

Foi dada a largada para mais uma grande prova da Copato, em que destemidos patinhos de borracha disputam a soberania do toboágua em um verdadeiro "racha" de voltas e reviravoltas!

Durante a corrida, os jogadores deverão ficar atentos às posições dos patinhos para manter sua equipe sempre na dianteira e não empurrar demais os adversários pra frente – isto é, se você tiver ideia de quais são os seus patinhos!

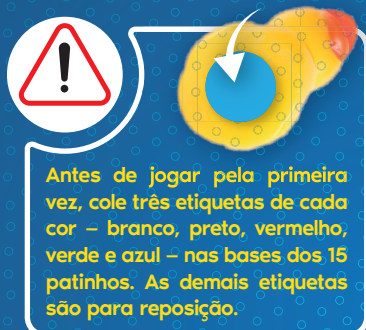
Você nunca viu nada igual a Patinhos de Bo'Racha: um divertido jogo de corrida e memória para todos!

OBJETIVO

Levar seus três patinhos à frente dos outros concorrentes no toboágua para somar mais pontos e ganhar essa etapa da "Copato" – a corrida de equipes. Só que todos os patinhos são idênticos! Então você deve se lembrar quais são os seus e não os perder de vista enquanto descem o toboágua ou usam um redemoinho como atalho!

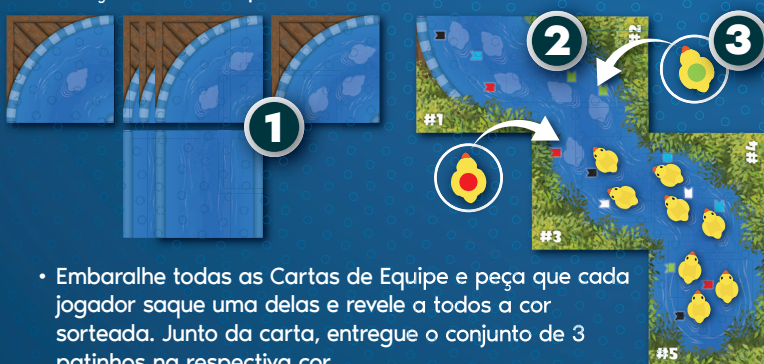
COMPONENTES

- 15 patinhos de resina
- 5 folhas de etiquetas
- 5 cartas de equipe
- 5 cartas de grid de largada
- 26 cartas de curva
- 10 cartas de reta
- 4 fichas de redemoinho
- 1 bandeira de chegada
- 1 folheto de regras



PREPARAÇÃO

- Entregue 7 cartas para cada jogador (1), sendo:
 - 1 Carta de Curva com espaço para 1 patinho;
 - 3 Cartas de Curva com espaços para 2 patinhos;
 - 1 Carta de Curva com espaços para 3 patinhos;
 - 2 Cartas de Reta.
- Arranje as Cartas de Grid de Largada na mesa da maneira que quiser, desde que estejam conectadas da menor para a maior, com todos os espaços para patinhos orientados na mesma direção e sem bloquear a saída da carta #1 (2).



- Embaralhe todas as Cartas de Equipe e peça que cada jogador saque uma delas e revele a todos a cor sorteada. Junto da carta, entregue o conjunto de 3 patinhos na respectiva cor.
- Em seguida, pegue um patinho de cada jogador e sorteie um deles para determinar o primeiro jogador. Devolva os patinhos que participarem do sorteio a seus donos.
- Dê ao primeiro jogador a Bandeira de Chegada.
- Para terminar, coloque os 15 patinhos nas posições indicadas no Grid da Largada (3) – todos vão disputar a corrida!

O JOGO

Patinhos de Bo'Racha é jogado em cinco rodadas em que, cada jogador na sua vez, executa ações em turnos individuais.

No seu turno e em sentido horário, cada jogador acrescentará ao toboágua uma Carta de Curva ou uma Carta de Reta e realizará as ações permitidas por ela.

As Cartas de Curva permitem mover qualquer um dos 15 patinhos do espaço em que esteja para um espaço na próxima Carta de Curva ou para um Redemoinho.

A quantidade de espaços na carta jogada indica quantos patinhos cabem nela e quantas ações o jogador atual pode realizar.

Uma ação inicia com a seleção de um patinho para ser movimentado e termina tão logo o jogador acabe colocando um patinho sobre um espaço vazio ou sobre um Redemoinho com menos de três patinhos nele:

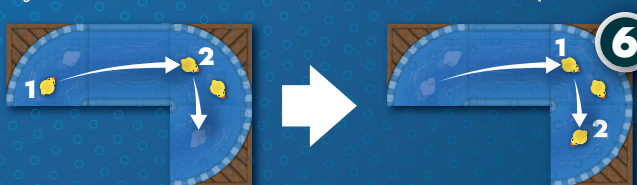
a) Caso haja espaços vazios na próxima Carta de Curva, mova o patinho selecionado para qualquer um desses espaços vazios na carta (4). Não mexa em qualquer outro patinho já presente naquela carta!



b) Caso haja um Redemoinho na próxima carta com menos de três patinhos posicionados, coloque o patinho selecionado sobre o Redemoinho (5). Não mexa em qualquer outro patinho já presente nele!

Note que em ambas as jogadas, o patinho selecionado não se chocou contra outro patinho. Enquanto este patinho não bate em nenhum outro, o jogador pode iniciar outras ações neste turno com ele, fazendo-o avançar por várias cartas.

c) Caso todos os espaços na próxima Carta de Curva estejam ocupados – ou caso haja três patinhos no Redemoinho sobre a próxima carta –, mova o patinho selecionado para qualquer espaço ocupado nela, substituindo o patinho que lá se encontrava (6). Pegue o patinho que estava naquele espaço e mova-o para um espaço na próxima Carta de Curva, seguindo as mesmas regras descritas acima. Assim é possível mover vários patinhos em uma cadeia "empurra-empurra" até um deles alcançar uma Carta de Curva com espaços vazios ou um Redemoinho com menos de três patinhos nele.



Note que nesta jogada o patinho selecionado chocou-se contra outro patinho, então o jogador **NÃO** poderá iniciar outras ações de movimento com ele neste turno. Mas nada impede que este patinho seja parte de uma cadeia empurra-empurra, o que oferece outra estratégia para avançar com o mesmo patinho várias vezes, no mesmo turno.

Já as Cartas de Reta permitem checar as cores dos patinhos e, se desejado, alterar suas posições nas cartas de onde foram retirados para checagem.

Colocando uma Carta de Reta na sequência do toboágua na mesa, some a quantidade de espaços nas Cartas de Curva entre a carta recém-jogada e a última Carta de Reta no toboágua (7). Trechos "escondidos" do toboágua não interrompem uma sequência de Carta de Curvas (veja REDEMOLINHOS).

No exemplo ao lado o jogador poderá saber a cor de quatro patinhos, olhando suas bases sem que os outros vejam.



O jogador atual pode olhar, em segredo, a cor da base dessa quantidade de patinhos, começando com qualquer um dos 15 patinhos em qualquer carta.

Não é necessário olhar todos os patinhos na carta, mas se o jogador o fizer, ele poderá os rearranjar como desejar, inclusive em espaços anteriormente vazios (8). Esta é mais uma forma de colocar seus patinhos na frente dos outros!

Essa observação deverá ser feita uma carta por vez. Ao seguir para a próxima carta, o jogador não poderá mais olhar ou mexer em quaisquer patinhos nas cartas já examinadas neste turno.



Apesar dos Redemoinhos não terem espaços marcados para os patinhos, a mesma regra se aplica: não é permitido rearranjar seus patinhos sem ter olhado a cor de todos eles.

Quando houver um Redemoinho sobre uma Carta de Curva, não inclua os espaços dela na soma de espaços entre duas Cartas de Reta.

Caso os próximos jogadores coloquem mais Cartas de Reta em sequência, eles poderão checar a cor da base de cada vez menos patinhos. O segundo jogador a colocar uma reta em sequência vai poder olhar a cor de metade dos patinhos visualizados pelo anterior, e assim por diante, sempre arredondado para cima. Como há 15 espaços nas Cartas de Largada, o primeiro jogador que usar uma Carta de Reta vai poder olhar todos os patinhos!

REDEMOINHOS

Como a pista de corrida é um toboágua, é permitido orientar as cartas para fazer o curso dele “passar por baixo” das cartas já colocadas na mesa, dando a impressão de um toboágua fazendo voltas ao descer. E se isso for feito, aparecerá um atalho na forma de um Redemoinho. Qualquer patinho que encontre um Redemoinho no toboágua é obrigado a usá-lo como atalho para descer diretamente à carta indicada e, em consequência, pular parte da pista da corrida!

Quando o jogador anterior tiver colocado uma carta na sequência do toboágua em que a próxima carta seja forçada a “passar por baixo” de uma carta já posicionada:

- 1) Coloque sua carta para que o toboágua esteja ligado por um trecho reto “escondido” entre ela e a carta do jogador anterior (9).
- 2) Se houver somente uma carta entre estas duas cartas, coloque o Redemoinho nela. Se houver várias, escolha uma delas para colocar o Redemoinho. É permitido colocar Redemoinhos em Cartas de Reta, mas não é permitido colocar outro Redemoinho na mesma carta.



3) Se houver patinhos naquela carta, coloque-os em cima do Redemoinho. A ordem deles não importa mais – todos os patinhos no mesmo Redemoinho agora estão empatados!

4) Aponte a seta do Redemoinho para indicar a direção da sua carta, que é a saída do Redemoinho (10).

5) Realize as ações concedidas por sua carta. Caso seja uma Carta de Curva, você já pode usar suas ações para mover patinhos a partir do Redemoinho criado!

Os Redemoinhos comportam até 3 patinhos. Ao realizar ações, trate-os como espaços para 3 patinhos.

GUIA DE MANUSEIO DOS PATINHOS

Não esconda ou disfarce sua jogada dos outros jogadores – já é suficientemente desafiador acompanhar a dança dos patinhos! Na sequência de empurra-empurra, mexa os patinhos um por um, carta por carta, para que os demais jogadores possam seguir a jogada. Ao checar as cores dos patinhos em segredo, pegue um por vez e o devolva ao mesmo lugar antes de pegar outro.

A BANDEIRA DE CHEGADA

Antes de começar a quarta rodada, o jogador inicial deve colocar a Bandeira de Chegada em cima da última carta jogada (11). Todos os patinhos que terminarem a corrida à frente desta carta (incluindo os que se aproveitaram de um Redemoinho para pular esta carta) ganharão um ponto bônus no fim do jogo!



Caso se esqueça de colocar a bandeira, basta multiplicar a quantidade de jogadores por 3 para saber onde colocá-la. Por exemplo, numa partida com 4 jogadores, a bandeira deve ser colocada sobre a 12ª carta posta em jogo depois do Grid de Largada.

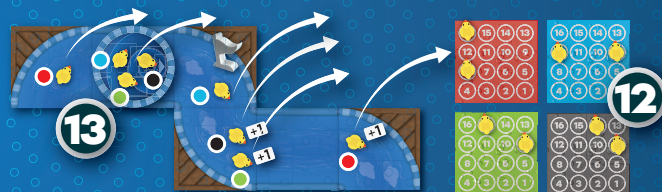
COMUNICAÇÃO ENTRE JOGADORES

Os jogadores podem conversar livremente, com o intuito de descobrir ou fornecer informação (real ou falsa) sobre os patinhos. Não é permitido revelar a cor de um patinho mostrando sua base para outros jogadores, mas é permitido, sim, dizer a cor dele – cabe aos seus oponentes acreditar ou não, pois pode ser um blefe!

FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO

A corrida termina depois de cinco rodadas – os jogadores colocarão apenas cinco das suas sete cartas no toboágua.

Todos os jogadores devem virar as Cartas de Equipe para o lado da pontuação. Começando com o patinho em último lugar, é revelada sua cor e anunciada sua pontuação antes de entregar o patinho ao dono para marcar em sua Carta de Equipe: 15 pontos para o primeiro lugar; 14 pontos para o segundo lugar; e assim por diante, até 1 ponto para o último lugar (12).



Se houver patinhos em um Redemoinho, estes terminaram a corrida empatados (13). Por exemplo, se houver dois patinhos empatados no antepenúltimo lugar, estes ganham 3 pontos e o próximo patinho ganha 5 pontos.

Os patinhos que terminarem a corrida à frente da carta da Bandeira de Chegada ganham um ponto bônus.

O jogador que somar mais pontos com seus três patinhos ganha! No caso de empate, o ganhador é o dono do patinho que marcou a pontuação mais alta.

VARIANTES

Para partidas com menos de 5 jogadores, há cartas suficientes no jogo para dar mais cartas a cada jogador na preparação do jogo. Fique à vontade para experimentar com a quantidade e o tipo de cartas que os jogadores recebem, e, consequentemente, com a rodada em que é colocada a Bandeira de Chegada.

CRÉDITOS

Autores: Rogério Lourenço & Ron Halliday

Arte: Rogério Lourenço

Design Gráfico: Rogério Lourenço

Desenvolvimento: Board Game Bureau

Revisão: Talita Halliday & Board Game Bureau

Agradecimentos: Oficina do Playtest São Paulo.

Produzido no Brasil.

Conheça também:
Coleção Bizarra Inc.
Os títulos são de arrepiar!

