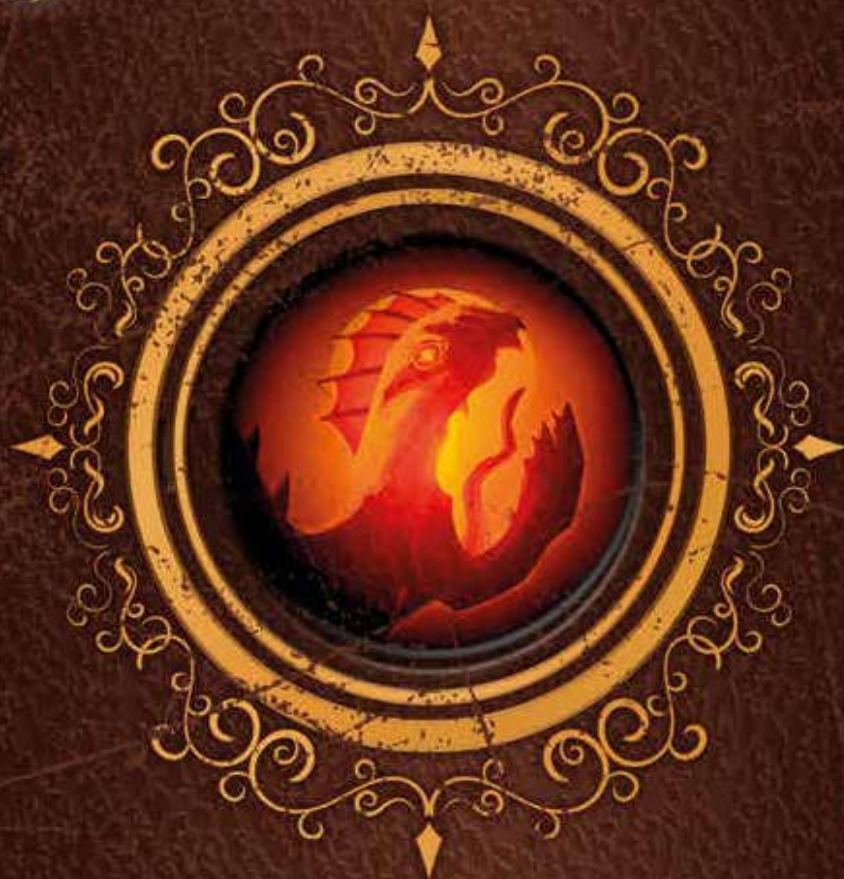


CRYPTID



UM JOGO DE HAL DUNCAN E RUTH VEEVERS
ILUSTRADO POR KWANCHAI MORIYA

Serpentes Marinhas, Abominável Homem das Neves, Chupa-cabra: Você estudou seus rastros, conectou os pontos, e coletou cada ínfima pista que pôde. Você está próximo - logo o mundo todo saberá a verdade por trás dos criptidos.

Você veio acompanhado de um grupo de parceiros criptozoologistas com o objetivo de finalmente localizar a mítica criatura, mas a glória da descoberta é um prêmio valioso demais para ser compartilhado. Sem fornecer parte do que você sabe, você nunca conseguirá localizar a fera, mas revele informações demais e seu nome logo será esquecido!

CONTEÚDO

- 6 peças de mapa numeradas
- 4 Rochas Verticais (octógonos)
- 4 Cabanas Abandonadas (triângulos)
- 1 Peão
- 5 conjuntos de Marcadores de Jogador (cubos e discos nas respectivas cores)
- 5 Livros de Pistas
- 54 Cartas

VISÃO GERAL

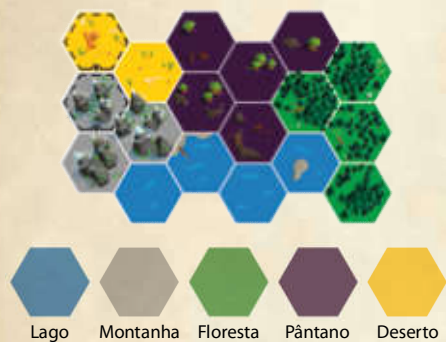
Vocês são todos criptozoologistas, tentando ser o primeiro a descobrir a prova definitiva de um criptido nas selvas da América do Norte. Cada jogador vai receber uma pista única - um fragmento de informação crucial sobre onde a criatura vive. Quando combinadas, as pistas identificam um único espaço no mapa - o habitat da criatura.

Cada pista indica uma área onde a criatura pode ser encontrada, ou onde ela não pode ser encontrada, baseado no terreno e nas estruturas no tabuleiro. Durante o jogo, você pode fazer perguntas para os outros jogadores no intuito de descobrir quais são as suas pistas. O primeiro jogador que corretamente usar todas as pistas para encontrar o habitat vence o jogo.

COMPONENTES

O MAPA

O mapa é a área onde acontecerá sua busca, e serve como foco do jogo. Ele consiste de seis peças de mapa numeradas, divididas em espaços hexagonais. Existem cinco tipos diferentes de espaços: deserto, floresta, lago, montanha e pântano. Um canto de cada peça mostra um número, que é usado na preparação.



TERRITÓRIO DE ANIMAL

Além de ter um tipo de terreno, um espaço pode ser parte do território de um urso ou de um puma, indicado pelo seu contorno.



Território de Urso



Território de Puma

ESTRUTURAS

Cada espaço pode conter também uma estrutura. Existem dois tipos de estrutura: rochas verticais e cabanas abandonadas. Cada tipo vem em quatro cores: branco, verde, azul e preto.



Rochas Verticais



Cabanas Abandonadas

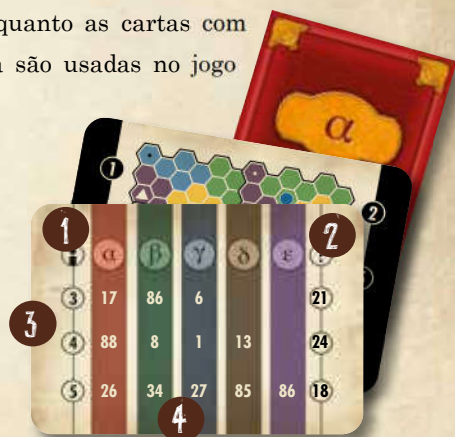
MARCADORES DE JOGO



Cada jogador possui seu próprio conjunto de cubos e discos, que eles irão colocar no tabuleiro quando forem forçados a dar informações aos outros jogadores. Um **cubo** significa que aquele espaço *não pode* ser o habitat da criatura, de acordo com a pista daquele jogador. Pode haver apenas um único cubo em cada espaço. Um **disco** significa que aquele espaço *pode* ser o habitat da criatura, de acordo com a pista daquele jogador. Pode haver vários discos empilhados em um espaço. Marcadores nunca são removidos do tabuleiro, a menos que um engano tenha ocorrido.

LIVROS DE PISTAS E CARTAS

O baralho de cartas e os cinco livros de pistas são usados para preparar o jogo e atribuir as pistas. Cartas com a borda clara são para o jogo normal, enquanto as cartas com borda preta são usadas no jogo avançado.



1. Número de jogadores (3, 4 ou 5).
2. Coluna de dicas opcionais.
3. Borda da carta indica o nível de dificuldade.
4. Linhas indicam quais livros e pistas cada jogador deve consultar.

PREPARAÇÃO

Cryptid pode ser jogado nos modos normal ou avançado. O modo normal é o melhor jeito de familiarizar os novos jogadores com o jogo e com as pistas, e também mais apropriado para jogadores mais jovens.

Existem apenas duas diferenças no modo avançado:

1. Os jogadores podem receber tanto dicas positivas quanto dicas negativas, portanto algumas dicas podem incluir a frase 'o habitat não é aqui'.
2. Todas as quatro estruturas de cada tipo são usadas, ao invés de apenas três.

No início do jogo, escolha um jogador inicial (sugerimos que seja quem preparou o mapa), e dê a cada jogador um conjunto de marcadores de jogador. Não importa se você estiver usando o aplicativo ou os livros de pistas, o mapa será construído da mesma maneira. Os números nas colunas da direita e da esquerda ao redor da imagem do mapa indicam as

posições de cada peça de mapa, enquanto os pontos em cada canto indicam suas orientações. O ponto na imagem do mapa representa o espaço na peça que contém o seu número.

USANDO O APLICATIVO COMPANHEIRO

A maneira mais rápida de preparar uma nova partida é deixar as cartas e o livro de pistas de lado, então seguir as instruções em:

www.playcryptid.com

Quando tudo estiver preparado e as pistas tiverem sido alocadas, você pode colocar seu dispositivo de lado - ele não será usado durante a partida, a menos que algum jogador precise checar sua pista ou o grupo solicite uma dica.



USANDO O LIVRO DE PISTAS

Uma vez que vocês decidirem que tipo de jogo vocês querem jogar (normal ou avançado), embaralhem as cartas daquele tipo e comprem uma única carta. A frente da carta indicará as posições e a orientação das peças de mapa, e os espaços nos quais deve-se colocar as estruturas.

Uma vez que isso for feito e conferido, vire a carta para o outro lado. O verso da carta indicará quais pistas vocês devem usar. Primeiro, verifique na coluna mais à esquerda o número correto de jogadores. Cada jogador na ordem de turno deve pegar um dos livros de pistas correspondentes às colunas com números daquela linha. Cada número corresponde a uma pista de seu respectivo livro - esta será sua pista para esta partida. Mantenha sua pista em segredo dos outros jogadores.

ANDAMENTO DO JOGO

O objetivo do jogo é identificar corretamente o único espaço do tabuleiro que pode ser o habitat do criptido. Cada jogo começa com o compartilhamento inicial: o jogador inicial deve colocar um cubo em um espaço do tabuleiro que não pode ser o habitat, de acordo com sua pista. O jogador à sua esquerda deverá fazer o mesmo, e isso segue em sentido horário até que todos os jogadores tenham posicionado dois cubos. **Você pode colocar seus marcadores em um espaço que contenha uma estrutura, mas não pode colocar um marcador em um espaço que contenha um cubo.** O jogador inicial então realiza o primeiro turno.

Em seu turno, você pode fazer uma pergunta a outro jogador, ou pesquisar um espaço. O turno passa então para o jogador à sua esquerda, a menos que você tenha encontrado corretamente o habitat.

Durante o curso do jogo, os jogadores irão colocar cubos ou discos de suas cores em diferentes espaços do tabuleiro. Um cubo significa que o espaço não pode ser o habitat correto de acordo com a pista daquele jogador. Um disco significa que o espaço pode ser o habitat de acordo com a pista daquele jogador. A única maneira de vencer o jogo é pesquisar o espaço que contém o habitat.

REGRAS CENTRAIS

Não importa se for para perguntar ou para pesquisar, você deve obedecer essas regras centrais do jogo:

- Você deve ser honesto ao colocar seus marcadores no mapa.
- Marcadores nunca são removidos do mapa.
- Você nunca pode interagir com um espaço que contenha qualquer cubo. Isso significa que você não pode perguntar, pesquisar, ou colocar qualquer um dos seus marcadores nesses espaços.
- **Se durante seu turno você fizer com que alguém coloque um cubo, você deve também colocar um dos seus cubos em algum lugar do tabuleiro.** Isso se aplica ao fazer uma pergunta ou pesquisar.
- Se um de seus marcadores já estiver em um espaço, você não pode adicionar mais marcadores nesse espaço.

Algumas vezes você será forçado a dar aos outros jogadores informações sobre sua pista. Quando isso acontecer você deve ser honesto em suas respostas, mas normalmente é possível responder de modo a enganar o outro jogador ou fornecer o mínimo de informação possível. Por exemplo, se um dos meus cubos já estiver em um espaço de montanha, eu posso colocar outro dos meus cubos em um espaço de montanha diferente para fazer com que os outros jogadores pensem que minha pista é 'o habitat não é uma montanha'.



PERGUNTANDO

Para perguntar, coloque o peão em um espaço no mapa e pergunte para qualquer outro jogador: “A criatura pode estar aqui?” Você pode escolher qualquer espaço para perguntar, mesmo um espaço que você sabe que não pode ser o habitat. Na verdade, frequentemente esta é uma boa maneira de afastar as pessoas do rastro de sua própria pista!

O jogador que você questionou deve dizer se o espaço pode ser o habitat de acordo com a pista dele, e colocar um disco ou um cubo da própria cor no espaço selecionado, para indicar se a criatura pode estar lá ou não. Se ele colocar um cubo, você deve agora colocar também um cubo em um outro espaço que não possa ser o habitat de acordo com sua pista. O turno então passa para o jogador à sua esquerda.

PESQUISAR

Para pesquisar, coloque o peão em um espaço no mapa que possa ser o habitat de acordo com sua pista, e declare a pesquisa. **Você deve imediatamente colocar um de seus próprios discos no espaço.** Se um de seus discos já estiver nesse espaço, você deve colocar um disco em um outro espaço que possa ser o habitat de acordo com sua pista, e que ainda não contenha um de seus discos.

Seguindo em sentido horário, pergunte a cada outro jogador se, de acordo com as pistas deles, a criatura pode estar lá. Eles então colocam um cubo ou um disco nesse espaço, a menos que um disco da própria cor já esteja no espaço.

No momento que um jogador colocar um cubo, a pesquisa acaba. Ninguém mais deve responder, e você agora deve colocar um cubo em um outro espaço que não possa ser o habitat de acordo com sua pista. O turno agora passa para o jogador à sua esquerda.

Se ninguém colocar um cubo, você identificou corretamente o habitat e venceu o jogo! Aproveite a oportunidade de ser glorificado pelos outros jogadores, antes de comparar as pistas.

HONESTIDADE

Cryptid permite tentar desorientar seus oponentes, mas o jogo é completamente dependente de todos os jogadores posicionarem seus cubos e discos honestamente. Se isso não combinar com seu grupo de jogo, então provavelmente este não seja um jogo para vocês.

Enganos são raros, mas podem acontecer de tempos em tempos. Se um jogador perceber que cometeu um erro e colocou um cubo onde deveria ter colocado um disco (ou vice versa), ele deve declarar isso para os outros jogadores logo que notar

seu engano. O jogador que cometeu o engano deve substituir imediatamente seu componente nesse espaço. Ele deve então mover o marcador removido para outro espaço válido. Isso pode ser feito durante um turno de outro jogador, não apenas quando o jogador que cometeu o erro for o jogador ativo. Por exemplo, você pode ter colocado um disco em um espaço onde você deveria ter colocado um cubo. Logo que perceber seu erro, você deve falar para os outros jogadores, coloque então um cubo nesse espaço, e mova o disco para um espaço diferente, onde possa ser o habit de acordo com sua pista. Lembre-se que você não pode colocar nenhum marcador em espaços que já tenham um de seus marcadores, ou cubos de qualquer jogador.

RECEBENDO UMA DICA

Se os jogadores estiverem encalhados, é possível obter uma dica. Isso deve ser acordado por todos os jogadores na mesa, ou por todos menos um se estiverem jogando com quatro ou cinco jogadores. Se estiver usando as cartas, verifique o número na carta, e encontre-o na seção de Dicas no verso deste manual de regras. Se estiver usando o aplicativo, apenas siga as instruções.

INFORMAÇÕES ÚTEIS

Aqui estão três pequenas coisas que irão ajudar você a ter uma melhor experiência de jogo:

- Tenha certeza de que todos os jogadores estejam familiarizados com todas as possíveis pistas. Existe uma explicação de cada tipo de pista neste manual de regras, e uma lista com todos os tipos de pista no verso de seu livro de pistas.
- Se já houver o disco de outro jogador em um espaço, empilhe seu disco em cima dele, assim o espaço permanecerá visível.

- Você terá mais facilidade se usar papel e lápis para anotar as informações dos outros jogadores.

PISTAS

Existem alguns tipos possíveis de pista, mas todos eles referem-se a distâncias de certos elementos do tabuleiro. Algumas pistas especificam que o habitat deve ser um tipo de terreno, enquanto outras especificam que o habitat está a certa distância de um tipo de terreno, estrutura, ou território de animal.

Qualquer elemento no tabuleiro está a zero espaços de distância de si mesmo. Isso significa que qualquer pista que especifica que o habitat está a uma certa distância de um elemento inclui o espaço onde o elemento está. Por exemplo, se sua pista é 'está a até um espaço de distância de uma floresta', ela inclui todos os espaços de floresta, e todos os espaços que tocam um espaço de floresta.

Os jogadores nunca recebem pistas iguais na mesma partida.



PISTA POSSÍVEIS*

1. O HABITAT É UM DE DOIS TIPOS DE TERRENO.

Exemplo: 'O habitat é uma floresta ou um pântano.'
Esse jogador sabe que o habitat é um espaço de floresta ou de pântano, portanto ele irá colocar discos nesses espaços. O jogador sabe que o habitat não pode ser qualquer outro tipo de terreno, então irá colocar cubos em qualquer outro tipo de terreno.



2. O HABITAT ESTÁ A ATÉ UM ESPAÇO DE UM TIPO DE TERRENO.

O habitat está a até um espaço de um tipo específico de terreno. Isso inclui os espaços do tipo especificado de terreno.

Exemplo: 'O habitat está a até um espaço de um deserto.' Espaços de deserto estão sempre a até um de distância de si mesmos, portanto eles podem ser o habitat. Um cubo deve ser colocado em qualquer espaço a mais de um de distância de um espaço de deserto.



3. O HABITAT ESTÁ A ATÉ UM ESPAÇO DE UM TERRITÓRIO DE ANIMAL.

O habitat está a até um espaço dos territórios de animal. Isso inclui espaços dentro desses territórios.

Exemplo: 'O habitat está a até um espaço de um território de animal.' Os espaços a até um espaço de distância dos território de urso ou puma podem ser o habitat, então o jogador irá colocar discos nesses espaços. Qualquer espaço a mais de um espaço de um território de animal não pode ser o habitat, então você irá marcá-los com cubos.



*Os hexágonos destacados mostram os espaços onde você deverá colocar discos, de acordo com o exemplo especificado.



4. O HABITAT ESTÁ A ATÉ DOIS ESPAÇOS DE UM TIPO DE ESTRUTURA

O habitat está a até dois espaços de um tipo específico de estrutura (rocha vertical ou cabana abandonada). Isso inclui o espaço que contém a estrutura. A cor da estrutura é irrelevante para esta pista.

Exemplo: 'O habitat está a até dois espaços de uma rocha vertical.'



5. O HABITAT ESTÁ A ATÉ DOIS ESPAÇOS DE UM TIPO DE TERRITÓRIO DE ANIMAL.

O habitat está a até dois espaços de um território de um tipo específico de animal (urso ou puma). Isso inclui os espaços que contêm o território de animal do tipo especificado. Para esta pista, apenas o tipo especificado conta.

Exemplo: 'O habitat não está a até dois espaços de um território de urso.' Esta pista diz onde o habitat *não pode* estar. Ele não pode estar em nenhum espaço que esteja a até dois espaços de qualquer território de urso, esses devem ser marcados com cubos. Ele pode estar em qualquer espaço que não esteja a até dois espaços de distância de um território de urso, esses devem ser marcados com discos.



6. O HABITAT ESTÁ A ATÉ TRÊS ESPAÇOS DE UMA COR DE ESTRUTURA

O habitat está a até três espaços de uma cor específica de estrutura. Essa pista inclui espaços que contêm uma estrutura da cor especificada. O tipo de estrutura é irrelevante para esta pista.

Exemplo: 'O habitat está a até três espaços de uma estrutura azul.'



DICAS

NÃO PERCA UMA PISTA...

1. *a até dois espaços*
2. *a até três espaços*
3. *a até dois espaços*
4. que menciona territórios de animal
5. *a até três espaços*
6. *a até dois espaços*
7. *terreno ou terreno*
8. *a até um espaço*
9. *a até três espaços*
10. que menciona desertos
11. que menciona florestas
12. *a até dois espaços*
13. *a até dois espaços*
14. *a até dois espaços*
15. *a até três espaços*
16. *a até um espaço*
17. *a até dois espaços*
18. que menciona montanhas
19. que menciona pântanos
20. *a até três espaços*
21. *a até um espaço*
22. que menciona montanhas
23. *a até três espaços*
24. *a até um espaço*
25. *a até dois espaços*
26. *a até um espaço*
27. que menciona florestas
28. *a até um espaço*
29. *a até três espaços*
30. que menciona lagos
31. que menciona pântanos
32. *terreno ou terreno*
33. *a até um espaço*
34. *a até dois espaços*
35. *a até um espaço*
36. *terreno ou terreno*
37. *a até um espaço*
38. *a até três espaços*
39. que menciona lagos
40. *a até três espaços*
41. *a até três espaços*
42. *a até dois espaços*
43. *a até três espaços*
44. *a até três espaços*
45. *a até um espaço*
46. que menciona lagos
47. *a até dois espaços*
48. *a até dois espaços*
49. *terreno ou terreno*
50. *a até dois espaços*
51. *a até dois espaços*
52. que menciona qualquer tipo de terreno
53. *a até dois espaços*
54. *a até três espaços*
55. *a até um espaço*
56. *a até três espaços*
57. que menciona desertos
58. *a até três espaços*
59. *terreno ou terreno*
60. *a até dois espaços*
61. *a até dois espaços*
62. *a até dois espaços*
63. que menciona florestas
64. *a até dois espaços*

- 
65. *a até dois espaços*
66. *a até três espaços*
67. *a até dois espaços*
68. *que menciona pântanos*
69. *que menciona montanhas*
70. *a até três espaços*
71. *que menciona desertos*
72. *a até dois espaços*
73. *a até três espaços*
74. *a até três espaços*
75. *a até três espaços*
76. *a até um espaço*
77. *a até dois espaços*
78. *a até dois espaços*
79. *a até três espaços*
80. *terreno ou terreno*

Obrigado a todos os nossos playtesters que encararam versões menos intuitivas do jogo, e algumas até mesmo quebradas: Steve, Jenni, Max, Charlotte, Matt, Pete, John, Anthony, Dave, Rasmus & muitos outros da Norwich Board Gamers.

Primeira edição no Brasil em 2020 por Grok Games

Rua Rodolfo Miranda, 223, 1º andar

São Paulo, SP, Brasil, 01121-010

© Ruth Veevers & Anthony Duncan, 2018.

Todos os direitos reservados.

Para mais informações ou reposições:

www.grokgames.com.br

sac@grokgames.com.br

18 19 20 21 22 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

GUIA DE REFERÊNCIA RÁPIDA

PREPARAÇÃO

Prepare o tabuleiro e atribua as pistas usando o app, ou as cartas e os livros de pistas. Comece o jogo com o compartilhamento inicial: o jogador inicial deve colocar um cubo em um espaço do tabuleiro que não pode ser o habitat, de acordo com sua pista. O jogador à sua esquerda deverá fazer o mesmo, e isso segue em sentido horário até que todos os jogadores tenham posicionado dois cubos. O jogador inicial realiza o primeiro turno.

TURNOS

Em seu turno você deve fazer uma ação:

PERGUNTAR

Escolha um espaço e pergunte para outro jogador se esse espaço pode ser o habitat. Ele deve então dizer se lá pode ser o habitat (colocando um disco), ou se não pode ser o habitat (colocando um cubo), de acordo com a pista dele.

PESQUISAR

Escolha um espaço que possa ser o habitat de acordo com sua pista. Pergunte a todos os outros jogadores em sentido horário ao redor da mesa até que alguém coloque um cubo. Se ninguém o fizer, você venceu o jogo. Se alguém colocar um cubo, a pesquisa acaba imediatamente.

REGRAS CENTRAIS

Seja perguntando ou pesquisando, você deve obedecer essas regras centrais do jogo:

- Você deve ser honesto ao colocar seus marcadores no mapa.
- Marcadores nunca são removidos do tabuleiro.
- Você nunca pode interagir com um espaço que contém um cubo. Isso significa que você não pode perguntar, pesquisar, ou colocar qualquer um de seus marcadores nesse espaço.
- Se você fizer com que alguém coloque um cubo durante seu turno, você deve também colocar um de seus cubos em algum lugar do tabuleiro. Isso se aplica tanto ao perguntar, quanto ao pesquisar.
- Se um de seus marcadores já estiver em um espaço, você não pode mais adicionar outros marcadores nesse espaço.

TOPOGRAFIA



Lago



Montanha



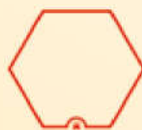
Floresta



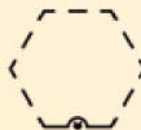
Pântano



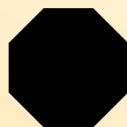
Deserto



Território de Puma



Território de Urso



Rocha Vertical



Cabana Abandonada