



SANDRO TOMASETTI

# SAVAGE

MANUAL DE REGRAS



Os animais sempre viveram em paz e harmonia com o meio ambiente. Com o crescimento desenfreado da humanidade, eles têm cada vez menos espaço para viver. Cansados dessa situação, decidiram se unir e contra-atacar a humanidade. Entre no papel de um grupo de resistência animal e decida como melhor utilizar seus recrutas.

**Savage** é um jogo de cartas que coloca vários jogadores uns contra os outros tentando conquistar a maioria dos territórios humanos. Seja unindo-os em manadas gigantescas para tomar as grandes metrópoles humanas ou focando-se em fazer grupos harmoniosos de mesma origem que conquistem localizações menores. Impeça que seus rivais dominem o campo de batalha tomando o que conquistaram ou atacando-os diretamente, usando seus animais. Ganha o jogador que conseguir acumular mais pontos de vitória!



### Conteúdo

119 cartas: 96 para a pilha de animais, 17 para a pilha de humanidade e 6 cartas de ajuda.

30 Tokens de pontuação:  
12 de 1 ponto, 8 de 2 pontos, 8 de 5 pontos e 2 de 10 pontos.

1 Manual de regras (este manual).



## Preparação

- 1 Separe as cartas em duas pilhas: Animais e Humanidade. Embaralhe as pilhas individualmente e posicione-as conforme a imagem abaixo.
- 2 Coloque os tokens de pontuação de lado.
- 3 Abra as 3 primeiras cartas da pilha de Humanidade e coloque-as abertas no centro mesa.
- 4 Cada jogador compra 5 cartas da pilha de Animais.
- 5 Aquele que foi o último a visitar um zoológico é o jogador inicial



## NOTA DO DESIGNER #1 - O QUE É ISSO?

Olá, caro jogador, meu nome é Sandro e sou o designer do jogo que tem em mãos. Venho, por meio dessas notas do designer, oferecer um vislumbre do que pensei quando tomei certas decisões na hora de fazer as regras do Savage. Esse espaço é dedicado a designers iniciantes e a entusiastas na bela arte de fazer jogos. Divirta-se!



## Objetivo

Agrupar animais em manadas para conquistar cartas de Humanidade e acumular Pontos de Vitória (PV). O jogador com mais PV no fim do jogo é o vencedor.

## Tipos de Cartas

Existem 3 tipos de cartas no jogo: Animais, que são encontrados na pilha de animais, e Locais e Humanos, que são encontrados na pilha de Humanidade.

## NOTA DO DESIGNER #2 - CONCEITO

A ideia para o jogo Savage veio da minha paixão por rinocerontes! Bom, deixe-me explicar melhor... originalmente seria um jogo apenas sobre estouros de manadas de rinocerontes. Porém, conforme o jogo foi se desenvolvendo, decidi adicionar o tema de animais para que se tornasse mais acessível. Quanto ao gameplay, parti da ideia de misturar conceitos bem conhecidos tanto por jogadores mais novos como mais velhos. Sempre digo que Savage mistura elementos de Munchkin e Canastra, todos os jogadores podem interferir no jogo uns dos outros enquanto tentam fazer manadas do mesmo habitat (análogas a jogos do mesmo naipe na canastra) para atacar.



## ANIMAIS

- A Força
- B Espécie
- C Habitat
- D Habilidade
- E Tipo da Habilidade
- F Descrição da Habilidade
- G Quantidade de cartas como esta





## HUMANOS (HUMANIDADE)

- A** Força de Defesa
- B** Nome
- C** Valor em PV
- D** Habilidade
- E** Descrição da Habilidade
- F** Quantidade de cartas como esta

## LOCAIS (HUMANIDADE)

- A** Força de Defesa
- B** Nome
- C** Valor em PV
- D** Quantidade de cartas como esta



## Regras

Os jogadores se revezam em turnos no sentido horário. O turno de cada jogador é dividido na seguinte forma:

1. Tomar 3 ações
2. Completar a mão

### 1. Tomar 3 ações

O jogador tem 3 ações por turno para escolher entre uma lista de ações possíveis. O jogador pode usar a mesma ação diversas vezes ou usar menos do que as 3 ações a que tem direito. As ações possíveis são as seguintes:

- 1.1 comprar duas cartas;
- 1.2 criar ou reforçar uma manada;
- 1.3 defender uma carta de Humanidade conquistada; (*apenas modo Combate*)
- 1.4 mover um animal;
- 1.5 atacar uma carta de Humanidade;
- 1.6 usar uma habilidade.

#### 1.1 Comprar duas cartas

Ao usar essa ação o jogador compra duas cartas da pilha de animais.

## Modo Combate

Existem dois modos de jogo. O modo básico, descrito nas regras, e o modo combate, cujas diferenças serão tratadas em quadros como este. A grande diferença entre os dois é que no modo combate, um jogador pode atacar as cartas de humanidade de outros jogadores.

### 1.2 Criar ou reforçar uma manada

Para usar esta ação, o jogador precisa usar uma carta de Animal.

Para criar um nova manada, o jogador coloca uma carta de Animal da sua mão aberta à sua frente.

Para reforçar uma manada, o jogador escolhe uma das manadas que ele já tenha criado e coloca um Animal sobre esta, como mostrado na figura a seguir.

A manada então terá o poder equivalente a soma de todas as cartas nela posicionadas. Uma vez que duas ou mais manadas tenham sido criadas, elas não podem ser unidas e nem misturadas. (Apenas movendo cada animal, um de cada vez, usando a ação Mover um animal ou usando habilidades de outros animais)





**Exemplo de reforço de manada** (ação 1.2). O jogador possui 3 manadas: uma com um *cervo* e uma *hiena*; a segunda com um *rinoceronte*, um *lobo* e um *pinguim*; e a terceira com um *gorila*. O jogador decide reforçar a manada do gorila incluindo nela uma *fuinha*.

### 1.3 Defender uma carta de Humanidade conquistada

No modo combate você pode escolher usar um animal para defender as cartas que você conquistou. Portanto, uma nova ação é adicionada à lista de ações possíveis.

Para usar esta ação, o jogador precisa usar uma carta de Animal e possuir uma carta de Humanidade. O jogador coloca uma carta de Animal aberta por trás de uma carta de Humanidade que ele possua. Esse animal está agora defendendo essa carta.

Mais de um animal pode defender uma carta de Humanidade. Caso a carta de Humanidade seja alvo de um ataque a força da manada que o defende é somada à defesa da carta.

### 1.4 Mover um animal

Para usar esta ação, o jogador deve possuir um animal em jogo.

O jogador escolhe um animal que esteja em jogo e o move para outra manada, para fora da manada que estava (criando uma manada nova) ou para a defesa de uma carta de Humanidade.

Cada ação move apenas um animal.

### 1.5 Atacar um local

Para usar esta ação, o jogador precisa de uma manada com pelo menos dois animais.

O jogador deve escolher uma carta de Humanidade alvo dentre as 3 cartas abertas no centro da mesa. Deve-se então comparar a força da manada escolhida para o ataque contra o valor de defesa da carta de Humanidade.



### **Ataque a uma carta de Humanidade de um adversário**

No modo combate, caso o jogador ativo tenha menos do que 2 cartas de Humanidade conquistadas, uma carta de humanidade que esteja sob domínio de um outro jogador pode ser alvo de um ataque. Para determinar sua defesa, some a defesa natural da carta e a força da manada que a defende.

Caso a força da manada seja menor que a força de defesa, o ataque falha. Em um ataque falho o jogador deve descartar o animal com a maior força da sua manada e retornar o resto da manada para a sua frente. Caso existam dois animais com a maior

força, o jogador que fez o ataque escolhe qual deles descartar.

Caso a força da manada seja maior ou igual à força de defesa, o ataque é bem-sucedido. Em um ataque de sucesso, o jogador conquista a carta atacada e coloca-a à sua frente, abaixo de outras manadas

### **Defesa automática**

No modo combate quando um ataque é bem sucedido o animal com a menor força que participou do ataque automaticamente defende esse novo local e os demais são descartados. Caso existam dois animais com a menor força, o jogador que fez o ataque escolhe qual deles manter na defesa.

## **NOTA DO DESIGNER #3 - ATAQUE A LOCAIS ADVERSÁRIOS E DEFESA**

Essa nota é apenas para ilustrar o impacto e importância dos testes durante o desenvolvimento de um jogo. Originalmente os jogadores só podiam atacar locais (ou humanos) que não tinham dono. Porém, existia uma carta (a Hiena) que permitia fazer um ataque a uma localização adversária (remetendo à natureza necrófaga do animal), e era uma carta tão celebrada durante os testes que resolvemos transformar a mecânica dela em um modo de jogo, o Modo Combate. Com a possibilidades de atacar os adversários, conseqüentemente, viu-se a necessidade de usar animais para defender cartas conquistadas. O que por sua vez, deu abertura para habilidades voltadas para essa defesa etc. Isso apenas mostra que, sem testes, Savage seria um jogo completamente diferente!



existentes e descarta completamente a manada que efetuou o ataque.

Toda carta de Humanidade tem um valor em pontos de vitória. Quando um jogador conquista a carta ele tem sob seu poder esses pontos de vitória. Caso um jogador perca a carta para outro jogador ele perde também esses pontos de vitória.

Cartas de Humanos, diferente das Cartas de Locais, têm uma habilidade passiva que se torna ativa imediatamente assim que conquistada. Caso um jogador conquiste uma carta de Humano de outro jogador, ele também conquista a habilidade passiva.

Após conquistar uma carta de Humanidade do centro do tabuleiro, compre mais uma carta da pilha de cartas de humanidade para repor a carta conquistada. Sempre mantenha 3 cartas de Humanidade disponíveis para o ataque no centro da mesa.

### *1.5.1 Ações no meio do ataque*

Diferente de outras ações, uma ação de ataque pode ser interrompida por outros jogadores (ou pelo próprio jogador atacante) usando cartas de habilidades Instantâneas (tópico 1.6.2). A manada e seus integrantes ainda podem ser alvos de habilidades normalmente durante o ataque. De um tempo para que os adversários possam interagir durante o ataque. Uma vez que ninguém vá interferir, conclua o ataque.

O jogador ativo pode também usar suas ações (caso ainda tenha alguma sobrando) antes do ataque ser definido. As ações possíveis durante esse intervalo são:

- Comprar duas cartas
- Usar uma habilidade do tipo Instantânea ou do tipo Ação

## **NOTA DO DESIGNER #4 - AÇÕES NO MEIO DO ATAQUE**

Por que o jogador pode tomar outras ações durante o ataque? Originalmente o jogador poderia apenas usar habilidades instantâneas de outros animais, afinal, cada ação deveria ser resolvida antes que a próxima fosse feita. Mas apenas a arbitrariedade impedia que o jogador ativo tomasse outras ações como comprar novas cartas ou mesmo usar uma habilidade de um animal que não seja instantânea. Permitir essas ações no meio do ataque deu mais maleabilidade para um jogador que se planeja e ataca nas primeiras ações do turno. Na minha opinião, essa maleabilidade disponibiliza ainda mais opções estratégicas, e mesmo que isso faça da ação de ataque algo mais imprevisível, ela adiciona mais profundidade e criatividade ao jogo.





## NOTA DO DESIGNER #5 - PONTOS BÔNUS

Em minha opinião essa é a mecânica que define o jogo Savage. Sem ela ele seria um jogo onde você apenas acumula cartas numeradas até bater o valor do seu alvo de ataque. Com ela, o jogo se torna uma grande decisão entre atacar assim que tiver a força ou esperar pela carta correta. Até mesmo a escolha de quais ataques dos adversários você deve ou não interferir. Muitas das decisões que são feitas durante o jogo estão com o habitat em mente... além disso, ela traz a coloração marcante de cada carta, o que eu particularmente considero o charme da arte do jogo =D.

### 1.5.2 Pontos de vitória bônus

Cartas de Humanidade não são a única maneira de se marcar pontos de vitórias. Existem três maneiras de marcar pontos de vitória bônus: Manadas de Habitat, Manada de todos os Habitats ou Manadas de Espécie.

#### 1.5.2.1 Manadas de Habitat

Para ganhar os pontos de vitória bônus por Manadas de Habitat, todos os animais participantes de um ataque de sucesso devem ser do mesmo habitat.

O ataque é premiado com uma pontuação diferente dependendo do habitat, seguindo a tabela abaixo:

|  | HABITAT  | PONTUAÇÃO |
|--|----------|-----------|
|  | Savana   | 1 ponto   |
|  | Floresta | 2 pontos  |
|  | Pradaria | 3 pontos  |
|  | Deserto  | 4 pontos  |
|  | Glacial  | 5 pontos  |

Colete os pontos bônus da pilha de marcadores na hora que o ataque for concluído.



### 1.5.2.2 Manadas de todos os Habitats

Para ganhar os pontos de vitória bônus por Manadas de todos os Habitats, uma manada que obtenha um ataque de sucesso deve possuir pelo menos um animal de cada habitat (Savana, Floresta, Pradaria, Deserto e Glacial).

O ataque é premiado com 3 pontos. Colete os pontos bônus da pilha de marcadores na hora que o ataque for concluído.

### 1.5.2.3 Manadas de Espécie

Para ganhar os pontos de vitória bônus por Manadas de Espécie, todos os animais participantes de um ataque de sucesso devem ser da mesma espécie (todos lobos, todos tigres etc.).

O ataque é premiado com 1 ponto bônus para cada animal daquela espécie. Lembre-se que todos os animais são também do mesmo habitat, então não deixe de coletar os pontos por uma manada de Habitat também. Colete os pontos bônus da pilha de marcadores na hora que o ataque for concluído.

### 1.5.3 Regras adicionais sobre pontos bônus

Pontos bônus não são perdidos ou tomados quando um outro jogador conquista o local de um jogador adversário.

Os pontos bônus de todos os jogadores são informação aberta a todos os jogadores.



Manada de Habitat (1.5.2.1)

Manada de Espécie (1.5.2.3)



Manada de todos os Habitats (1.5.2.2)



## 1.6 Usar uma habilidade

Para usar esta ação, o jogador precisa ter uma carta de Animal em sua mão.

Todas as cartas de animais possuem uma habilidade. Para usar esta habilidade, o jogador deve descartar a carta em questão (a não ser que seja uma habilidade do tipo “Em Jogo”) e então aplicar o efeito da habilidade. Caso uma habilidade seja usada para interromper um ataque, a carta só é descartada ao final do ataque.

Caso as regras do jogo e a habilidade entrem em conflito, a preferência é sempre da habilidade.

As habilidades são divididas em 3 categorias:



Ação



Instantânea



Em Jogo

### 1.6.1 Habilidades de Ação

Habilidades na categoria Ação custam uma das ações que o jogador tem direito no seu turno, portanto só podem ser usadas durante o turno do jogador.

### 1.6.2 Habilidades Instantâneas

Habilidades na categoria Instantânea não custam uma ação e podem ser usadas a qualquer momento, mesmo fora do turno do jogador.

### 1.6.3 Habilidades Em Jogo

Habilidades na categoria Em Jogo são usadas ou se tornam ativas no momento que o Animal que a possui entra em jogo, seja em uma manada ou defendendo um local.



## NOTA DO DESIGNER #6 - HABILIDADES OU FORÇA

Um detalhe que gosto muito em Savage é que toda carta de animal pode ser usada de duas maneiras: tenho um Leão na mão... devo guardá-la por sua ótima habilidade que pode fazer com que eu ganhe o jogo (ou impedir que alguém o faça) ou uso ele nessa manada que precisa de apenas mais 4 de força para que possa atacar a metrópole? Praticamente toda carta na sua mão requer que uma decisão seja tomada... e eu adoro isso!





Carta com  
habilidade de  
'Ação' (1.6.1)

Carta com  
habilidade  
'Instantânea'  
(1.6.2)



Carta com  
habilidade  
'Em jogo' (1.6.3)

## 2. Completar a mão

Ao fim do turno, o jogador compra cartas de animais até ficar com 5 cartas na mão. Caso ele termine o turno com 5 ou mais cartas na mão, ele não compra cartas novas.

## Fim de jogo

Para que o jogo acabe, um dos jogadores deve ter 3 cartas de Humanidade sob seu domínio. Após isso ocorrer, o jogador atual termina seu turno normalmente e então todos os outros jogadores podem fazer um último ataque, na mesma ordem do turno, com uma manada que já esteja em jogo.

Esses ataques não são turnos, então jogadores não completam sua mão após o ataque. Estes ataques podem ser interrompidos normalmente por cartas Instantâneas.

O jogador que finalizar o jogo ganha 3 pontos de vitória bônus, caso outros jogadores conquistem 3 cartas de Humanidade no ataque final eles ganham 1 ponto de vitória bônus.



### Fim de jogo

Os ataques de fim de jogo não podem ser feitos contra cartas conquistadas por outros jogadores, apenas contra cartas de Humanidade no centro da mesa.

### Vencedor

Após todos os jogadores tomarem suas ações finais, o jogador com mais PVs é o vencedor. Em caso de empate, o jogador com o maior número de pontos bônus é o vencedor. Na rara ocasião onde existe outro empate... ambos são declarados vencedores.



## NOTA DO DESIGNER #1 - FIM DO JOGO

Fazer um fim de jogo elegante nem sempre é uma tarefa fácil para um designer de jogos de tabuleiro.

Muitas vezes o final é abrupto, ditado por um valor de turnos ou final de uma pilha de cartas. Para o Savage, originalmente havia decidido que ele acabaria quando um número X de territórios fosse conquistado, porém, isso gerava um fim muito imprevisível e muitos jogadores terminavam o jogo com manadas montadas e levemente frustrados. Decidi então que todos os jogadores poderiam jogar mais um turno depois do final. Infelizmente isso também não resolveu, havia muitas reviravoltas e uma certa vontade de não ser o jogador que termina a partida imperava. Enfim, deixei cada jogador ter apenas um último ataque depois de o fim do jogo ser anunciado. Dessa maneira, ele poderia usar uma manada ou carta que ainda tinha na manga como uma última tentativa de virar o jogo. Não clamo que é o final mais elegante de todos, porém a tensão que causa ao jogador que finalizou o jogo e a maneira que evita a frustração dos demais se provou um final bem digno.



## NOTA DO DESIGNER #8 - AGRADECIMENTO

Essa é a última nota do manual e ela serve mais como um agradecimento a todos os jogadores de Savage! Obrigado pela atenção, espero que essas notas ajudem a esclarecer quaisquer dúvidas e elucidem um pouco mais o processo de elaborar um jogo. Como sempre, deixo aqui um e-mail para sugestões, críticas e opiniões: [savage@cyberrhinostudios.com](mailto:savage@cyberrhinostudios.com). Um grande abraço e até o próximo jogo.

### Créditos

*Game Designer:* Sandro Tomasetti

*Ilustrações:* Lucas Ribeiro

*Design Gráfico:* Somma Design Studio,  
Rafael Garcia Martins e Heloísa Pintarelli

*Produção:* Marcos Mandina

*Revisão:* Paulo de Tarso

*Agradecimentos especiais:*

Alexandre Roos, Aline Boss, André Marcheto, Angela Tomasetti, Anna Ferraresi Braunsperger, Bruno Mazzoli, Cesar Tomasetti Sobrinho, Cristina Simões de Carvalho Tomasetti, Eduardo Bauer, Filipe Ghisi, Helder Savietto, Joe Júnior, José Castro, Júlia Spinola, Kawana Higashi, Letícia Ito, Luise Braunsperger Tomasetti, Marcio Mercadante Tomasetti, Mário Henrique Adanya, Paulo de Tarso, Rafael Garcia Martins, Raíssa Carlán, Vito Chiarella e Yasmin Guterres.





# SAVAGE

**grok.**

**GROK GAMES COM. DE ART. RECREATIVOS LTDA**  
CNPJ: 31.986.964/0001-84

R. Rodolfo Miranda 223, Bom Retiro – São Paulo/SP  
CEP: 01121-010 TEL: (11) 2305-0947

[grogames.com.br](http://grogames.com.br) [sac@grogames.com.br](mailto:sac@grogames.com.br)

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia da editora.

**CYBER**  
**RHINO**  
STUDIOS

**ACE**  
STUDIOS

©2021 • Direitos reservados à Cyber Rhino Studios em parceria com ACE Studios.