

FOREST SHUFFLE

Um jogo de cartas criado por Kosch para 2-5 jogadores de +10 anos
Duração da partida: 60 minutos

Tema e Objetivo

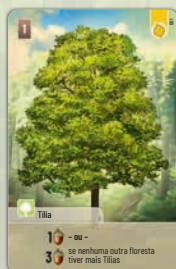
A floresta local é uma efervescência de vida: os animais rondam as clareiras em busca de plantas e insetos para comer. Alguns deles apreciam as copas densas; outros preferem a vegetação rasteira e exuberante e só se sentem à vontade nos abrigos proporcionados pelas árvores.

Em Forest Shuffle, você cria habitats ecologicamente equilibrados para flora e fauna. Cultivando árvores, você proporciona um lar para diversos animais, plantas e cogumelos, para que ali possam crescer. No entanto, para conseguir a maior pontuação, você precisa respeitar as preferências de cada criatura: algumas precisam de outros membros da espécie por perto; outras preferem certos habitats ou alimentos.

No fim da partida, o jogador que tiver mais pontos será o vencedor.

Componentes

180 cartas:



66 árvores



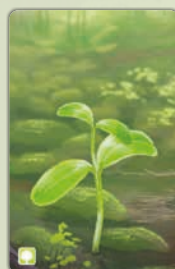
48 cartas
divididas em
superior e inferior



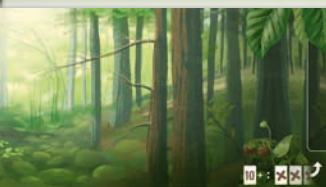
44 cartas
divididas em
esquerda e direita



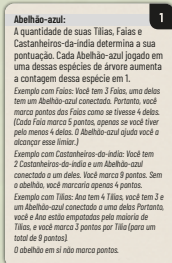
3 cartas de inverno



verso



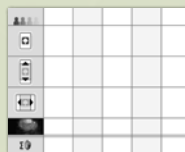
1 tabuleiro
a clareira



14 cartas de consulta



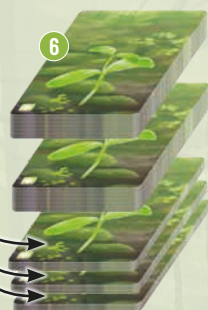
5 cavernas



1 bloco de folhas
de pontuação

Preparação

- 1 Coloque a **clareira** (ou seja, o tabuleiro) no centro da mesa e ao alcance de todos os jogadores. Coloque as **14 cartas de consulta** ao lado dela.
- 2 Cada jogador pega uma **carta de caverna** e a coloca à sua frente.
- 3 Reserve as **3 cartas de inverno** por enquanto. Embaralhe o resto das cartas e, **sem ver quais são**, devolva à caixa do jogo uma certa quantidade delas de acordo com o número de jogadores:
 - com 2 jogadores → 30 cartas
 - com 3 jogadores → 20 cartas
 - com 4 jogadores → 10 cartas
 - com 5 jogadores → nenhuma (joguem com todas as cartas)
- 4 Divida as cartas que sobrarem em **três pilhas**, viradas para baixo, mais ou menos do mesmo tamanho.
- 5 Embaralhe **duas** cartas de inverno em **uma** das pilhas. Então, coloque a **terceira** carta de inverno **no topo** dessa pilha.
- 6 Coloque as outras duas pilhas em cima daquela que contém as cartas de inverno para formar um baralho. Deixe esse baralho à esquerda da clareira.
- 7 Cada jogador compra **6 cartas** do baralho para formar sua mão inicial. Se nenhuma dessas cartas for uma árvore, o jogador poderá fazer um **mulligan**: devolver as seis cartas à caixa do jogo e comprar outras seis do baralho para repor a mão. Cada jogador só pode fazer o **mulligan uma vez**.
- 8 O jogador que mais recentemente passou na floresta será o primeiro a jogar.



Como Jogar

Começando com o primeiro jogador, todos jogam seus turnos no sentido horário. No seu turno, você deve realizar **exatamente uma** das duas ações possíveis:

A) Comprar Duas Cartas

Para cada carta, você pode comprá-la do baralho ou da clareira.

OU

B) Jogar uma Carta e Verificar a Clareira

Pague o custo da carta, coloque-a em sua floresta e resolva seu efeito e bônus, se houver. Em seguida, verifique se é preciso esvaziar a clareira.

A) Comprar Duas Cartas

Ao realizar esta ação, **compre duas cartas, uma de cada vez**, e coloque-as em sua mão. Para cada carta comprada com esta ação, você tem a opção de pegar a carta do topo do **baralho virada para baixo** ou uma carta **virada para cima** da **clareira** (que começa a partida vazia).

Importante: Você tem um limite de 10 cartas na sua mão. Se tiver 9 cartas na mão, você só poderá comprar uma carta.



Cartas de Inverno

O último terço do baralho contém **3 cartas de inverno**. Ao comprar uma carta de inverno, você deve colocá-la virada para cima **ao lado da clareira** e comprar imediatamente outra carta do baralho para substituí-la. Quando a terceira carta de inverno é comprada, a partida termina **imediatamente**.

B) Jogar uma Carta e Verificar a Clareira

Cada carta tem **uma árvore** ou dois **habitantes da floresta**:

- Cada carta de **árvore** apresenta apenas um tipo de árvore e, em torno dela, você poderá colocar animais, plantas e cogumelos. As árvores formam a base da sua floresta.
- Todas as outras cartas são **divididas ao meio**, seja horizontalmente, com um habitante da floresta na parte superior e outro na inferior, ou verticalmente, com um à esquerda e outro à direita.

Essas cartas têm a configuração a seguir:



Como Jogar uma Carta

Para jogar uma carta da sua mão, você deve primeiro pagar o **custo** dela, descartando essa mesma quantidade de (outras) cartas da **sua mão viradas para cima na clareira**. Ao jogar uma carta dividida, escolha **uma das metades** para jogar e pague somente o custo **dessa** metade.

Normalmente, não importa quais cartas você descarta como pagamento. Algumas espécies, no entanto, oferecem um bônus se você pagar com cartas específicas (consulte “Bônus”, p. 6).

Em seguida, coloque a carta à sua frente, **virada para cima**. Sua coleção de cartas jogadas é chamada de **floresta**.

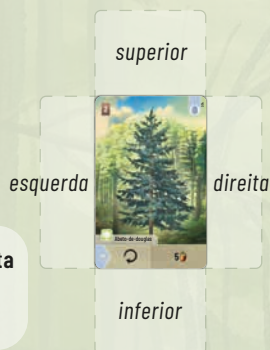
Nota: As cartas divididas devem sempre ser colocadas juntamente com uma árvore (consulte a seguir).

Todas as cartas que você jogar são parte da sua **floresta**.

Árvores

As árvores oferecem **espaços de cartas** para cartas divididas em cada uma das suas quatro bordas: superior, inferior, esquerda e direita. Enquanto não houver nenhuma carta jogada em um espaço de carta, ele será considerado **vago**; uma árvore será considerada **totalmente ocupada** se houver pelo menos uma carta em cada uma de suas quatro bordas.

Sempre que você que jogar uma árvore, você também deverá **comprar a carta do topo do baralho** e colocá-la **virada para cima** na clareira. Um símbolo na clareira   lembra esta regra durante a partida.



Nota: Isso pode fazer com que uma carta de inverno seja revelada. Se isso ocorrer, siga as instruções apresentadas na p. 3.



Exemplo:

- 1 Você quer jogar um Bordo, uma árvore que custa 2.
- 2 Para pagar por ela, você descarta duas cartas da sua mão viradas para cima na clareira.
- 3 Como você jogou uma árvore, agora você também coloca a carta do topo do baralho virada para cima na clareira.



Broto de Árvore

Em vez de jogar uma árvore, você pode jogar **qualquer** carta da sua mão **virada para baixo**, como um **broto de árvore genérico**. Assim como as árvores, o broto de árvore oferece espaços de cartas em cada uma de suas quatro bordas. No entanto, o broto não pertence a nenhuma das oito espécies de árvore do jogo e não é considerado uma espécie de árvore própria.

Animais, Plantas e Cogumelos

As cartas divididas apresentam diversos habitantes da floresta: animais, plantas ou cogumelos.

Ao jogar uma carta dividida, você deve colocá-la em um **espaço vago** na **borda correspondente** de uma árvore na sua floresta. Se você quiser jogar um habitante que se encontra na metade esquerda de uma carta, ele deverá ser colocado na borda esquerda de uma árvore. Para fazer isso, deslize a metade direita não utilizada da carta para baixo da árvore. As mesmas regras se aplicam aos habitantes que se encontram nas metades direita, superior ou inferior das cartas.

Nota: Somente o habitante que permanecer visível após a colocação da carta faz parte da sua floresta. A metade oculta não é relevante para o restante da partida ou para a pontuação.



***Exemplo:** Você acabou de adicionar o Bacorinho à sua floresta ao deslizar a metade direita da carta para baixo do Bordo.*

Nota: As cartas divididas só podem ser jogadas se uma de suas árvores tiver um espaço de carta vago disponível na borda correspondente.

Efeito e Bônus

Se a carta que você acabou de jogar tiver um **efeito** ou **bônus** (ou ambos), você poderá usá-los agora. Se quiser usar os dois, você deverá usar o **efeito** antes de usar o **bônus**. Usar um efeito ou bônus é opcional.

Os efeitos e bônus das cartas são informados por meio de ícones ou descrições curtas. Você pode encontrar um resumo de todos os símbolos na última página deste livro de regras. Se preferir explicações mais detalhadas, veja as cartas de consulta ou o apêndice digital (acesse o QR code).

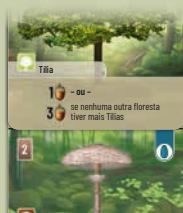


apêndice

Efeitos

Existem dois tipos de efeito:

- A maioria das cartas oferece um **efeito instantâneo**, que pode ser usado **uma vez** imediatamente após jogar a carta.
- Os cogumelos, no entanto, oferecem um **efeito permanente**, que você pode usar pelo resto da partida, a partir do seu próximo turno.



sempre que você jogar uma carta abaixo de uma árvore: **1**

Cogumelos

Os cogumelos têm um efeito quando certas cartas são colocadas na sua floresta (por exemplo, abaixo de uma árvore). Cada vez que você colocar uma carta como essa na sua floresta, você poderá usar o efeito do cogumelo imediatamente.

Exemplo: Você acabou de jogar um Cogumelo Frade. A partir do seu próximo turno, sempre que você colocar uma carta em um espaço abaixo de uma árvore, você poderá comprar a carta do topo do baralho.

Bônus

Algumas espécies têm uma seta colorida com o símbolo e oferecem um **bônus** caso você pague por elas com **cartas compatíveis**: Para ativar o bônus, **todas as cartas** que você descartar como parte do pagamento devem ter a **mesma cor de carta** (ou seja, o mesmo símbolo de árvore) da carta sendo jogada. Ao pagar com cartas divididas, não importa em qual metade está o símbolo de árvore compatível.



Exemplo: Você joga um Corço na sua floresta.

- 1 Para ativar o bônus, você paga o custo com Gaio-comum e um Videiro. Ambas as cartas têm a mesma cor (e o mesmo símbolo de Videiro) do Corço.
- 2 Se você tivesse pagado com uma Tilia no lugar do Videiro, você não ativaria o bônus.

Como Verificar a Clareira

No fim do seu turno, se houver **10 cartas ou mais** na clareira, ela deverá ser **esvaziada**. Remova todas as cartas da clareira e devolva-as à caixa do jogo.

Então, seu turno termina, e o próximo jogador no sentido horário jogará o turno dele, a não ser que um efeito ou bônus permita que você jogue outro turno.

Fim da Partida

Quando a 3ª carta de inverno for revelada, a **partida terminará imediatamente** e os jogadores calcularão suas pontuações. Você **não pode** terminar o seu turno.

Pontuação

Calcule os pontos 🍄 de todas as cartas visíveis na sua floresta, e some o número de cartas embaixo da sua caverna ao total, se houver. Esta é a sua pontuação.

Se não souber ao certo como marcar os pontos de uma carta, veja as cartas de consulta ou o apêndice digital (*acesse o QR code*).



apêndice

O jogador com a maior pontuação é o vencedor. Em caso de empate, a vitória é compartilhada.

Exemplo de pontuação:

Esta disposição de cartas gera um total de 85 pontos.



Caverna (vazia) 0 🍄

Árvores

- Carvalho 0 🍄 (só 5 espécies de árvore)
- Bordo 5 🍄 (5 🍄)
- Abeto-de-douglas 5 🍄
- Videiro 1 🍄
- Abeto-branco 12 🍄 (6 cartas conectadas)

Superior/Inferior

- Borboleta-dos-ulmeiros 6 🍄 (3 🍄 diferentes)
- Imperador-púrpura
- Grande-laranja
- Coruja-do-mato-europeia 5 🍄
- Açor 6 🍄 (2 cartas com 🐦)
- Formiga-da-madeira 6 🍄 (3 cartas abaixo de árvores)
- Amanita-mata-moscas 0 🍄
- Vaca-loura 3 🍄 (3 cartas com 🐄)

Esquerda/Direita

- Mosquito 3 🍄 (3 cartas com 🦟)
- Corço 9 🍄 (3 cartas com 🦌)
- Morcego-orelhudo-castanho 5 🍄 (3 🍄 diferentes)
- Morcego-de-bechstein 5 🍄 (3 🍄 diferentes)
- Morcego-negro 5 🍄 (3 🍄 diferentes)
- Lebre-europeia 9 🍄 (3 Lebres-europeias)

Resumo

Símbolos dos tipos



Anfíbio



Árvore



Morcego



Veado



Inseto



Animal de cascos fendidos



Planta



Animal de patas



Cogumelo



Borboleta



Ave

Efeito e Bônus



Compre a quantidade indicada de cartas **do topo do baralho**.*



Compre uma quantidade de cartas **do topo do baralho** igual ao número de cartas na sua floresta com o símbolo indicado (*por exemplo*,).* (*Respeite o limite de mão.*)



Compre uma quantidade de cartas **do topo do baralho** igual ao número de Lebres-europeias na sua floresta.* (*Respeite o limite de mão.*)



Coloque na sua floresta uma criatura com o símbolo do tipo indicado (*por exemplo*, da sua mão, sem pagar o custo. Você não pode usar o efeito nem o bônus da carta em questão.



Jogue outro turno completo após este, escolhendo normalmente entre as ações A e B.

* Nota: Isso pode fazer com que você revele uma carta de inverno. Se isso ocorrer, siga as instruções apresentadas na p. 3.

Símbolos de árvores



Bordo



Videiro



Faia



Abeto-de-douglas



Carvalho



Castanheiro-da-índia



Tília



Abeto-branco

Créditos

Designer: Kosch

Ilustrações: Toni Llobet, Judit Piella

Design gráfico: Klemens Franz | atelier198

Pesquisa e desenvolvimento: Maren Holderbaum

Tradução para o inglês: Sonja Hüttinger

Consultor de manejo florestal: Felix Behnke

Recado de Kosch: Caro, sem sua inspiração, este jogo nem teria sido inventado.

Você sempre acha o que a vida tem de melhor e sou muito grato por isso. Quero agradecer também a minha irmã Tanja, sempre bondosa e disposta a me ouvir. Sou grato a Leder, Lars, Max, Corinna, Gitte e Kai, que são mais que bons amigos: são minha família! E um agradecimento especial ao meu grupo de jogo que se reúne toda segunda-feira no Klex de Greifswald. Vocês são incríveis. Muito obrigado pela paciência e pelo apoio!

Galápagos

Gestão de Produto: Matheus Passeri

Tradução: Maria do Carmo

Revisão: Felipe Ramos e Luis Perdomo

Diagramação: Robson Minghini

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR



v1.0

© 2023 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Alemanha
www.lookout-games.de

