

TREASURE HUNTER

Um jogo de Richard Garfield
para 2 a 6 caçadores de tesouro a partir de 8 anos

Introdução e Objetivo do Jogo

Os jogadores são caçadores de tesouro em uma missão atrás de tesouros lendários. Sua jornada os leva a três locais: o topo dos picos gelados das Montanhas Nevadas, para dentro da mata densa da Selva Entrelaçada, e para as profundezas da Caverna de Lava.

No início de cada uma das 5 rodadas do jogo, os jogadores montam sua mão de 9 cartas, composta de aventureiros, cães de guarda, moedas e cartas de ação. Bem equipados desta maneira, a caça ao tesouro está pronta para começar. Em cada um dos três locais, dois tesouros aguardam para serem capturados.

O jogador com o grupo de aventureiros mais forte ganha um desses tesouros e o jogador com o grupo mais fraco leva o outro. (Eles viajam rápido!) Todos os outros caçadores voltam para casa de mãos vazias. Com a ajuda das cartas de ação, os jogadores podem melhorar seu grupo antes dos tesouros serem capturados.

Artefatos preciosos estão entre os tesouros, e também poderosos pergaminhos de magia - que podem valer muitas moedas - assim como itens que ninguém quer levar! Depois que os tesouros forem capturados, eles devem ser defendidos contra goblins traiçoeiros com a ajuda de cães de guarda. Quem não tiver cães de guarda suficiente, vai perder algumas moedas. Depois de 5 rodadas, os jogadores somam seus tesouros e moedas para determinar o caçador de tesouro mais bem sucedido!

Componentes

- 1 Tabuleiro (dupla face – composto de duas partes)

Lado de trás: Trilha de pontos para o fim do jogo

- 1 Marcador de rodadas

- 12 Fichas de pontuação



Para marcar os pontos no fim do jogo

- 82 Moedas



42x cobre

20x prata

20x ouro

- 39 Gemas



Gemas podem valer 10 ou 20

- 22 Peças de goblin



- 54 Peças de tesouro



30x artefatos (25x positivos & 5x negativos)

Verso

20x pergaminhos mágicos amarelo

4x pergaminhos mágicos cinza

- 75 Cartas



36x cartas de aventureiro:

(12x *Montanha Nevada*, 12x *Selva Entrelaçada*, 12x *Caverna de Lava*)

Verso

12x cartas de moeda
(4 de cada: cobre, prata e ouro)

12x cartas de cães de guarda

15x cartas de ação

- 1 livreto de regras & 1 suplemento de regras

Preparação

1) Monte o **tabuleiro** do jogo e coloque-o no centro da área de jogo. Ele mostra a trilha de rodadas e os três locais: **Montanha Nevada (Frosty Mountain)**, **Selva Entrelaçada (Tangled Jungle)** e **Caverna de Lava (Lava Cave)**. Em cada um desses três locais, dois tesouros podem ser capturados. Do lado direito estão os espaços para três peças de goblin.

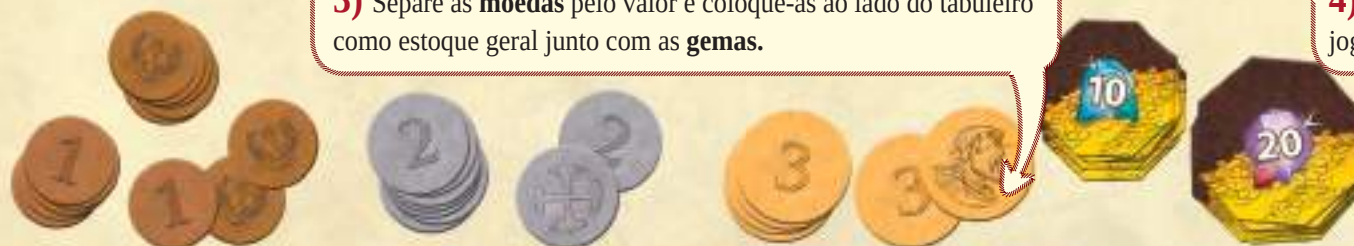
2) Embaralhe as **cartas** e empilhe-as viradas para baixo perto do tabuleiro. Esse é o baralho do jogo.



8) Escolha aleatoriamente quem dará as cartas.

3) Separe as **moedas** pelo valor e coloque-as ao lado do tabuleiro como estoque geral junto com as **gemas**.

4) Distribua moedas a **cada** jogador no valor total de 15.



7) Embaralhe as **peças de tesouro** viradas para baixo e separe-as em duas pilhas do mesmo tamanho.

Uma é a pilha de tesouros-difíceis-de-achar (espaços marcados MAX) e a outra é para os tesouros-fáceis-de-achar (espaços marcados MIN). Coloque as pilhas abaixo do tabuleiro, como mostrado.

Depois, revele 3 tesouros de cada pilha, um depois do outro e coloque cada um no espaço correspondente, de cima para baixo.

TESOUROS-DIFÍCEIS
DE-ACHAR

TESOUROS-FÁCEIS
DE-ACHAR

FROSTY
MOUNTAIN

TANGLED
JUNGLE

LAVA CAVE

ESPAÇO PARA AS PEÇAS DE GOBLIN

TRILHA DE RODADAS DE JOGO

5) Coloque o **marcador de rodadas** no espaço inicial da trilha de rodadas.

6) Embaralhe as **peças de goblin** viradas para baixo e empilhe-as abaixo do tabuleiro, como mostrado. Revele 3 peças e coloque uma em cada espaço de goblin.



As Cartas



Cartas de aventureiro:

Estes são os aventureiros que os jogadores enviam em missão para buscar tesouros. Cada aventureiro é identificado por sua *força*, que varia de 1 a 12. As *molduras coloridas* indicam o local onde o aventureiro caça tesouros: *Azul = Montanha Nevada (Frosty Mountain)*, *Verde = Selva Entrelaçada (Tangled Jungle)*, *Vermelho = Caverna de Lava (Lava Cave)*.



Cartas de moedas:

Ao final de cada rodada, os jogadores recebem moedas de cobre, prata ou ouro por suas cartas de moeda, dependendo do tipo de carta.



Cartas de cães de guarda:

Enquanto os aventureiros caça tesouros, os cães guardam o acampamento dos sorrateiros goblins que tentam assaltar o acampamento e roubar moedas. A *qualidade do ataque* indica a força de um cachorro e a *qualidade da disciplina* serve para quebrar empates.



Cartas de ação:

Com essas cartas, os jogadores podem afetar o jogo. *Por favor, cheque o suplemento para uma explicação detalhada dessas cartas.*

Os Tesouros



Artefatos:

O número é o valor do tesouro em moedas no final do jogo. Cuidado, pois com alguns artefatos, moedas são perdidas no final do jogo!



Pergaminhos mágicos amarelo



Pergaminhos mágicos cinza

Pergaminhos mágicos:

Não há um valor predeterminado para esses pergaminhos no fim do jogo.

Amarelo: Eles podem ser usados no final de uma rodada para ganhar moedas. Cada pergaminho mostra os requisitos que devem ser cumpridos para se ganhar uma certa quantidade de moedas. Quanto mais vezes o jogador cumprir o requisito, mais moedas ele ganha. Uma vez usado, o pergaminho é removido do jogo.

Cinza: Os pergaminhos cinza são ativados somente no final do jogo e premiam os jogadores com moedas extras.

Os pergaminhos são explicados em detalhes na folha de suplemento.

Os Goblins



Goblins:

Essas criaturas sorrateiras roubam as moedas suadas dos jogadores enquanto eles estão fora caçando mais tesouros. Apenas os **cães de guarda** podem **afugentar os goblins**.

A *qualidade do ataque* indica a força de um goblin. O *valor das moedas* representa o valor de moedas perdidas, caso os goblin não possam ser afastados.

Cada peça de goblin recolhida conta como uma moeda de cobre no final do jogo.

Sequência do Jogo

Treasure Hunter é jogado ao longo de 5 rodadas; cada rodada é composta de 3 fases:

1ª Fase: Monte a sua mão

2ª Fase: Jogue suas cartas

3ª Fase: Use seus pergaminhos mágicos amarelo e prepare a próxima rodada

Atenção: Você pode ver a regra para 2 jogadores na página 6 deste livreto.

1ª Fase: Monte a sua mão

Um jogador distribui **9 cartas** do baralho **para cada jogador** viradas para baixo. Os jogadores pegam essas cartas na mão; deixe o restante do baralho ao lado do tabuleiro.

Depois, cada jogador escolhe **uma de suas cartas** e a coloca virada para baixo na sua frente.

Depois que todos os jogadores tiverem escolhido uma carta, eles passam **o restante das cartas**, viradas para baixo, para o **vizinho**. Durante a 1ª, 3ª e 5ª rodadas, as cartas são passadas para o vizinho da esquerda; durante a 2ª e 4ª rodadas, são passadas para o vizinho da direita.

Repita esse procedimento **até cada jogador ter 9 cartas viradas para baixo** na frente dele.

Atenção: Os jogadores podem olhar as cartas escolhidas a qualquer momento. Não há escolha para a última carta; todos apenas pegam a carta passada pelo vizinho.

Por fim, os jogadores pegam as cartas escolhidas na mão e o jogo segue para a **2ª Fase**.



Exemplo (escolhendo as duas primeiras cartas):

A) Daniel escolhe a carta azul "2" da sua mão e a coloca virada para baixo na frente dele. Ele passa suas 8 cartas restantes para seu vizinho da esquerda. (O ícone ao lado do marcador de rodadas mostra a direção para a qual os jogadores passam as cartas.)

B) Ele recebe 8 cartas do seu vizinho da direita, resolve ficar com o aventureiro vermelho "12" e depois passa as outras 7 cartas para seu vizinho da esquerda.

2ª Fase: Jogue suas cartas

Essa fase é jogada em três passos na seguinte ordem:

A: CAPTURAR TESOUROS B: AFUGENTAR OS GOBLINS C: RECEBER MOEDAS

A: CAPTURAR TESOUROS

Os jogadores verificam quem vai capturar os tesouros difíceis-de-achar e os fáceis-de-achar nos três locais: **Montanha Nevada**, **Selva Entrelaçada** e **Caverna de Lava**. Eles começam na **Montanha Nevada**:

Primeiro, todos os jogadores colocam na frente deles **todas as suas cartas de aventureiros da Montanha Nevada** (moldura azul) **viradas para cima**. Os jogadores não podem ficar com nenhuma carta de moldura azul na mão. Depois, os jogadores somam **o total de força** das suas cartas de aventureiro. Agora é o momento de jogar qualquer carta de ação da mão se um jogador quiser afetar a sua soma (veja abaixo).

Depois que o cálculo estiver completo, o jogo continua da seguinte maneira:

O jogador com o **maior total** captura o **tesouro difícil-de-achar**.

(A peça de tesouro à esquerda do MAX)

O jogador com o **menor total** captura o **tesouro fácil-de-achar**.

(A peça de tesouro à direita do MIN)

Em caso de empate pelo maior e/ou menor soma total, o jogador empatado que jogou **a carta com o maior valor** ganha o empate e captura o tesouro.

!!!Importante: Os jogadores que não jogaram nenhuma carta da **Montanha Nevada** (moldura azul) porque não tinham nenhuma e os jogadores que tiveram seu total em zerado ou negativo não capturam tesouros.

Jogando cartas de ação:

Depois que todos os jogadores jogaram suas cartas do local atual, o jogador que deu as cartas tem a chance de jogar uma carta de ação, seguido pelos outros jogadores em sentido horário. Cada vez que uma carta de ação é jogada, todos os outros jogadores e o próprio jogador podem reagir e jogar uma carta de ação também.

Se ninguém jogar uma carta de ação ou ninguém mais quiser reagir a uma carta de ação jogada, os tesouros são distribuídos.

Atenção: As cartas de ação são explicadas em detalhe na folha de suplemento.

Se **só um jogador** jogou cartas da **Montanha Nevada**, ele **captura os dois** tesouros: o difícil-de-achar e o fácil-de-achar. Se **nenhum jogador** jogou cartas da **Montanha Nevada**, **remove os dois** tesouros do local e devolva-os para a caixa do jogo.

Os jogadores mantêm os tesouros capturados virados para cima na frente deles.

Seguindo o mesmo procedimento, os jogadores descobrem **quem vai capturar os tesouros na Selva Entrelaçada e na Caverna de Lava**.

É claro, para a **Selva Entrelaçada** os jogadores podem (e devem) jogar apenas cartas da **Selva Entrelaçada** (verdes), e na **Caverna de Lava** apenas cartas da **Caverna de Lava** (vermelhas).



Exemplo (sem cartas de ação):
O total de 30 de Paula é o mais alto e ela captura o tesouro difícil-de-achar (MAX).

Daniel captura o tesouro fácil-de-achar, tendo o menor total de 3.

Júnior não captura nada.

Exemplo (empate):
Júnior e Daniel estão empatados com o menor total. Porque Júnior jogou a carta mais alta (6) dos dois, Júnior captura o pergaminha mágico amarelo.



Exemplo (com cartas de ação):

1) Daniel tem o maior total (18) e Paula tem o segundo maior (16) antes das cartas de ação serem jogadas.

2) Então, Paula joga sua Espada Flamejante e aumenta seu total em 4 chegando a 20.

3) Daniel reage jogando seu Companheiro Animal, dobrando o total dos seus aventureiros, ficando com o maior total novamente com 36. Ele captura o tesouro difícil-de-achar porque Paula não joga mais nenhuma carta adicional.

B: AFUGENTAR OS GOBLINS

Para começar, cada jogador pode jogar as cartas de ação "Espanta-goblin" (*Scaregoblin*) ou "Mula Misteriosa" (*Mystery Mule*) (veja a folha de suplemento).

Então, todos os jogadores mostram todos os seus cães de guarda e somam a qualidade do ataque.

Depois, cada jogador **compara sua qualidade do ataque com o ataque de cada goblin**, um depois do outro:

Se a **qualidade do ataque** do jogador **for ao menos igual à do goblin**, ele afugentou as criaturas e **não perde moedas**.

Se a **qualidade do ataque** do jogador **for menor que a do goblin**, o goblin rouba moedas do jogador igual ao valor indicado na peça; o jogador deve colocar as moedas sobre aquela peça.

Atenção: No caso raro de um jogador roubado não ter moedas, não há penalidade e nada acontece.

Por fim, **os jogadores comparam sua qualidade de ataque uns com os outros**. O jogador com o **maior valor total** ganha cada peça de goblin que ele afugentou com sucesso, **junto com todas as moedas** roubadas dos outros jogadores naquelas peças.

Esse jogador coloca as moedas e as peças de goblin viradas para baixo na frente dele.

Os goblins que não foram afugentados por esse jogador são devolvidos para a caixa do jogo e as moedas roubadas são devolvidas para o estoque geral.

No caso de empate pela maior qualidade de ataque, o jogador empatado com a carta de cão de guarda com **maior qualidade de disciplina** fica com as peças de goblin.

C: RECEBER MOEDAS

Cada jogador coloca **todas as suas cartas de moeda** na frente deles e **recebe** moedas de cobre, prata e ouro do estoque **de acordo com suas cartas**.

Atenção: As gemas (valendo 10 e 20) tornam mais fácil a contagem das moedas e o jogador pode trocar moedas por gemas do valor apropriado (e vice-versa) a qualquer momento. Além disso, as moedas podem ser trocadas por outras moedas de valor diferente a qualquer momento. No final do jogo, as gemas valem como uma moeda de valor 10 ou 20.

Os jogadores que tiverem cartas de ação não usadas, devem descartá-las na sua frente.



Exemplo (afugentando os goblins):

A qualidade do ataque de Júnior de "2" é o bastante para afugentar os dois goblins de baixo.

No entanto, ele não tem sucesso contra o goblin de cima que tem um ataque de "3", então ele deve colocar uma moeda de prata naquela peça.

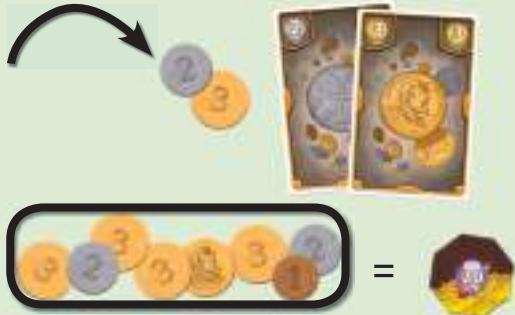


Exemplo (ganhando goblins):

O ataque de Paula de "6" é o mais alto, então ela pega os três goblins, junto com a moeda de prata roubada de Júnior.

Exemplo (empate):

Júnior e Paula têm um ataque de "3". No entanto, os cães de Paula têm o maior valor de qualidade de disciplina, e portanto Paula vence o empate.



Exemplo:

Daniel recebe uma moeda de prata e uma de ouro do estoque. Depois, ele troca moedas no valor de 20 por uma gema.

3ª Fase: Use seus pergaminhos mágicos amarelos e prepare a próxima rodada

USE OS PERGAMINHOS MÁGICOS AMARELOS:

Cada jogador agora pode **usar um ou mais** de seus pergaminhos amarelos.

Quando usar um pergaminho, o jogador recebe o **número apropriado de moedas** do estoque e depois devolve a **peça de pergaminho para a caixa do jogo**.

Não é obrigatório usar o pergaminho durante a rodada na qual o jogador o recebeu.

No final do jogo, pergaminhos amarelos não usados são inúteis.

Atenção: Todos os pergaminhos são explicados na folha de suplemento.



Exemplo:

Paula jogou 4 cartas de aventureiros da Selva Entrelaçada durante essa rodada e agora vai usar seu pergaminho amarelo "Time Forte" para ganhar 4 moedas de prata (4x2).

PREPARE A PRÓXIMA RODADA DO JOGO:

- **Embaralhe todas as cartas** e depois coloque-as viradas para baixo como um novo baralho. No sentido horário, o próximo jogador irá distribuir as cartas.
 - **Pegue 3 peças** de cada pilha de peças de tesouro (difíceis-de-achar e fáceis-de-achar) e coloque-as nos espaços apropriados, um depois do outro, viradas para cima, de cima para baixo.
 - Coloque uma nova peça de goblin em cada um dos espaços de goblin.
- !!!Importante:** Não coloque pergaminhos amarelos ao preparar a 5ª rodada!
Se um sair, descarte-o e continue abrindo tesouros até pegar um artefato ou um pergaminho cinza!
- Mova o marcador de rodadas para o próximo espaço acima. A nova rodada de jogo começa agora.



Atenção: Pule esse passo durante a rodada final. Em vez disso, proceda para o fim do jogo.

Fim do Jogo

O jogo termina depois que a 5ª rodada estiver finalizada. Os jogadores calculam sua pontuação final:

Vire o tabuleiro do jogo para o lado de trás que mostra a trilha de pontuação.	
Cada jogador pega duas fichas de pontuação da mesma cor, colocando uma ao lado da trilha de pontuação e a outra na sua frente.	
Agora cada jogador conta seu total de moedas marcando na trilha de pontos:	
1) Valor total de moedas de pergaminhos mágicos cinza	 = 6
2) Valor total de moedas de artefatos	 = 26
3) Valor total de moedas de peças de goblin coletadas	 = 3
4) Valor total de moedas e gemas	 = 41
Exemplo: Paula calcula seu total: 6 (pergaminhos mágicos cinza) + 26 (artefatos) + 3 (peças de goblin) + 41 (moedas e gemas). Ela marca esses valores com seu marcador de pontuação, passo a passo e chega a um total de 76.	

O jogador com o maior total é o caçador de tesouros mais bem sucedido e o vencedor do jogo. No caso de empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

Mudanças nas Regras para 2 Jogadores

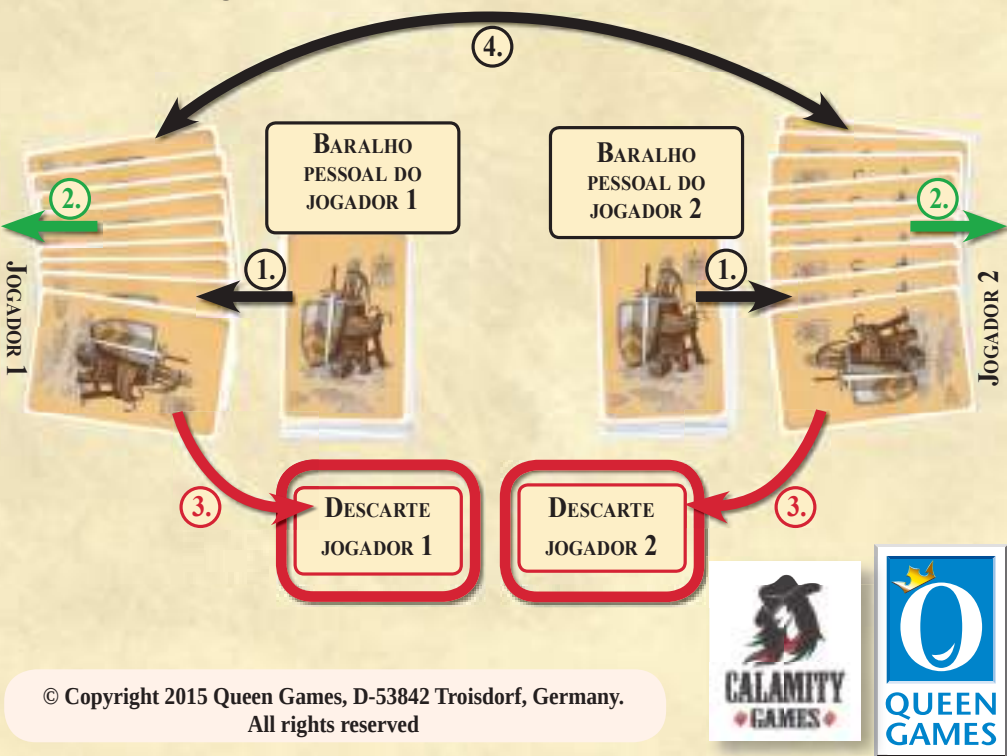
1ª Fase: Monte a sua mão

Cada jogador recebe **9 cartas como sua mão** do baralho principal, mais **9 cartas viradas para baixo** como um baralho pessoal que é colocado à sua frente.

A cada vez antes de um jogador escolher uma carta para manter, ele **pega uma carta do seu baralho pessoal para sua mão**.

Depois ele escolhe **uma carta** e fica com ela, colocando-a virada para baixo em frente a si, junto com uma carta para descartar que fica de lado, virada para baixo. A seguir, ele passa as cartas da sua mão para o outro jogador.

Todas as outras regras se mantêm inalteradas.



© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved

