

LUDOTECA Disney O REI LEÃO

Componentes

40 cartas de personagem, sendo:



10 cartas
Simba

10 cartas
Nala

10 cartas
Pumba

10 cartas
Timão

Preparação

Embaralhe as 40 cartas de personagem.

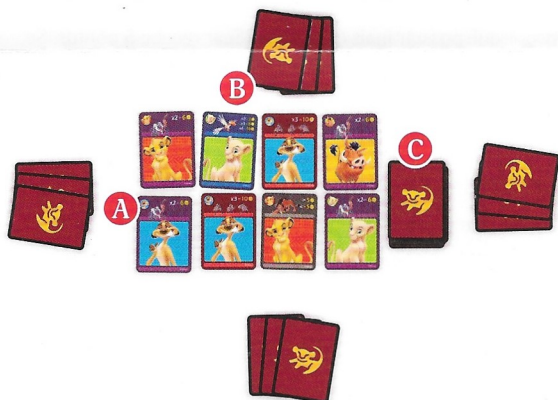
Distribua 2 linhas com 4 cartas viradas para cima sobre a mesa, uma acima da outra. **A**

Cada jogador recebe 3 cartas para sua mão. **B**

Com as cartas restantes, forme uma pilha de compras virada para baixo ao alcance de todos os jogadores. **C**

Ao jogar com 3 jogadores, pegue a carta do topo da pilha de compras e, sem ver qual é, devolva para a caixa do jogo. Ela não será utilizada nesta partida.

A última pessoa que viu o nascer do Sol é o jogador inicial.



Objetivo

Trocar cartas da mão por cartas da mesa, procurando reunir a melhor coleção de personagens para obter a maior soma de pontos no final da partida.

Visão Geral

Em cada um de seus turnos da partida de O Rei Leão, você deve jogar uma carta da sua mão para capturar uma carta da mesa. Você formará uma coleção de aliados e vilões com as cartas capturadas para pontuar no final do partida.

O jogador que somar mais pontos com sua coleção salvará as Terras do Reino e será o vencedor.

Turno do Jogador

Em seu turno, você deve escolher uma carta na mesa para ser capturada e adicionada à sua coleção, seguindo os seguintes passos:

1. Compre uma carta da pilha de compras.

Compre uma carta para ter um total de 4 cartas em sua mão. Se a pilha de compras estiver vazia, pule esta etapa.

Nas Terras do Reino, o legado do Rei Leão está ameaçado pela traição de Scar e sua aliança com as Hienas. Simba, Nala, Timão e Pumba devem reunir seus amigos para restaurar a paz. Os laços de amizade e a coragem para enfrentar os perigos são a chave para reunir as forças necessárias. O destino das Terras do Reino está nas patas destes heróis improváveis, enquanto enfrentam a sombra da traição e lutam para preservar o ciclo eterno da vida.

2. Escolha uma carta da mesa.

Das oito cartas disponíveis na mesa, escolha uma que você gostaria de adicionar à sua coleção.

Sheyla escolhe a carta com Timão e as Hienas.



3. Revele uma carta da mão para cercar a carta escolhida.

Para capturar a carta escolhida você deve cercá-la com duas cartas:

- a primeira é uma carta de sua mão; **A**

- a segunda é a outra carta que está na mesma coluna da carta que será capturada. **B**

As cartas **A** e **B** devem possuir um personagem em comum, na parte superior ou inferior, do contrário a captura não é permitida e você precisará escolher outra carta para capturar (voltando para o passo 2).

Cada carta possui dois personagens: um aliado ou vilão na parte superior (Rafiki, Zazu, Scar e Hienas) e um personagem principal na parte inferior (Simba, Nala, Timão e Pumba).

Sheyla revela uma carta com Pumba e Zazu. A carta é posicionada abaixo da carta escolhida.



4. Capture a carta escolhida e coloque-a na sua coleção.

Coloque a carta capturada à sua frente virada para cima, compondo sua coleção.

Atenção: a carta capturada não vai para sua mão!

Organize as cartas na sua coleção em colunas para que seja fácil de identificar as quantidades em cada coleção e auxiliar na sua decisão de quais cartas capturar nos próximos turnos.

Sheyla captura a carta que escolheu no passo 2 e a posiciona em sua coleção. Esta captura garante 10 pontos, pois agora ela possui 3 cartas com Hienas.

5. A carta revelada da sua mão fica na mesa, no local da carta capturada.

A carta revelada da sua mão é posicionada na mesa, na mesma posição da carta que foi capturada.

Sheyla posiciona a carta que foi jogada da sua mão no lugar da carta que capturou.



MAS E SE EU NÃO PUDEI CAPTURAR NENHUMA CARTA?

Existe a rara possibilidade de nenhuma carta da sua mão possuir um personagem igual a uma das cartas na mesa, impossibilitando a realização dos passos 2, 3, 4 e 5. Neste caso, revele as cartas da sua mão, provando aos outros jogadores que não pode fazer uma captura. Em seguida, escolha uma das cartas da sua mão para colocar na sua coleção e encerre o turno.

Fim da Partida

A partida se encerra quando todos os jogadores estiverem sem cartas na mão.

Cada jogador calcula sua pontuação de acordo com a quantidade de cada personagem na sua coleção. **Um jogador pode possuir diversos conjuntos de cartas de um mesmo personagem no final da partida e pontuar cada um deles separadamente.** Confira abaixo as pontuações dos personagens.

O jogador com o maior total de pontos em sua coleção é o vencedor.



Exemplo de pontuação: Sheyla recebe 8 pontos pelas 3 cartas com Zazu e 6 pontos pela dupla com Rafiki. Ela não possui 3 cartas com Hienas, portanto não recebe pontos. Ela perde 5 pontos, pois é a jogadora com menos cartas com Scar. Ela recebe 4 pontos por possuir a maioria de cartas com Simba e 4 pontos pelo empate na maioria de cartas com Timão. Sheyla totaliza 17 pontos.

Variante Rei da Selva

Caso você deseje um jogo com duração mais longa, sugerimos que você jogue 3 partidas seguidas, somando a pontuação de cada partida no final.

Pontuação dos Personagens

RAFIKI



O sábio conselheiro valoriza a harmonia.

Um conjunto de 2 cartas com Rafiki vale 6 pontos. Uma única carta com Rafiki não vale nada.

ZAZU



Quanto mais histórias você ouvir, mais sabedoria irá reunir.

Cada conjunto de cartas com Zazu pode conter até 4 cartas.

Quanto mais cartas com Zazu o conjunto tiver, mais pontos valerá. Apenas 1 carta com Zazu não vale nenhum ponto; 2 cartas com Zazu valem 3 pontos; 3 cartas com Zazu valem 8 pontos; 4 cartas com Zazu valem 14 pontos.

HIENAS



É preciso reunir o trio de hienas para enfrentá-las.

Um conjunto de 3 cartas com Hienas vale 10 pontos.

Conjuntos de apenas 1 ou 2 cartas com Hienas não valem nada.

SCAR



A coragem daquele que mais confrontar Scar será recompensada. Aquele que evitar o confronto, será punido.

O jogador que possuir mais cartas com Scar recebe 5 pontos. Se várias pessoas empatarem em primeiro lugar, todas recebem 5 pontos. O jogador com menos cartas com Scar (incluindo jogadores sem nenhuma) perde 5 pontos. Se várias pessoas empatarem em último lugar, todas perdem 5 pontos. Se todos os jogadores tiverem exatamente a mesma quantidade de cartas com Scar, ninguém recebe e nem perde pontos.

ATENÇÃO: em uma partida com 2 jogadores, ninguém perde pontos por Scar. Somente os 5 pontos pela maioria de cartas com Scar são contabilizados.

SIMBA, NALA, TIMÃO e PUMBA



Os jogadores que possuírem a **maior quantidade** de cada um destes 4 personagens recebem **4 pontos**. Se várias pessoas empatarem em primeiro lugar, todas recebem 4 pontos.



Design do jogo: André Teruya e Robert Coelho Design gráfico: Luis Francisco Regras e Revisão: Pedro Vinícius Diagramação do manual: André Teruya Playtesters: Aron Palo, Bruno Liguori, Denilson da Silva, Ederson Castro, Gabriel Ramirez, Maurício Nóbrega, Pedro Martins, Ronaldo Junior e Yuri Morrioni

© Disney © 2025 Grok Games. Todos os direitos reservados.