

THE *Jetsons*™



GUIA DE EPISÓDIOS

Os Jetsons estão chegando! A clássica família do futuro ganha vida neste jogo de tabuleiro perfeito para todas as idades. George, Jane, Judy, Elroy, Rosie e, claro, o Astro vão pousar na sua mesa para viver aventuras que te levarão diretamente às nuvens e aos arranha-céus de Orbit City.



VOTO DE REGRAS VIVAS

Comprometemo-nos a oferecer suporte a todos os jogos bem após o seu lançamento inicial. Apesar de testes rigorosos e várias rodadas de revisão e edição internas e externas, ocasionalmente a necessidade de correções de regras ou pequenos ajustes de jogo é descoberta apenas alguns meses ou anos após o jogo ser fabricado. Prometemos produzir atualizações de regras em tempo hábil, conforme necessário, juntamente com explicações de perguntas frequentes expandidas, se necessário, disponíveis para download em nosso site em formato PDF digital.

Componentes ausentes ou danificados:

Embora tomemos muito cuidado para garantir que seu jogo esteja completo, os erros de fabricação ainda podem deixá-lo com um componente ausente ou danificado. Caso isso aconteça, entre em contato conosco para receber substituições rapidamente e com nossas sinceras desculpas.

Suporte ao cliente: somosmosaico@mosaicojogos.com.br

COMPONENTES



90 Cartas de Compra
(3 tipos diferentes, 30 de cada)



25 Cartas de Interesse
(17 Comuns e 8 Iniciais)



5 Figuras de Personagem



8 Cartas de Episódio



8 Cartas de Lugar
(6 Comuns, 2 de Casa)



5 Cartas de Personagem

Mini-expansão do Astro



5 Fichas do Astro



6 Cartas de Episódio



3

RESUMO DA PARTIDA

No papel de um dos membros da família Jetsons, cada jogador terá **3 Episódios (rodadas)** para correr por Orbit City em busca das experiências mais legais que esse futuro oferece. Ao final da partida, quanto mais você atender os pedidos de suas Cartas de Interesse, mais próximo estará da vitória! Mas cuidado: quanto mais você andar, mais dinheiro você ganha... porém mais tempo você demora para jogar de novo! Portanto, não esqueça de pensar em que local você vai e onde irá parar.

PREPARAÇÃO

- 1 Embaralhe individualmente os três baralhos de Cartas de Compra (separe-os pelos versos diferentes). Ponha-os na mesa com o verso para cima.
- 2 Cada jogador escolhe um Personagem, pega sua respectiva figura e Carta de Personagem com seu **lado padrão** para cima.
Lado padrão — 
Lado automático — 
- 3 As Cartas de Personagem não escolhidas são viradas para o **lado automático**.
- 4 Embaralhe as Cartas de Interesse iniciais (Cartas com a estrela dourada) e entregue 1 para cada jogador (4a). Embaralhe as restantes com as demais Cartas de Interesse, formando um baralho com o verso para cima (4b).
- 5 Separe 3 Cartas de Episódio e coloque-as na mesa, viradas para baixo, em sequência.
- 6 Embaralhe as 6 Cartas de Lugar comuns e coloque-as na mesa conectadas em uma sequência aleatória (6a). Então, coloque 1 Carta de Casa em cada ponta, formando uma trilha para os personagens (6b).
- 7 Coloque todas as figuras de Personagem na Carta de Casa mais a esquerda em uma ordem aleatória, cada uma em um espaço.
- 8 Inicie o primeiro Episódio (rodada).



Exemplo de preparação para 4 jogadores



INÍCIO DE CADA EPISÓDIO

- 1 Revele e leia em voz alta a carta de Episódio daquela rodada. Seus efeitos e orientações valem **apenas para este Episódio** (cada Episódio equivale a uma rodada da partida).
- 2 Revele 6 Cartas de Interesse, colocando uma embaixo de cada Carta de Lugar comum.
- 3 No primeiro Episódio os personagens andarão da esquerda para a direita (4a). No segundo, eles voltam, da direita para a esquerda (4b). Por fim, no terceiro, voltam em direção à direita (4a).



COMO JOGAR

A partida é jogada em turnos. O jogador que estiver mais atrás na trilha é próximo a jogar (incluindo as Cartas de Casa). Na maioria das vezes, após a movimentação de um Personagem, outro passa a ocupar a última posição na trilha e, portanto, se torna o próximo jogador da vez. Desta mesma forma é possível um jogador realizar sucessivos turnos. Em seu turno, escolha uma das opções:

- **Andar na Trilha** para um espaço vago disponível à sua frente.
- **Ir para Casa**, deixando de jogar até o próximo Episódio.

ANDAR NA TRILHA

Dica! Agrupe as Cartas pelos símbolos para facilitar sua contagem.

- 1 Ande para qualquer espaço disponível **vago** (que não tenha nenhum Personagem) à sua frente na trilha. Conte o número de espaços pelos quais você passou (incluindo os ocupados por outros personagens) e some com o bônus do espaço em que você parou: estes serão seus créditos neste turno. Por exemplo, andar 1/2/3 passos e parar em um espaço com bônus +\$2 dará 3/4/5 créditos. **Os créditos não são acumulativos entre turnos.**
- 2 De acordo com o número marcado no espaço que você parou, revele Cartas de Compra do respectivo Lugar em que você se encontra (o verso dos Baralhos de Compra tem o mesmo símbolo do espaço que você está).
- 3 Das opções, escolha uma ou mais Cartas de Compra que quer adicionar à sua coleção, pagando o respectivo custo de cada carta que queria adicionar, a soma destes custos da(s) Carta(s) **não pode** exceder seus créditos deste turno. Devolva as opções não escolhidas ao fundo do respectivo baralho, em qualquer ordem.

Sempre que precisar revelar opções do baralho de um local que já se esgotou, você pode revelar Cartas de outro baralho do Lugar de sua escolha.

Exemplo: Em seu turno, Lavínia, que controla a Judy Jetson (1) e é a personagem mais à esquerda, decide andar 4 passos (2), passando por Elroy, George e um espaço vazio, parando antes de Rose e da Jane (o que garante que ela ainda vai jogar antes de Rose e Jane). No espaço onde parou, ela revela 2 Cartas de Compra (3) do Lugar onde se encontra (Shopping) tendo, nesta rodada, 5 créditos (quantidade de passos dados mais o bônus do Lugar) para pagar algumas das Cartas de Compra reveladas.



IR PARA A CASA

Caso você chegue ao final da Trilha, na **Carta da Casa** deste Episódio, você **deve** pular a sua vez (você não joga mais nesse Episódio).

- 1 Coloque o Personagem no espaço de menor número disponível na **Carta da Casa**.
- 2 Escolha uma das Cartas de Interesse reveladas na mesa e coloque-a junto às suas demais Cartas.

Exemplo: Oliver, controlando Elroy (1), decide pular o único espaço vazio e Ir para Casa, indo para o espaço vazio de menor número (2). Então, ele pode escolher qualquer uma das 6 Cartas de Interesse abertas (3).



MOVIMENTO DE PERSONAGEM AUTOMÁTICO

Quando for o turno de um Personagem que está no lado **automático**, mova sua figura a quantidade de espaços indicada em sua Carta de Personagem. **Não conte quaisquer espaços ocupados por outros personagens.**

Quando um Personagem automático se move para o fim da Trilha, chegando na Carta de Casa, coloque-o no espaço de menor número possível na carta (exatamente como um jogador) e des-carte a Carta de Interesse mais próxima deste Personagem.



FINAL DO EPISÓDIO

Quando todos os personagens chegarem ao **Final da Trilha** (Carta da Casa), o Episódio acaba.

- 1 Revele a Carta do próximo Episódio. (Caso seja o 3º Episódio, prossiga para **Pontuação Final**).
- 2 Descarte a última Carta de Interesse e inicie um novo Episódio.



FINAL DA PARTIDA

Ao fim do terceiro Episódio, a partida termina. Cada jogador totalizará seus pontos de acordo com as Cartas de sua coleção. Use a tampa da caixa e as figuras de Personagem para auxiliar na contagem dos pontos.

Pontuação:

- 1 Os números nas **estrelas** das suas Cartas de Compra;
- 2 Para cada uma das 4 Cartas de Interesse de sua coleção, ganhe os pontos indicados na estrela para cada conjunto de ícones que você tiver na sua coleção que corresponda aos ícones da Carta. A mesma Carta de Compra pode ser usada para cumprir múltiplas Cartas de Interesse. Ícones de interrogação (?) indicam qualquer ícone daquele baralho de Compra.

Quem tiver a maior pontuação ganha! Caso haja empate, quem pontuou mais Cartas de Interesse vence. Caso o empate persista, o quem tem mais ícones nas Cartas de Compra vence. Se mesmo assim o empate persistir, o jogador mais jovem vence.



Exemplo: Lavínia obteve 5 Cartas de Compra azuis, 6 amarelas, 7 laranjas e 3 Cartas de Interesse, além da inicial. Com as Cartas de Compra ela faz 7 pontos pelas azuis (1), 6 pontos pelas amarelas (2) e 6 pontos pelas laranjas (3). Com as Cartas de Interesse, ela pontua 4 vezes a primeira carta, somando mais 16 pontos (4), 3 vezes a segunda, somando mais 12 pontos (5), 3 vezes a terceira, somando mais 12 pontos (6) e 3 vezes a quarta, somando mais 12 pontos (7). No final da partida Lavínia fez 71 pontos.



MINI-EXPANSÃO DO ASTRO

O cachorro Astro junta-se à família Jetsons nos passeios! Ele tem Episódios exclusivos para interagir com os demais personagens e trazer novas oportunidades de jogo.

COMO JOGAR

Embaralhe Cartas de Episódio do Astro junto com as outras Cartas de Episódio durante a preparação. Você pode incluir apenas algumas, todas, ou só as suas preferidas. No início de um Episódio com o Astro, entregue 1 ficha de Astro para cada jogador.

Episódios com o Astro concedem uma habilidade de uso único a todos e cada um decide qual é a melhor hora de usá-la. Ao usar a habilidade, coloque a sua ficha do Astro em cima da Carta de Episódio e, então, execute a ação da Carta de Episódio.

Ao final da rodada, todos que ainda tem uma ficha do Astro devolvem ela para a caixa. Fichas do Astro não acumulam entre Episódios, mesmo que o Astro volte a aparecer no próximo Episódio.



JOGO SOLO

No modo solo, você vai enfrentar versões robóticas da sua própria família! Preparado para essa aventura em alta tecnologia?

Siga as mesmas regras de uma partida normal: escolha seu personagem e coloque todos os outros no lado automático. Depois de completar os 3 Episódios, é hora de conferir a sua pontuação.

PONTUAÇÃO

Depois de tanta correria por Orbit City, chegou o grande veredito!

Sr. Spacely — é claro — estava por trás de tudo isso. Aqueles “personagens automáticos” que você enfrentou? Robôs de teste desenvolvidos pelas Indústrias Spacely, só pra ver se você tem o que é preciso. Agora, com base na sua pontuação final, veja o que o seu chefe tem a dizer:

Avaliação do Sr. Spacely

00–40 | DEMITIDO - Você está demitido! Você é pior que o incompetente do George!

41–50 | ESTAGIÁRIO - Se continuar assim, talvez um dia você consiga um emprego de verdade comigo... talvez.

51–60 | ASSISTENTE - Tem muito o que melhorar, mas já pode garantir o seu bônus de fim de ano.

61–70 | GERENTE - Ninguém aperta botões como você! Talvez eu até te dê um aumento... talvez.

71+ | SÓCIO - Sem você, não sei o que seria das Empresas Spacely! Não conte pra ninguém, mas estou impressionado.

CRÉDITOS

Design de Jogo: Gabriel Toschi

Ilustrações: Diego Angelo

Desenvolvimento: Danilo Valente

Design/Diagramação: Diego Angelo e Felipe Santos

Revisão: Vinicius Carlos Vieira e Gabriel Toschi

Manual: Fábio Ribeiro

Produção: Mosaico Jogos





THE JETSONS and all related characters
and elements © & ™ Hanna-Barbera. (s25)