

Designer

Lucas Bird & Renato Viaro



Livro de Regras

"No princípio criou Deus, os céus e a terra." - **Gênesis 1:1**



"A terra produziu todo tipo de sementes e árvores. Deus viu que o que havia feito era bom." - **Gênesis 1:12**



"E viu Deus que era boa a luz; e fez Deus separação entre a luz e as trevas. E Deus chamou à luz Dia; e às trevas chamou Noite." - **Gênesis 1:4-5**



"E Deus criou todas as espécies de animais em grande quantidade. E Deus viu que tudo era bom." - **Gênesis 1:21**



"Deus fez os animais, cada um de acordo com a sua espécie: os animais domésticos, os selvagens e os que se arrastam pelo chão." - **Gênesis 1:25**



"E plantou o Senhor Deus um jardim no Oriente, no Jardim do Éden, onde o rio Eufrates, o rio Tigre, o rio Frio e o rio Eufrates se encontram." - **Gênesis 2:10**





de vegetais: plantas
que dão frutas. E
to era bom."



"E disse Deus: Façamos o homem a nossa imagem,
conforme a nossa semelhança; e domine sobre os
peixes do mar, e sobre as aves dos céus, e sobre o
gado, e sobre toda a terra, e sobre todo o réptil
que se move sobre a terra." - **Gênesis 1:26**



Agora é a sua vez
de Explorar a
Criação, nesse épico
Jogo de Cartas.
Vamos começar?

...

as espécies de seres vivos que
e se movem nas águas, e criou
écies de aves." - **Gênesis 1:21**



nhor Deus um jardim no Éden, da
te, e pôs ali o homem que tinha
ênesis 2:8

O Jogo

Safari no Éden é um jogo de cartas para 2 à 8 jogadores ambientado no jardim do éden, onde seu objetivo é fazer a maior quantidade de pontos reunindo casais de animais, animais de uma mesma classe, famílias de animais entre outras combinações e assim ser o grande vencedor.

Mas cuidado! Outros jogadores podem jogar cartas especiais para atrapalhar o seu jogo.

Preparação

O jogador que tiver mais pets em casa será o primeiro jogador. Coloque a carta de "Primeiro Jogador" à sua frente na mesa, e então embaralhe as demais cartas formando o monte de compras que deve ficar no centro da mesa, ao lado do espaço para descarte. Distribua 9 cartas para cada jogador e o primeiro jogador inicia o seu turno.

 Se acabarem as cartas de compra durante o jogo, reembalhe o descarte e forme um novo monte de compras.

Partida

O primeiro jogador começa seu turno comprando uma nova carta da pilha de compras, e adicionando a sua mão.

Em seguida, ele faz as suas ações e finaliza seu turno descartando uma carta na área de descartes (que pode ser uma carta especial). Após o descarte, o próximo jogador em sentido horário inicia o seu turno, repetindo a mesma sequência de etapas.

O jogo segue dessa forma até que um dos jogadores finalize a rodada, ficando sem nenhuma carta na sua mão.

Quando isso acontecer, a rodada termina, os jogadores contam seus pontos e uma nova rodada se inicia.

Todas as cartas do jogo são embaralhadas e cada jogador recebe 9 cartas. O jogar que estiver à esquerda de quem iniciou a última rodada recebe a carta de "primeiro jogador" e inicia a nova rodada.

O jogo termina durante a fase de pontuação de uma rodada, quando um jogador conseguir fazer 30 pontos ou mais, e assim vencer o jogo.

Cartas de Animais

O baralho de jogo é composto de vários pares de animais, sendo apenas 1 macho e 1 fêmea de cada animal (além de alguns filhotes).

Cada carta de animal contém a Imagem do animal, o Nome, o Sexo, a Espécie, o Ambiente e a sua Dieta.

Espécies:      

Ambientes:   

Dietas:  

Cartas Especiais

Dia do Descanso

Ao descartar, a rodada termina imediatamente (mesmo sem terminar as cartas da sua mão). A pontuação da rodada acontece normalmente, e após isso uma nova rodada se inicia.

Fruto Proibido

Ao descartar, o jogador pula a vez do próximo jogador.

Árvore da Vida

Ao descartar, o jogador pode imediatamente iniciar um novo turno.

Imagem e Semelhança

Pode ser usada para substituir qualquer animal, como se fosse um coringa.

(Exemplo: O jogador faz uma combinação com a carta do Leão Macho e a carta imagem e semelhança, como se fosse a leoa).

Essa carta pode ser usada em qualquer combinação de pontuação, inclusive como filhote.

Carne ou Vegetal

Ao descartar, o jogador pode escolher uma carta da mesma dieta da mão de um jogador a sua escolha.

O jogador escolhido mostra os ícones de dieta das suas cartas (sem revelar a carta inteira) e então o jogador escolhe uma das carta.

 Não podem ser escolhidas cartas com as 2 dietas (animais omnívoros)

Tentação da Serpente

Use essa carta como se fosse encaixar uma carta no jogo de alguém. Quando um jogador tem essa carta em sua mesa no início de seu turno, ele não pode baixar jogos. No final do turno, ele pode mover a carta da serpente para outro jogador ou para o descarte.

 Essa carta não pode ser jogada na mesa do "Primeiro Jogador"

Ações

(A) Montar/Alterar uma combinação

Quando o jogador fizer uma combinação, ele deve baixar as cartas que formam a sua combinação à sua frente, para que sejam pontuadas ao final da rodada.

Também é possível alterar os jogos já baixados. Para isso, o jogador faz uma nova combinação usando cartas de sua mão e cartas da mesa, substituindo quando necessário. Não é possível voltar cartas para a mão.

Mesma Espécie (2 pontos) 4x

Formar 4 cartas ou mais de uma mesma espécie de animal para ganhar 2 pontos.

Mesmo Ambiente (2 pontos) 4x

Formar 4 cartas ou mais de um mesmo ambiente para ganhar 2 pontos.

Casal (3 pontos) +

Formar um casal (macho e fêmea) de um mesmo animal para ganhar 3 pontos.

Um de cada espécie (4 pontos)

Formar um conjunto de 6 cartas sendo 1 de cada espécie de animal para ganhar 4 pontos.

 Família (5 pontos) + +

Formar um conjunto com 3 cartas de uma família de animais (o casal mais o filhote) para ganhar 5 pontos.

 Adão e Eva (6 pontos) +

Formar o casal Adão e Eva. Como eles eram os responsáveis por cuidar do jardim, essa combinação tem uma pontuação especial de 6 pontos.

 O jogador pode formar apenas o Casal, e futuramente encaixar a carta do filhote.

(B) Encaixar 1 carta

Você pode encaixar uma carta da sua mão, no jogo de outro jogador, limitado a uma carta por turno. Essa é uma boa forma de liberar as cartas da sua mão.

Para encaixar uma carta no jogo de outro jogador, a carta precisa ser adicionada a uma combinação de "Animais da mesma espécie", "Animais do mesmo ambiente" ou "Casal" (no caso de um filhote) conforme explicado antes.

 Caso o jogador que receber a carta em seu jogo já tenha 7 cartas da mesma espécie, ou mesmo ambiente e a oitava carta seja adicionada, o jogador divide as 8 cartas em 2 jogos de 4 cartas, dobrando a pontuação desse jogo. Então, cuidado ao encaixar cartas!

(C) Finalizar a rodada

Quando um jogador finaliza as cartas de sua mão, descendo jogos ou descartando a última carta de sua mão ele finaliza a rodada (o que garante +1 ponto).

Então cada jogador conta seus pontos e adiciona ao placar do jogo (que é acumulado a cada rodada).

Quando um jogador conseguir a soma de 30 pontos ou mais, o jogo termina.

Reserva de Cartas

Quando um jogador termina o seu turno, e descarta uma carta, qualquer jogador da mesa pode imediatamente bater 2 vezes na mesa, sinalizando que deseja "reservar" a carta descartada.



Cartas especiais não podem ser reservadas.

O jogador que bateu primeiro na mesa pega a carta descartada e deixa a sua frente, sinalizando que reservou a carta. No início do turno do jogador que fez a reserva, ele compra a carta reservada ao invés de uma carta da pilha de compras.

 Um jogador que já tem uma carta “reservada”, não pode reservar uma segunda carta (por exemplo, no descarte de outro jogador) até que não tenha nenhuma reversa de carta à sua frente.

Pontuação

Ao final de cada rodada, quando um jogador ficar sem cartas na mão, cada jogador soma os seus pontos conforme as combinações de cartas que forem baixadas por ele. Além disso, o jogador que ficou sem cartas na mão ganha 1 ponto extra.

 Os pontos ganhos em cada rodada são cumulativos.

Final do Jogo

Quando um ou mais jogadores somarem 30 pontos ou mais na fase de pontuação, o jogo termina. Ao final do jogo, se 2 ou mais jogadores terminarem empatados, o jogador que tem Adão e Eva é o vencedor.

Caso nenhum dos jogadores empatados tenham o casal Adão e Eva, o jogador que tiver mais casais de animais é o vencedor.

Se ainda assim continuarem empatados, aquele que tiver feito a combinação de um animal de cada espécie é o vencedor.

Persistindo o empate, os jogadores dividem a vitória.



TUTORIAIS, DÚVIDAS OU SUGESTÕES
· CONHEÇA NOSSOS OUTROS JOGOS!
· FAÇA PARTE DA COMUNIDADE
ESCANEIE



 **FAITHBATTLEOFICIAL**



2 - 8



20'



5+



96