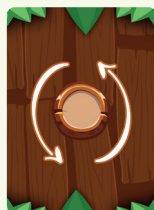


RUMBLE JUNGLE

COMPONENTES



6 Cartas de vida



1 Carta de Ordem de Turno



48 Cartas de treta

OBJETIVO

O objetivo é ser o último jogador com pontos de vida!

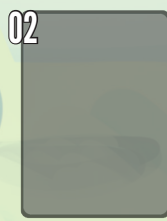
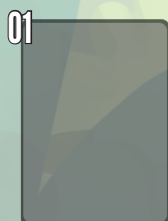
PREPARO

Separe as cartas de treta, as cartas de ponto de vida e a carta de ordem de turno.

Separar um espaço para a área ativa (01) e para a pilha de descarte(02).

Cada jogador recebe uma carta de pontos de vida (03) e três cartas do baralho de treta então eles escolhem entre as cartas recebidas e a colocam uma delas, virada para baixo, sobre a carta de pontos de vida (04) deixando apenas o número 10 visível.

Embaralhe as cartas de treta (05), então coloque-as no centro da mesa ao alcance de todos os jogadores. Coloque a carta de ordem de turno próximo ao baralho, com a face amarela para cima.



COMO JOGAR

O jogo começa pelo último jogador que duplicou algo. Ele deve iniciar uma treta. Girando no sentido indicado pela carta.

Iniciando uma treta: Para iniciar uma treta o jogador deve comprar até completar 3 cartas na mão e jogar uma delas na área ativa, encerrando seu turno.

O Jogador seguinte deverá: **Reagir a um ataque ou Resolver a área ativa.**

Reagir a um ataque: Para Reagir a um ataque, o jogador pode jogar uma carta igual à jogada anteriormente ou uma carta especial , encerrando seu turno. Então o jogador seguinte deverá **Reagir a um ataque ou Resolver a área ativa.**

Resolver a área ativa: Quando um jogador **Resolver a área ativa** ele deve: somar os efeitos das cartas, executá-los, em seguida, pegar a(s) carta(s) da área ativa e colocá-la(s) na área de descarte.

Após isso, esse jogador deverá **iniciar uma treta.**

EXECUTANDO CARTAS

Cura: O jogador anterior ao que **Resolver a área ativa** deve recuperar pontos de vida, um para cada (cura), que estava(m) na área ativa, movendo a carta em cima da carta de pontos de vida para cima, até o máximo de 10 pontos de vida. Se não houver nenhum (cura) o jogador anterior não recupera nenhum ponto de vida.

Dano: O jogador atual deve perder um ponto de vida para cada (dano) nas cartas, movendo a carta em cima da carta de pontos de vida para baixo. Caso o jogador atual perca todos os pontos de vida, ele é eliminado do jogo e o jogador anterior ao que **Resolver a área ativa** compra sua recompensa até ficar com 3 cartas de treta na mão, o jogador seguinte deve **iniciar uma treta!**

FLECHA ATORDOANTE



Causa 2 pontos de dano ao jogador que resolver a área ativa.

DRENAR



Causa 2 pontos de dano ao jogador que resolver a área ativa e cura 1 ponto de vida do jogador anterior ao que resolver a área ativa até um máximo de 10.

ELETRIFICAR



Causa 3 pontos de dano ao jogador que resolver a área ativa.

LAMBER FERIDAS



Causa 1 ponto de dano ao jogador que resolver a área ativa e cura 2 pontos de vida do jogador anterior ao que resolver a área ativa até um máximo de 10.

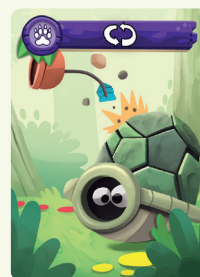
IMITAR (ESPECIAL)

Copie os efeitos da última carta jogada (essa carta continua sendo uma carta imitar e só pode sofrer o efeito "Reagir a um ataque" por outra carta especial)



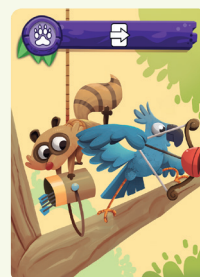
REFLETIR (ESPECIAL)

Vire a carta de ordem de turno (o jogador anterior se torna o alvo devendo resolver uma área ativa ou reagir a carta).



ROUBAR (ESPECIAL)

Encerre seu turno. (o jogador seguinte se torna o alvo devendo resolver uma área ativa ou reagir a carta).



DESIGN DO JOGO: DANIEL ALVES E EURICO CUNHA
DESENVOLVIMENTO ADICIONAL: DAVI ARAKI E MAURO CARVALHO
DESIGN GRÁFICO E DIREÇÃO DE ARTE: DANIEL ALVES, FILIPE CASTRO E VICTOR ALMEIDA FERREIRA
ILUSTRAÇÕES: GUILHERME CAVALCANTE
PRODUÇÃO: FOUR FUN LLC
LIVRO DE REGRAS: DAVI ARAKI E MAURO CARVALHO
PROOF READING:
REVISÃO E TRADUÇÃO(PORTUGUÊS):
TESTES: DANIEL ALVES, DAVI ARAKI, EURICO CUNHA, FILIPE CASTRO, MAURO CARVALHO E VICTOR ALMEIDA FERREIRA.

© 2020 FOUR FUN - FOUR FUN STUDIO, TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. NENHUMA PARTE DESTA PRODUTO PODE SER REPRODUZIDA OU COPIADA SEM PERMISSÃO.

CO-FUNDADORES DA FOUR FUN: DANIEL ALVES, EURICO CUNHA, MÁRCIO ASSIS, E RICARDO BACKCATER
WWW.FOURFUN.GAMES
QUALQUER DÚVIDA, ELOGIO OU QUALQUER OUTRO ASSUNTO, ENVIE-NOS UM E-MAIL PARA: CUSTOMERSERVICE@FOURFUN.GAMES

ESTE PRODUTO FOI FABRICADO COM TODOS OS CUIDADOS POSSÍVEIS. NO ENTANTO, SE UM COMPONENTE ESTIVER FALTANDO OU DANIFICADO, ENTRE EM CONTATO COM NOSSO ATENDIMENTO AO CLIENTE EM: CUSTOMERSERVICE@FOURFUN.GAMES
SEU PROBLEMA SERÁ RESOLVIDO EM TEMPO HÁBIL.

