

ROLLING Ranch

Celeiros & Rebanhos



Regras

ROLLING Ranch

Celeiros & Rebanhos

O dia começa cedo na fazenda. Você acorda e sai da cama como em qualquer dia normal, apenas para descobrir que o sol já está sobre o horizonte... Espera, o sol já nasceu?...

O relógio marca 8h! Você já deveria estar trabalhando nas tarefas do dia. O que aconteceu com o galo? Você sai de casa para verificar, mas assim que pisa para fora, vê a devastação por toda a fazenda. Durante a noite, um furacão destruiu as cercas da fazenda e os animais fugiram! Você precisa recuperá-los. Esperançosamente, eles não foram muito longe. Agora, você deve sair para consertar as cercas e resgatá-los da floresta próxima.

Componentes



2 Dados de Animais



100 Folhas de Fazenda dupla face



5 Lápis



Cartas A e B



8 Cartas de Missão

Visão Geral

Com um lápis e uma Folha de Fazenda, os jogadores usam os resultados de um lançamento de dados para resgatar animais e melhorar sua fazenda. Cada jogador tenta colocar os animais em sua fazenda da melhor maneira possível e construir edifícios para receber bônus que os ajudarão a alcançar a maior pontuação. Todos jogam ao mesmo tempo!

Quem resgatará mais animais e será o fazendeiro mais bem-sucedido?



Preparação

Dê a cada jogador um lápis e uma Folha de Fazenda com o lado do Dia ☀️ (indicado pelo ícone de Sol ao lado do espaço para o nome do fazendeiro) virado para cima. Alternativamente, todos os jogadores podem optar por jogar com o layout da Noite, indicado pelo ícone de Lua 🌙.

Pegue as cartas A e B e coloque-as no centro da mesa, uma ao lado da outra. Embaralhe as 8 cartas de Missão e coloque uma delas aleatoriamente logo abaixo da carta A. Em seguida, sorteie outra carta de Missão e coloque-a logo abaixo da carta B. Ambas as cartas de Missão devem ser colocadas com o lado que mostra 5 pontos virado para cima. Devolva as cartas de Missão restantes para a caixa do jogo.

Coloque os dois dados no centro da área de jogo.

Como Jogar

Em cada rodada, um jogador lança ambos os dados e cada jogador escolhe simultaneamente **uma** das três ações:

1. Resgatar o animal mostrado no dado **AZUL**, desenhando-o em um espaço hexagonal de cercado de sua Folha de Fazenda correspondente ao número mostrado no dado **AMARELO** ou em um espaço X.



2. Resgatar o animal mostrado no dado **AMARELO**, desenhando-o em um espaço hexagonal de cercado de sua Folha de Fazenda correspondente ao número mostrado no dado **AZUL**, ou em um espaço X.



Dica: ao desenhar um animal em um espaço de cercado, os jogadores podem optar por desenhar formas simples para representá-lo em sua Folha de Fazenda (▽ = Galinha, ○ = Porco, □ = Vaca).

3. Coletar os recursos mostrados no canto superior direito de **ambos** os dados, preenchendo as formas correspondentes nas linhas da área de construções da sua Folha de Fazenda.



Nota: se nenhum dado apresentar recursos, os jogadores podem decidir não fazer nada em vez de resgatar animais.

Ao coletar recursos, um jogador pode optar por coletar apenas alguns dos recursos mostrados.

Depois que todos os jogadores realizaram uma ação, verifique se ocorrerá reprodução. Se ambos os dados apresentarem um ícone de reprodução ♥ no canto inferior direito, cada par de animais iguais se reproduzirá, se possível (veja "Reprodução" na próxima página).



Os jogadores não podem riscar ou apagar um espaço em sua Folha de Fazenda. Tudo o que for escrito é considerado permanente. Comece a próxima rodada lançando ambos os dados.

Exemplo: com este resultado, cada jogador escolhe entre:

- A. Desenhar uma **galinha** em qualquer espaço de cercado vazio de **número 3** ou **X**.
- B. Desenhar um **porco** em qualquer espaço de cercado vazio de **número 1** ou **X**.
- C. Coletar **duas tábuas de madeira** e um **prego**.



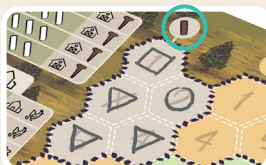
Cercados

Os cercados são grupos de espaços hexagonais nas Folhas de Fazenda dos jogadores. Eles são separados por cercas representadas por linhas tracejadas. Os jogadores desenharam animais nos espaços de cercado vazios em suas Folhas de Fazenda ao resgatar animais ou receber novos animais como resultado da reprodução, e edifícios ao completar suas construções.

Completando um cercado

A maioria dos cercados possui um bônus associado. Quando todos os espaços de um cercado com bônus forem preenchidos, o bônus é obtido e deve ser imediatamente desenhado na Folha de Fazenda do jogador (*risque o bônus para indicar que ele já foi aplicado*).

Exemplo: após completar este cercado, Osvaldo imediatamente ganha uma tábua de madeira e a preenche em qualquer linha incompleta da área de construções em sua Folha de Fazenda.



Reprodução



A reprodução ocorre no final de cada rodada em que ambos os dados **AMARELO** e **AZUL** apresentarem ícones de reprodução ♡. Todos os cercados que contêm dois ou mais animais iguais recebem

um novo animal do mesmo tipo. O novo animal é desenhado em qualquer espaço vazio do cercado em que foi gerado. Se não houver espaços vazios no cercado para desenharmos um novo animal, a reprodução não ocorre.

Construções

Se um jogador optar por coletar os recursos em vez de resgatar animais, ele imediatamente atribui os recursos a um ou mais edifícios em sua Folha de Fazenda, preenchendo os ícones de tábua de madeira ou prego nas linhas da área de construções de sua Folha de Fazenda.

Quando todos os ícones de recurso de uma linha estiverem preenchidos, a construção do edifício é concluída e o jogador deve desenhar esse edifício em qualquer espaço de cercado vazio em sua Folha de Fazenda e receber o bônus associado ao edifício, se houver (*risque os ícones do edifício e do bônus na linha para indicar que já foram aplicados*). Existem três tipos de edifícios:

Armazém



Após construir um Armazém, o jogador imediatamente preenche um ícone de prego em qualquer outra linha incompleta da sua área de construções.

Celeiro



Após construir um Celeiro, o jogador imediatamente resgata o animal indicado em sua linha, desenhando-o em qualquer espaço de cercado vazio em sua Folha de Fazenda. O animal resgatado e o Celeiro não precisam ser desenhados no mesmo cercado.

Exemplo: após concluir a construção de um Celeiro, Osvaldo desenha a galinha em um cercado e o Celeiro em outro cercado.

Estufa

No fim da partida, receba a quantidade de pontos indicada na linha de cada Estufa construída.

Cartas de Missão

Cada carta de Missão fornece um objetivo para os jogadores completarem.

O primeiro jogador a completar uma Missão ganha 5 pontos e vira a carta para o outro lado no fim da rodada. Se diversos jogadores completarem a carta na mesma rodada, todos ganham 5 pontos.

Os jogadores que completarem a Missão após a carta ser virada ganham 2 pontos. Os pontos ganhos ao completar Missões são marcados no espaço de pontuação das Missões na Folha de Fazenda do jogador.

Existem 8 cartas de Missão diferentes. Confira a descrição de cada uma delas na próxima página.

Final da Partida

A partida termina ao final da rodada em que pelo menos um jogador tenha preenchido todos os espaços de cercado em sua Folha de Fazenda. Cada jogador soma seus pontos pelos seguintes critérios nos espaços de pontuação correspondentes na sua Folha de Fazenda:

- Pontos com base na **quantidade resgatada de cada tipo de animal**, como indicado na tabela do canto inferior direito da Folha de Fazenda (*não importa se os animais estão em cercados completos ou incompletos*).
- Pontos pelas **Estufas construídas**.
- Pontos obtidos durante a partida pelas **Missões completas**.

O jogador com a maior pontuação total é o vencedor!

Em caso de empate, o jogador que provocou o final da partida é o vencedor. Se ainda houver um empate, o jogador com mais edifícios é o vencedor. Persistindo o empate, todos os jogadores empatados compartilham a vitória.

Design do Jogo: Jordy Adan

Desenvolvimento: Robert Coelho

Ilustrações: Diego Sá

Design Gráfico: Luis Francisco

Revisão: Pedro Vinicius **Diagramação:** André Teruya

Playtesters: Aron Palo, Denilson da Silva, Edu Pomper, Gabriel Ramirez, Jordana Souza, Mariana Ruffato, Maurício Nóbrega, Renato Martins, Renato Simões, Vanessa Piasa, Vanuza Souza e Yuri Morroni

Cartas de Missão



Complete 4 cercados com quaisquer animais e/ou edifícios.



Complete 1 cercado com pelo menos um animal de cada tipo



Complete 3 cercados, cada um com pelo menos um edifício.



Complete 1 cercado com pelo menos um edifício de cada tipo.



Complete 3 cercados apenas com porcos.



Preencha um total de 10 pregos em quaisquer linhas de construção completas e/ou incompletas.



Complete 2 cercados apenas com vacas.



Construa 4 Celeiros.