



Art
ao
Cubo

OINKOS



LIVRO DE REGRAS

EDU REIS

INTRODUÇÃO

Em Oikos, você estará no controle da população de uma espécie nativa do Brasil. Neste jogo assimétrico cheio de interações, cada espécie terá seus próprios objetivos para alcançar a vitória, interagindo de diferentes formas com as demais espécies e habitats.

OBJETIVO

O objetivo dos jogadores é ser a espécie com mais pontos de vitória ao final da partida. Devido às diferenças entre as espécies, cada uma conseguirá conquistar pontos de formas alternativas durante as rodadas. Ao final da partida, haverá também uma pontuação baseada nos recursos coletados durante as rodadas.

O jogador com mais pontos de vitória será a espécie vencedora!

Em caso de empate, vence quem possuir mais recursos restantes, caso persista o empate, a vitória será determinada pela espécie de MAIOR valor de população.

COMPONENTES

Livro de Regras

6 - Tabuleiros de Espécies

29 - Peças de Animais de Madeira

1 peça de Onça-pintada

3 peças de Lobo-guará

4 peças de Tatu-bola

6 peças de Arara-azul

7 peças de Macaco-prego

8 peças de Quati

30 - Marcadores de Recursos e Pontuação

6 marcadores de Carne

6 marcadores de Fruta

6 marcadores de Ovo

6 marcadores de Semente

6 marcadores Estrela

45 - Cartas de Floresta (tamanho 70mm x 70mm)

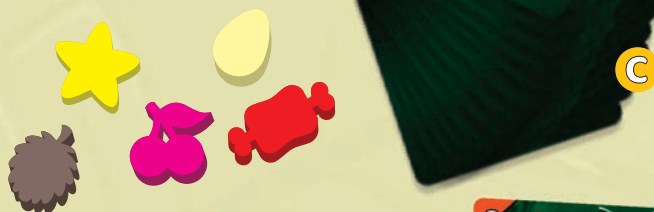
9 cartas de floresta inicial (frente e verso)

36 cartas de floresta comum

12 - Cartas de Objetivo (tamanho 70mm x 70mm)

6 - Cartas de Cenário (tamanho 70mm x 70mm)

8 - Cartas de Ameaça (tamanho 70mm x 70mm)



PREPARAÇÃO

Siga as etapas abaixo na seguinte ordem:

- A** Separe as 9 cartas de floresta inicial (as que possuem 2 lados e uma rosa dos ventos ao centro) e monte um quadro de 3 por 3 cartas no centro da mesa. Esta será a floresta inicial;
- B** Cada jogador poderá escolher ou sortear, como preferir, uma espécie para jogar. Ele deverá pegar o tabuleiro, as peças de animais daquela espécie e os 5 marcadores do jogo, sendo 1 de cada tipo (carne, ovo, fruta, semente e estrela);

Em uma partida de Oikos, a fim de manter o equilíbrio entre as espécies, siga as instruções abaixo para escolher quais espécies entrarão em jogo:



Predador (obrigatório): são espécies capazes de remover peças de outras espécies. Cada partida precisa ter **exatamente 1** predador.



Espécie de base (obrigatória): estas espécies possuem a capacidade de preencher a floresta. Cada partida precisa ter **pelo menos 1 ou no máximo 2** espécies de base.



Espécie de meio: são espécies de mecânicas diferenciadas. Elas devem preencher a quantidade de espécies após a escolha das espécies obrigatórias.



Subpredador: são espécies que devem ser consideradas como as de meio. Embora elas possuam a capacidade de remover peças de espécies de base.

**Você pode utilizar um subpredador como predador principal junto de 3 espécies de base jogando com 2 ou 4 jogadores.*

Se você possuir alguma espécie extra, além daquelas presentes no jogo base, possivelmente haverá alguma espécie que irá repetir o valor de população em sua coleção, porém, não é permitido usar espécies com valores repetidos.

- C** Embaralhe as 36 cartas de floresta e distribua 6 para cada jogador (algumas espécies não recebem cartas nesta etapa, como por exemplo a onça-pintada. Veja no lado esquerdo do tabuleiro da espécie).

- D** Apenas em partidas de 2 ou 3 jogadores, cada jogador deverá escolher uma segunda espécie que servirá como suporte (respeitando os critérios da etapa B). Use o verso do tabuleiro desse suporte e pegue as peças de animais equivalentes à espécie.

OBS: não pegue nenhum marcador; espécies suportes não coletam recursos e não marcam pontos, mas podem fornecer um novo meio de você pontuar em seu turno.

- E** Iniciando pela espécie de valor mais baixo e seguindo em ordem crescente, cada jogador deverá posicionar todas as peças iniciais de sua espécie na floresta inicial. Neste momento da preparação, os jogadores receberão os recursos dos locais onde deverão posicionar cada peça.

- F** A quantidade de peças iniciais a serem colocadas está ilustrada no tabuleiro de cada espécie, ao lado do valor de população da mesma.

TERMOS IMPORTANTES

Peça: cada espécie possui uma quantidade de peças diferente. Elas são os componentes que representam seus animais na floresta.

Local: cada carta posicionada na floresta é considerada um local. Cada local pode ter até 4 locais adjacentes, ou até 8 locais ao redor (contando também as diagonais).

Recurso: existem 4 tipos de recursos: carne, ovo, fruta e semente.

Floresta: o conjunto de cartas conectadas na mesa onde os jogadores irão interagir. Considere como floresta inicial as 9 cartas que iniciam na mesa (*possuem uma rosa dos ventos ao centro delas*).

Habitat: existem 3 tipos de habitats que também são considerados os naipes das cartas (na floresta ou nas mãos dos jogadores): bosque, campo e rio.

COMO JOGAR?

O jogo tem a duração total de 5 rodadas. Cada uma delas consiste em que todos os jogadores realizem seu turno (*todas as ações em ordem*) e passem adiante. A partida se encerra ao final da quinta rodada (*cada jogador terá apenas 1 carta restante em sua mão que não será utilizada*).

Sugestão: indica-se que os jogadores se posicionem ao redor da mesa com base nos valores de suas espécies em ordem crescente ou decrescente, pois esse valor definirá a ordem da rodada (não considere as espécies suporte para esta ordem).

Iniciando pelo jogador com a espécie de maior valor de população, ele deve seguir os passos descritos em seu tabuleiro de espécie e então passar a vez para o próximo jogador (*segunda espécie de valor mais alto*) e a partida segue desta forma até que todos os jogadores tenham realizado seus turnos (*cada rodada sempre irá terminar após o turno da espécie de menor valor*).

Espécies suportes são ativadas dentro do turno do jogador que as controla (*antes ou depois da espécie principal*), independentemente do valor da espécie.

Cada espécie possui as etapas de seu turno em seu tabuleiro próprio. *Espécies suportes possuem etapas diferentes de sua versão principal.*

As etapas devem seguir na ordem em que são apresentadas no tabuleiro da espécie.

Alguns animais podem ter uma etapa com um *, essa etapa vale durante todo o turno daquele jogador que a controla.

Quando o efeito é 'ENTRE TURNOS' ele ocorre apenas nos turnos de outros jogadores.

Existem espécies que podem ter uma etapa de 'FIM', que é uma forma de pontuação extra para o final da partida, cada caso será apontado na enciclopédia das espécies nas páginas a seguir.



O gerenciamento de recursos e pontos é feito na trilha presente no tabuleiro de cada espécie. Ao receber um recurso ou ponto mova o marcador para a direita. Ao gastar um recurso, mova-o um espaço para a esquerda.

EXPANDIR OU REDUZIR A FLORESTA

Expandir a floresta é a ação de adicionar uma das cartas de sua mão ao conjunto de cartas já presentes na mesa. Você pode girar a carta 90° quantas vezes desejar, contanto que respeite os encaixes de rios em todas as cartas ao redor daquela carta adicionada (*cartas não podem ser posicionadas apenas diagonalmente a outras já presentes na floresta*).

Reduzir a floresta é a ação de retirar um local da mesa e colocar em sua mão. Cartas iniciais ou ocupadas por alguma peça não podem ser retiradas. Nunca se pode retirar uma carta a ponto de isolar parte da floresta.

Ao adicionar cartas na floresta, fique atento ao detalhe de encaixar o desenho do rio.

Exemplos de encaixe inválido



Exemplo de encaixe válido



Caso esteja jogando com sua espécie suporte, ao invés de usar uma carta de sua mão, você deverá abrir a carta do topo das cartas de floresta que sobraram para fazer as ações dessa espécie.

PONTUAÇÃO

Cada espécie pontua de uma forma diferente. Os pontos são contados com o marcador de estrela (★) na trilha numerada do tabuleiro de espécie. Existem algumas pontuações de final de partida que ocorrem após o final da última rodada. Se um jogador chegar a 11 pontos, vire o marcador de estrela para o lado com +10 e volte para o início da trilha (*caso chegue até o 21, pegue um marcador de estrela extra, só é possível chegar a essa quantidade de pontos em partidas de 2 ou 3 jogadores. Neste caso, há marcadores sobrando*).



MAIORIA DE RECURSOS

Para **CADA RECURSO** (exceto semente) cada jogador com a maior quantidade daquele recurso no final da partida recebe 1 ponto de vitória, gastando, assim, todo esse recurso.

Por fim, cada jogador também pode gastar 2 sementes para ganhar 1 ponto, quantas vezes conseguir.



Em partidas com 4 ou mais jogadores existe um limite de 20 pontos. Caso mais de um jogador ultrapasse este limite, as seguintes regras de desempate são aplicadas:

Vence quem possuir mais recursos restantes, se ainda assim persistir o empate, vence a espécie de MAIOR valor de população.

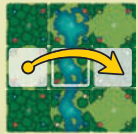
TERMOS E PALAVRAS-CHAVE

A fim de simplificar a leitura e a compreensão de alguns tipos de ações presentes nos tabuleiros de espécies, foram listadas abaixo explicações sobre cada mecânica e termo utilizados em um ou mais animais de Oikos. Se a palavra-chave estiver acompanhada de 'deve', esta ação é obrigatória. Em contrapartida se o termo que a acompanha for 'pode', considere a ação como algo opcional.

Adicionar: colocar uma peça de seu estoque em um local da floresta seguindo algum requisito (*se o estoque estiver vazio, ignore a ação*). Esta é uma ação opcional, a menos que esteja especificado que o jogador deve adicionar uma peça.

Mover: reposicionar qualquer peça sua presente na floresta conforme o padrão definido. Ao mover, deve-se coletar o recurso do local destino. Não há limites de peças que possam ocupar o mesmo local.

Salto reto



Mover em qualquer direção ortogonal a exatamente 2 locais de distância.

Diagonal



Mover para um local na diagonal em qualquer direção.

Salto em curva



Mover exatamente um local ortogonal e outro diagonal formando um L. (Assim como o cavalo no Xadrez)

Adjacente



Mover para um local adjacente em qualquer direção.

Coletar: desloque o marcador do recurso adquirido um espaço para a direita na trilha numerada do tabuleiro de espécie.

Gastar: desloque o marcador do recurso gasto um espaço para a esquerda na trilha numerada do tabuleiro de espécie.

Remover: retire uma peça da floresta e retorne-a para o estoque daquela espécie. Um predador nunca pode ser removido.

Esconder: deixe a peça 'deitada'. Peças escondidas não podem ser removidas, realocadas, atraídas ou mesmo trocadas por outras espécies. Uma peça deixa de estar escondida quando o jogador que a controla a move.

Realocar: retire uma peça da floresta e adicione-a a outro local. Esta ação não conta como um movimento.

Expulsar: realoque uma peça de outro jogador que esteja junto de uma peça sua para um local adjacente ao qual ela está. Peças podem ser expulsas para fora da floresta, desta forma elas são removidas.

Atrair: mova uma peça de outra espécie como se fosse sua para um local com alguma peça de sua espécie. Você ganha o recurso do local destino ao realizar este movimento.

Trocar: realoque uma peça sua para o local de uma peça de outra espécie adjacente e vice-versa.

Saltar: mova uma peça sua para fora do tabuleiro e realoque-a no local oposto na floresta. O salto só pode ser feito a partir de um local com ao menos um espaço livre adjacente e que tenha uma carta conectada no lado oposto.

MINI EXPANSÕES

Cada mini expansão é um módulo de jogo e pode ser utilizada individualmente como seu grupo de jogo desejar. **Em suas primeiras partidas evite usar mini expansões.**



Cartas de Objetivo: após a seleção de espécies, distribua 2 cartas de objetivo para cada jogador. Cada carta possui 2 regras distintas, você deve considerar a regra que se aplica ao nível de cadeia da sua espécie (▲ subpredadores podem escolher entre a regra vermelha ou amarela). Os jogadores devem escolher uma das cartas para manter e a outra será descartada. Após a última rodada, todos devem revelar seus objetivos, alguns deles terão efeitos sobre a contagem de maiorias, enquanto outros terão efeitos que podem ser avaliados a qualquer momento do final da partida.



Cartas de Cenários: antes de escolher as espécies, de comum acordo entre os jogadores, define-se até 2 cartas de cenário que irão alterar algumas das regras do jogo. Cada cenário representa um bioma do Brasil e suas regras estão explicadas na própria carta.



Cartas de Ameaça: na preparação da partida, embaralhe e monte uma pilha com as 8 cartas de ameaça. Após a preparação do jogo, a cada rodada antes da primeira espécie jogar sua vez, deve ser aberta 1 carta de infestação. Esta carta terá efeito para todos os jogadores. Este efeito permanece até o início da próxima rodada, quando uma nova carta de ameaça será aberta.

ONÇA-PINTADA

COMPLEXIDADE



A onça-pintada, majestosa e poderosa, é o maior felino das Américas. Sua pelagem pintada é distintiva. Solitária e noturna, caça uma variedade de presas, incluindo capivaras e veados. Como predador de topo, desempenha um papel crucial no equilíbrio dos ecossistemas. O desmatamento e a caça ilegal representam ameaças sérias à sua sobrevivência.

EM JOGO: a onça-pintada serve como predador principal, ela possui uma jogabilidade simplificada sem a necessidade de cartas. Como predador, seu foco é trocar carne por pontos. A onça é o único predador do jogo que tem o poder de remover até 2 outros animais da floresta. Em uma única rodada, por cada peça removida, ela recebe 1 carne.

Ao jogar com ela, busque remover peças em locais de carne, assim, recebendo 2 carnes (1 por remover uma peça e outra do local que ela entrou).



POPULAÇÃO: 1



Remover: retire uma peça da floresta e retorne-a para o estoque daquela espécie. Um predador nunca pode ser removido.



POPULAÇÃO: 3



COMPLEXIDADE

LOBO-GUARÁ

O lobo-guará, com sua pelagem avermelhada e crina preta, é solitário e noturno, caçando roedores e aves. Sua dieta inclui frutos, tornando-o um dispersor de sementes vital no Cerrado. A perda de habitat ameaça sua sobrevivência, destacando a necessidade urgente de conservação.

EM JOGO: o lobo-guará é um dos maiores coletores. Por ser uma espécie onívora, em Oikos ele pontua gastando recursos diferentes. Cada lobo-guará poderá realizar o movimento da carta selecionada independente dos demais, e para cada um deles um recurso novo é coletado. Além disso, ele pode coletar um recurso extra ao remover uma peça com algum lobo.

Ao jogar com o lobo-guará, você deverá buscar por recursos diferentes enquanto tenta fugir do predador, afinal, 1 lobo a menos para você significa coletar 1 recurso a menos também naquela rodada.

TATU-BOLA

COMPLEXIDADE



O tatu-bola é conhecido por sua habilidade única de se enrolar em uma bola para se proteger. Sendo uma espécie endêmica do Brasil, é um símbolo da fauna brasileira. Sua dieta é composta principalmente de insetos. Está ameaçado devido à perda de habitat.

EM JOGO: o tatu-bola tem como objetivo dividir locais com todas as espécies em jogo. Ele também possui a mecânica de se ESCONDER.



Esconder: deixe a peça 'deitada'. Peças escondidas não podem ser removidas, realocadas, atraídas ou mesmo trocadas por outras espécies. Uma peça deixa de estar escondida quando o jogador que a controla a mover.

Ao jogar de tatu, você deverá procurar formas de entrar em locais onde se encontram espécies que ainda não dividem local com nenhum tatu, quer seja adicionando uma nova peça ou simplesmente movendo, mas cuidado para não deixar outra espécie para trás.



POPULAÇÃO: 4

ARARA-AZUL

COMPLEXIDADE



A arara-azul é uma das mais icônicas aves da América do Sul, reconhecida por sua plumagem azul intensa e pela área nua de cor amarela em torno dos olhos. Ela habita principalmente áreas de floresta tropical e se alimenta de frutas e sementes. Está ameaçada principalmente devido ao comércio ilegal de animais silvestres. A conservação destas aves é crucial para proteger a biodiversidade da região.

EM JOGO: a arara-azul tem como objetivo formar um grande bando de araras alinhadas. Assim como no jogo da velha, o seu objetivo é formar linhas retas de 3 ou mais araras na floresta.

Ao jogar de arara, você deverá buscar formas de montar essas linhas retas, sendo que cada arara pode fazer parte de mais de uma linha ao mesmo tempo. Veja ao lado alguns exemplos de linhas que garantem 3 pontos utilizando todas as 6 peças de arara-azul.



POPULAÇÃO: 6



Realocar: retire uma peça da floresta e adicione-a a outro local. Esta ação não conta como um movimento.



POPULAÇÃO: 7



COMPLEXIDADE

MACACO-PREGO

O *Sapajus*, também conhecido como macaco-prego, é uma espécie de primata encontrada na América do Sul. Eles habitam principalmente florestas tropicais e são conhecidos por sua inteligência e habilidade em usar ferramentas. Os *Sapajus* vivem em agrupamentos sociais complexos, nos quais exibem comportamentos sociais e de cuidado mútuo.

EM JOGO: o macaco-prego busca um controle de área. Para cada um dos 3 habitats do jogo, o macaco deseja estar presente em pelo menos 2 locais diferentes. Se ele possuir peças em 3 cartas de rio, por exemplo, já garantirá 1 ponto deste habitat ao final de seu turno. A dificuldade desta espécie é se espalhar em todos os 3 habitats.

Ao jogar de macaco-prego você deverá se preocupar um pouco com o predador. Sabendo que só são necessárias 6 peças para conseguir os 3 pontos (2 para cada habitat), use a 7ª peça para mover e coletar recursos buscando as maiorias.

QUATI

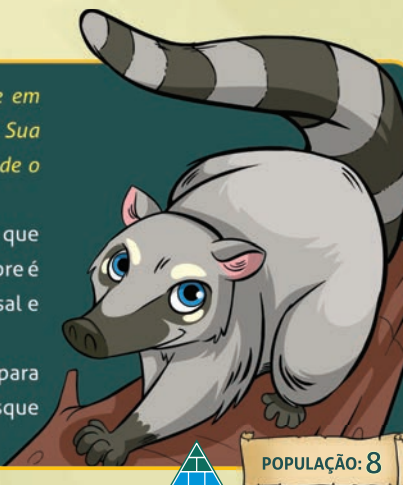
COMPLEXIDADE



O quati é um mamífero onívoro encontrado nas florestas tropicais da América. Vive em bandos sociais e é reconhecido pela cauda longa e pelos anéis distintivos em sua pelagem. Sua dieta variada inclui frutas, insetos e pequenos vertebrados. Sua inteligência e curiosidade o tornam uma presença comum em ambientes urbanos.

EM JOGO: o objetivo desta espécie é formar casais. O quati recebe 1 ponto sempre que adiciona um filhote como resultado da formação de um par de peças suas. Um filhote sempre é posicionado adjacente ao casal que o formou, podendo acabar produzindo um novo casal e gerando um novo filhote em cadeia.

Ao jogar de quati você deseja sempre ter quatis solitários adjacentes uns dos outros para formar casais e, conseqüentemente, adicionar filhotes à floresta. Ao final de seu turno, busque possuir ao menos um quati em seu estoque, a fim de adicioná-lo como filhote no futuro.



POPULAÇÃO: 8

HARPIA

COMPLEXIDADE



Encontrada nas florestas tropicais das Américas Central e do Sul, a harpia é uma das maiores aves de rapina do planeta. Com sua envergadura impressionante e garras poderosas, é uma predadora formidável. Alimenta-se principalmente de mamíferos arborícolas, como macacos e preguiças. Apesar de sua imponência, está ameaçada pela destruição do habitat e pela caça ilegal.

EM JOGO: a harpia é uma predadora principal. Seu maior diferencial é poder remover cartas da floresta e utilizar as cartas de sua mão como recursos a qualquer momento.

Ao jogar de harpia, busque se posicionar próximo daquelas espécies que possuem menos mobilidade. Pelo simples fato de existir apenas uma peça de Harpia no jogo, seu alcance é limitado. Porém, como as cartas de sua mão são constantemente renovadas, é uma boa estratégia guardar cartas de diferentes habitats a fim de ter opções de movimentos distintas.



POPULAÇÃO: 1



POPULAÇÃO: 4



COMPLEXIDADE

COLHEREIRO

A *Platalea ajaja*, ou colhereiro, é uma ave aquática encontrada em áreas úmidas da América do Sul. Reconhecível pelo bico longo e achatado em forma de colher, é especializada na busca por alimento em águas rasas. Vive em grupos sociais e é conhecida por suas plumagens vibrantes e rosadas.

EM JOGO: o colhereiro é um grande coletor, sendo capaz de conseguir muitos recursos baseado no posicionamento de suas peças na floresta. Em contrapartida, para adicionar novas peças na floresta, é necessário gastar 1 ovo de seu estoque.

Ao jogar de colhereiro, busque adicionar suas cartas longe de suas peças, a fim de deixar seus colhereiros sempre nas bordas (*locais de borda são aqueles que NÃO possuem 4 cartas adjacentes*). Ao mesmo tempo que deixar suas peças separadas pode ser favorável para sua pontuação, mantê-las próximas pode ajudá-lo a coletar mais recursos.

TUCANO

COMPLEXIDADE



Os tucanos são aves coloridas e exóticas, conhecidas por seus bicos longos e coloridos. Habitam as florestas tropicais das Américas Central e do Sul, onde se alimentam de frutas e insetos. Seus bicos são úteis para alcançar alimentos em locais de difícil acesso. São símbolos da diversidade e da vitalidade das florestas tropicais..

EM JOGO: o tucano consegue marcar no máximo apenas 2 pontos por rodada, porém, ele possui uma forma de pontuação que pode ser bastante poderosa no final da partida. Seu objetivo principal é manter casais juntos na floresta. Use sua 5ª peça para coletar recursos pontuais.

Ao jogar de tucano, você pode abdicar de alguma das maiorias para que sobrem muitos recursos, que é sua forma de pontuar no final da partida. Cada recurso que sobrar a ele garante 1 ponto extra (*essa contagem é feita APÓS a verificação das maiorias de recursos*). Ter uma de suas peças removida pode acabar sendo bom para ter possibilidades de movimento.



POPULAÇÃO: 5

PAPAGAIO-CHARÃO

COMPLEXIDADE



Migrante sazonal, o papagaio-charão percorre enormes distâncias da América do Sul durante as estações. Seu movimento é crucial para encontrar recursos sazonais. Ele é reconhecido por sua plumagem verde e cabeça vermelha. Sua vocalização alta é característica da Mata Atlântica.

EM JOGO: o papagaio-charão não tem escolha de preparação, você deve substituir a carta inicial de bosque com recurso de semente pela carta com um ninho. O objetivo principal do papagaio é se distanciar do ninho durante a partida. Porém, **ao final da partida**, ele deve retornar 1 de suas peças para o ninho, movendo-a de uma carta para a outra adjacente na menor distância possível. Cada dois movimentos nesta direção garantirão ao papagaio-charão 1 ponto extra.

Ao jogar de papagaio-charão, busque manter suas peças de fora da floresta distantes do predador.



POPULAÇÃO: 7



COMPLEXIDADE

QUERO-QUERO



POPULAÇÃO: 8

O quero-quero é uma ave encontrada em regiões abertas da América do Sul. Reconhecido por seu chamado estridente, plumagem marrom e preta, e crista pronunciada, ele habita campos e áreas alagadas, alimentando-se de insetos e pequenos vertebrados. Ele também é conhecido por sua defesa territorial e habilidade de simular ferimentos para afastar predadores.

EM JOGO: a ênfase da mecânica do quero-quero é seu territorialismo. Ele é capaz de expulsar 1 peça junto com ele. Seu objetivo principal é possuir peças suas sozinhas em locais para adicionar novas peças a floresta.

Ao jogar de quero-quero, busque ficar nas bordas da floresta. Desta forma você será uma ameaça tal qual o predador, capaz de remover outras espécies.



Expulsar: realoque uma peça de outro jogador que esteja junto de uma peça sua para um local adjacente ao qual ela está. Peças podem ser expulsas para fora da floresta. Desta forma elas são removidas.

CANÁRIO-DA-TERRA

COMPLEXIDADE



Comum na América do Sul, o canário-da-terra é conhecido por seu canto melodioso e plumagem vibrante. Apresenta um marcante dimorfismo sexual: machos exibem cores vivas, enquanto fêmeas são mais discretas. Esta distinção ajuda na identificação da espécie, tornando-a popular entre os observadores de aves.

EM JOGO: o canário-da-terra busca adicionar peças em locais vazios. Esta é uma das espécies mais simples de controlar, pois ela usa a mecânica de realocar peças, sendo capaz de fazer 4 pontos em uma mesma rodada.

Ao jogar de canário, busque adicionar cartas próximas de outros locais vazios. Mova canários sozinhos para deixar outros locais vazios para rodadas futuras. Da mesma forma, busque realocar canários que estejam sozinhos para abrir mais espaços de cartas vazias, a fim de preenchê-los em rodadas futuras.



POPULAÇÃO: 9

JACARÉ

COMPLEXIDADE



Ícone da fauna brasileira, o jacaré é um réptil robusto com pele escamosa e dentes afiados. Habitante dos rios e pântanos do Brasil, desempenha papel crucial no ecossistema, controlando populações de peixes e mamíferos. Enfrenta ameaças como desmatamento e caça ilegal, exigindo esforços de preservação para sua sobrevivência..

EM JOGO: este predador principal possui pouca mobilidade. Para compensar esta fraqueza, o jacaré pode atrair outras espécies para junto dele antes de removê-las.

Ao jogar de jacaré, concentre-se em manter suas peças próximas de locais de carne a fim de garantir suas pontuações a cada rodada. Manter suas peças afastadas pode aumentar seu alcance e, conseqüentemente, seu nível de ameaça (mesmo com suas cartas à mostra).



POPULAÇÃO: 2



Atrair: mova uma peça de outra espécie como se fosse sua para um local com alguma peça de sua espécie. Você ganha o recurso do local destino ao realizar este movimento.



COMPLEXIDADE



SUCURI



POPULAÇÃO: 3



A Sucuri, uma das maiores serpentes do mundo, é encontrada em regiões aquáticas do Brasil. Com até 8 metros de comprimento, sua presença impõe respeito. Apesar de sua aparência intimidante, é fundamental para o equilíbrio ecológico, controlando populações de peixes e pequenos mamíferos.

EM JOGO: a sucuri se assemelha a uma predadora principal. Ela é a única subpredadora capaz de remover peças de meio de cadeia. Esta espécie não utiliza cartas para jogar e deve se preocupar com seu posicionamento para entrar em locais sem outras espécies em locais adjacentes para pontuar.

O posicionamento é crucial ao jogar de sucuri. Você pode realocar uma 1 peça sua na etapa A ao invés de adicionar uma sucuri para dar o bote certo próximo de locais vazios. Tente manter suas peças espalhadas para ter mais alcance na floresta.

JABUTI

COMPLEXIDADE



O Jabuti, réptil terrestre encontrado em diversas regiões do Brasil, é conhecido por sua carapaça resistente e longevidade. Com hábitos herbívoros, desempenha papel vital na dispersão de sementes e na manutenção de ecossistemas saudáveis.

EM JOGO: o jabuti tem como objetivo fazer um controle de área baseado em recursos. Ele possui a capacidade de se esconder assim como o tatu. Esta espécie tem pouca mobilidade, mas pode influenciar outras espécies movendo-as como se fossem suas, podendo afastar um predador ou mesmo bloquear formações de outras espécies.

Ao jogar de jabuti busque por locais adjacentes que sejam do mesmo recurso, como o movimento é obrigatório, sair de um determinado tipo de recurso pode atrapalhar a sua pontuação máxima. Não se preocupe tanto com o predador, afinal, seus jabutis estarão quase sempre escondidos.



POPULAÇÃO: 4



CORAL

COMPLEXIDADE



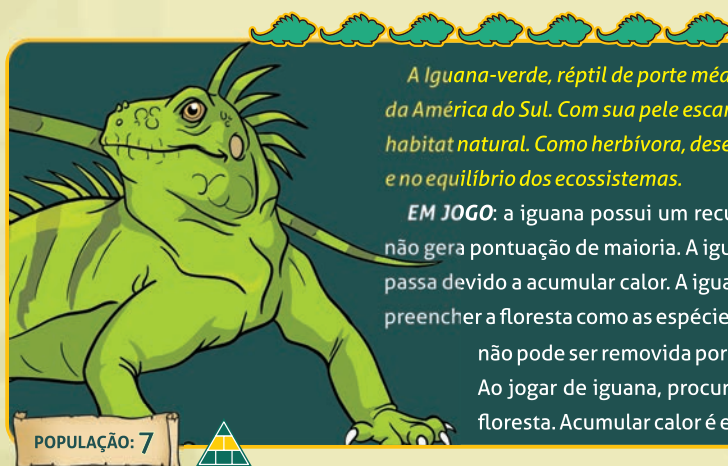
Com suas cores vibrantes de vermelho, preto e branco, a coral é uma das serpentes mais facilmente reconhecíveis do Brasil. Apesar de sua beleza, suas cores são um aviso de seu veneno potencialmente letal.

EM JOGO: a coral está sempre escondida. Esta mecânica tem influência no fato de que predadores evitam caçá-la devido a seu veneno. O meio de pontuação desta espécie é determinado pelo naipe da carta jogada a cada rodada. Veja ao lado como deve ser o padrão de pontuação em cada tipo de movimento.

Sua capacidade de se mover duas vezes, faz com que a coral possa coletar recursos a mais a cada rodada. Embora suas peças estejam sempre escondidas, elas ainda podem ser removidas (a coral é a única exceção a esta regra no jogo). Busque se adaptar à regra da rodada e aproveite seus dois movimentos para montar novos padrões.



POPULAÇÃO: 5



POPULAÇÃO: 7



COMPLEXIDADE

IGUANA-VERDE

A Iguana-verde, réptil de porte médio a grande, é nativa das regiões tropicais e subtropicais da América do Sul. Com sua pele escamosa e coloração verde característica, destaca-se em seu habitat natural. Como herbívora, desempenha um papel importante na dispersão de sementes e no equilíbrio dos ecossistemas.

EM JOGO: a iguana possui um recurso único: calor. Diferente dos demais recursos, calor não gera pontuação de maioria. A iguana é uma espécie que pontua mais a cada rodada que passa devido a acumular calor. A iguana está em 2 níveis diferentes da cadeia. Ela consegue preencher a floresta como as espécies de base, mas por ter um porte médio, ela não pode ser removida por subpredadores.

Ao jogar de iguana, procure deixar suas peças próximas entre si e das bordas da floresta. Acumular calor é essencial para uma boa pontuação.

CALANGO-DO-SERTÃO

COMPLEXIDADE



O Calango-do-sertão, réptil adaptado aos ambientes áridos e semiáridos do Brasil, é conhecido por sua agilidade e camuflagem. Sua coloração que se mescla ao solo, faz com que ele evite predadores e ao mesmo tempo encontre vegetação e insetos dos quais se alimenta. Sua resistência às condições extremas do sertão o torna um símbolo de sobrevivência em ambientes hostis.

EM JOGO: o calango consegue preencher satisfatoriamente a floresta. Seu objetivo é ocupar locais de ovos. Porém, os outros jogadores podem movê-lo (simulando a fuga do pequeno lagarto).

Ao jogar de calango-do-sertão, busque preencher ao máximo os locais que geram ovos. Evite jogar essas cartas na floresta; se necessário posicione-as adjacente a outras cartas que gerem ovos para ter maior liberdade de posicionamento.



POPULAÇÃO: 9

JAVALI

COMPLEXIDADE



Introduzido em diversos ecossistemas, o javali é uma espécie invasora de alto impacto. Originário da Eurásia e do Norte da África, sua proliferação descontrolada causa danos ambientais e agrícolas significativos. Sua natureza voraz e reprodução rápida desequilibram ecossistemas nativos, exigindo medidas de controle rigorosas.

EM JOGO: o javali entra como predador principal, porém, ele não possui a mecânica direta de remover peças como os demais predadores, sendo capaz de desordenar a dinâmica de espécies que precisam desse equilíbrio, como o quati. O javali ganha recursos quando expulsa outras espécies de seu território, além de fazer com que seus locais não gerem recursos.

Ao jogar de javali, você terá controle de posicionamento de outras espécies, além de também poder bloquear recursos nos locais que esteja e, assim, limitar a coleta dos adversários. Manter suas peças na borda pode ajudar a remover peças de outras espécies.



POPULAÇÃO: 2



POPULAÇÃO: 3



COMPLEXIDADE

JAGUATIRICA

A jaguatirica, felino nativo das Américas, é uma espécie fascinante e misteriosa. Com sua pelagem marcada por pintas escuras e hábitos discretos, é mestre na arte da camuflagem. Ágil e solitária, caça pequenos mamíferos e aves em florestas e cerrados. Apesar de sua beleza, enfrenta ameaças como perda de habitat e caça ilegal.

EM JOGO: esta espécie possui muita mobilidade. Com uma mecânica de segundo movimento similar ao da onça, a jaguatirica consegue sempre coletar 1 recurso extra. Sua forma de pontuar se baseia principalmente em estar sozinha em seu local.

Ao jogar de jaguatirica, busque utilizar seus movimentos para se afastar de outras espécies. Caso inicie seu turno com 2 jaguatiricas sozinhas, você pode utilizar seus 2 movimentos com a mesma peça a fim de coletar algum recurso pontual para sua estratégia. Atente-se na hora de pontuar, pois é necessário sempre gastar 1 recurso qualquer.

TAMANDUÁ-BANDEIRA

COMPLEXIDADE



O tamanduá-bandeira, ícone das savanas e florestas da América do Sul, é uma criatura singular. Com seu focinho alongado e língua pegajosa, busca incansavelmente por formigas e cupins. Sua pelagem marcada e cauda preênsil o tornam inconfundível. Apesar de sua aparência dócil, é dotado de garras poderosas para se defender.

EM JOGO: a mecânica principal do tamanduá-bandeira é de doar recursos. Ele possui um limite de 2 pontos por rodada; porém, em sua pontuação final ele pode acabar surpreendendo. Por já começar com 1 recurso de cada tipo (nem mais, nem menos), o tamanduá pode ter um controle forte sobre as maiorias de final da partida.

Ao jogar de tamanduá, busque equilibrar os recursos entre as demais espécies, lembrando sempre de tentar gastar por completo alguns de seus recursos para ganhar pontos no final (*essa contagem é feita ANTES da verificação das maiorias de recursos*).



POPULAÇÃO: 4

BUGIO-PRETO

COMPLEXIDADE



À medida que o bugio-preto transita da juventude para a idade adulta, sua pelagem clara dá lugar a um tom escuro característico dos adultos. Esta transformação reflete não só a maturidade física, mas também sua adaptação ao ambiente florestal. Esta mudança sinaliza sua jornada de crescimento e sobrevivência.

EM JOGO: o bugio-preto tem 2 tipos de peças: jovens (castanhos) e adultos (pretos). Enquanto os bugios jovens são ágeis e ótimos coletores, o bugio adulto é quem será o alvo desta espécie para conseguir pontuar.

Ao jogar de bugio-preto, busque coletar muitas frutas para desenvolver seus bugios jovens. Ter frutas na reserva para caso um de seus adultos seja predado pode ser crucial para não ficar para trás na partida. Lembre-se de que seus bugios adultos precisam estar em tipos de habitats diferentes para pontuar o máximo possível.



POPULAÇÃO: 5



POPULAÇÃO: 6



COMPLEXIDADE

ARIRANHA

A ariranha, também conhecida como lobo-d'água, é uma espécie singular de lontra encontrada nas Américas. Com sua pelagem espessa e garras afiadas, é adaptada para a vida aquática. Vivendo em grupos sociais familiares, é conhecida por sua inteligência e habilidades de caça cooperativa.

EM JOGO: a ariranha é uma das espécies mais difíceis de usar. Ela possui uma mecânica única de trocar de lugar com outra espécie (se ela não estiver escondida). Esta espécie é a subpredadora com maior população do jogo, embora esteja limitada a caçar apenas em rios.

Ao jogar de ariranha, sua principal preocupação será com o posicionamento. Manter suas peças conectadas diagonalmente fará você ganhar mais pontos. Mas cuidado com a troca de posições com outra espécie, esta mecânica (assim como o movimento) é obrigatória.



Trocar: realoque uma peça sua para o local de uma peça de outra espécie adjacente, e vice-versa.

CAMUNDONGO

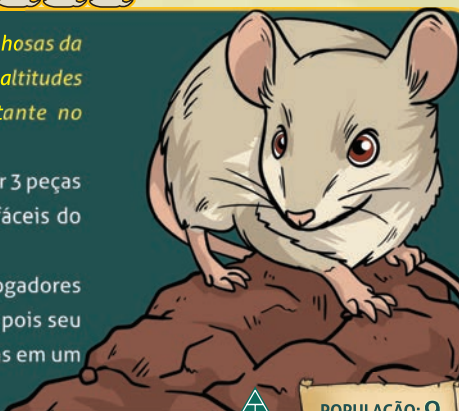
COMPLEXIDADE



O camundongo é uma pequena espécie de roedor encontrada nas regiões montanhosas da América do Sul. Com sua pelagem macia e olhos brilhantes, é adaptado à vida em altitudes elevadas. Apesar de sua aparência delicada, desempenha um papel importante no ecossistema como dispersor de sementes e presa para predadores.

EM JOGO: o camundongo possui um turno bem simples: adicionar 1 carta e colocar 3 peças na floresta. Sua mecânica principal é entre turnos. Sendo uma das presas mais fáceis do jogo, sua forma de pontuar é justamente ao ser removido.

Ao jogar de camundongo, busque se posicionar em locais para onde os demais jogadores queiram mover-se, lembrando sempre de alinhar suas peças umas com as outras, pois seu movimento entre turnos se baseia nos locais onde você está, e ao unir 2 peças suas em um mesmo local você consegue remover uma peça sua por conta própria.



POPULAÇÃO: 9

OSPREY

COMPLEXIDADE



A águia-pescadora, conhecida também como osprey, é uma ave de rapina encontrada em regiões costeiras e próximas a corpos d'água em todo o mundo. Com sua envergadura impressionante e habilidades de pesca excepcionais, é admirada por sua destreza em capturar peixes mergulhando em alta velocidade. Seu ninho, construído em áreas elevadas, serve como um símbolo de sua adaptabilidade e resiliência.

EM JOGO: a osprey serve de predadora principal, com similaridades mecânicas em relação a harpia. A osprey também é capaz de remover cartas da floresta e usar essas cartas como recurso, embora ela não comece a partida com nenhuma carta em sua mão.

Ao jogar de osprey, busque ficar próximo de presas no centro da floresta, ainda mais àquelas ao lado de um rio. Lembre-se que para remover peças a osprey precisa saltar sobre elas. Como águia-pescadora, qualquer rio pode ser considerado de carne para você.



POPULAÇÃO: 2



POPULAÇÃO: 3



COMPLEXIDADE

SUINDARA

A suindara é uma ave de rapina noturna encontrada nas florestas tropicais da América do Sul. Com seus olhos penetrantes, é adaptada para caçar presas como roedores e insetos durante a noite. Seu voo silencioso e camuflagem a tornam uma caçadora eficaz. Possui grande importância no controle de populações de animais.

EM JOGO: a suindara serve como subpredadora. Ela é uma espécie que utiliza a mecânica de realocar, porém, para a suindara, essa realocação pode dificultar um pouco sua estratégia. A suindara não possui cartas em sua mão, ao invés disso, é necessário abrir 1 carta da pilha de cartas restantes para realizar suas ações.

Ao jogar de suindara, você terá de se adaptar com a carta que abrir a cada rodada.

Nota: você deverá mover 2 suindaras no turno, sendo cada uma delas de um modo diferente do naipe da carta aberta. Busque coletar recursos diferentes para futuras rodadas.

CAPIVARA

COMPLEXIDADE



A capivara, maior roedor do mundo, é uma figura icônica nas paisagens sul-americanas. Adaptada à vida aquática e terrestre, é vista em rios e lagos alimentando-se de vegetação. Sua natureza pacífica e sociável a faz conviver harmoniosamente com outras espécies.

EM JOGO: sua interação com as demais espécies é muito positiva, concedendo sementes para os jogadores que entram em locais com alguma capivara. Durante as rodadas, ela só conseguirá fazer 1 ponto por turno, mas receberá ao final da partida 1 ponto por cada peça de outra espécie junto de cada capivara. Se houver mais de 1 capivara em um mesmo local, as peças de outras espécies ali não contarão pontos para ambas as capivaras, conte até 3 peças por cada capivara.

Ao jogar de capivara, busque mover outras espécies para junto de suas peças, lembrando que as demais espécies não recebem sementes no turno da capivara.



POPULAÇÃO: 5



MICO-LEÃO-DOURADO

COMPLEXIDADE



O mico-leão-dourado, primata endêmico da Mata Atlântica, é reconhecido por sua pelagem alaranjada e juba dourada, símbolos da biodiversidade brasileira. Vive em grupos familiares e se alimenta principalmente de frutas. A destruição de seu habitat e a caça ilegal ameaçam sua sobrevivência, destacando a necessidade urgente de preservação.

EM JOGO: o mico-leão-dourado possui uma dinâmica única: saltar de uma borda para a outra. O objetivo do mico é estar presente em pelo menos 2 locais de um mesmo tipo de recurso, similar ao macaco-prego, porém, independentemente do habitat.

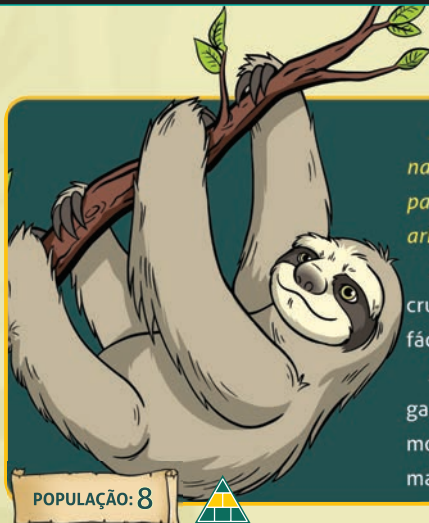
Ao jogar de mico, você terá muitas opções de posicionamento. Procure 'saltar' seus micos para locais com o recurso do local para onde você deseja mover na etapa seguinte.



Saltar: mova uma peça sua para fora do tabuleiro e realoque-a no local oposto na floresta. O salto só pode ser feito a partir de um local com ao menos um espaço livre adjacente e que possua uma carta conectada no lado oposto.



POPULAÇÃO: 6



POPULAÇÃO: 8



COMPLEXIDADE

PREGUIÇA

A preguiça, habitante das florestas tropicais da América do Sul, é conhecida por sua natureza tranquila e movimentos lentos. Com garras longas e pelagem espessa, a preguiça passa a maior parte do tempo nas árvores, alimentando-se de folhas. Sua adaptação à vida arborícola e seu ritmo tranquilo a tornam uma espécie única e fascinante.

EM JOGO: a preguiça não é capaz de mover suas peças, mas seu posicionamento é crucial para a sua pontuação. Devido à sua falta de movimento, ela pode ser uma presa fácil para o predador principal, embora subpredadores não consigam removê-la.

Ao jogar de preguiça, busque posicionar suas peças em diagonais, a fim de que elas garantam a você uma maior pontuação. lembre-se que seus pontos são alcançados após mover outra espécie e adicionando uma preguiça no local de destino, desta forma, tente manter locais com várias preguiças ao redor para fazer esses movimentos.

SAPO-BOI-AZUL

COMPLEXIDADE



O sapo-boi-azul, uma espécie rara e misteriosa, habita as florestas tropicais da Amazônia. Com sua pele azul-esverdeada e olhos hipnotizantes, avistá-la na selva é sempre deslumbrante.

EM JOGO: o sapo-boi-azul muda a dinâmica de coleta de todas as espécies. Os locais que ele está servem como coringas para coletar recursos, isso não quer dizer que esses locais passam a ser de qualquer recurso, como no caso da pontuação do mico-leão-dourado. Sua forma de pontuar está atrelada a ter peças suas em seu estoque no início de seu turno.

Ao jogar de sapo-boi, tente se posicionar em locais para onde os outros jogadores desejam mover, já que você remove sua peça no final do turno do jogador que moveu para um local com um sapo. Em partidas com menos jogadores, você pode acabar tendo menos sapos removidos, em compensação, receberá muito mais recursos para competir pelas maiorias ao final da partida. Na última rodada, tente não ser removido para pontuar.



POPULAÇÃO: 9

TODOS CONTRA 1 (3 A 5 JOGADORES)

Neste modo de jogo cooperativo, todos os jogadores serão presas competindo contra o predador. Os jogadores seguirão as regras normais do jogo, porém, seus pontos serão compartilhados na trilha abaixo. As pontuações de maiorias de recursos serão feitas normalmente. Se um dos jogadores vencer alguma maioria, a equipe das presas receberá o ponto, caso contrário o ponto será do predador. Neste modo de jogo, a semente também pontuará conforme os demais recursos. A trilha de recursos do predador funciona de forma diferente: um recurso não pode ocupar o mesmo espaço que outro. Logo, quando o predador adquirir um novo recurso, ele deve pular espaços já ocupados em sua trilha. Para ilustrar o predador da partida, use uma peça de qualquer espécie predadora e posicione-a no centro da floresta na preparação da partida com a frente sempre voltada para onde a bússola apontar.

Use a trilha abaixo para organizar os recursos do predador.

- A** Abra 1 carta de floresta do topo da pilha. Coloque a bússola no espaço que corresponde ao recurso.
- B** **Remove** 1 peça junto do predador e coloque-a num estoque abaixo conforme o recurso da carta aberta.
- C** **Mova** o predador conforme a carta aberta seguindo o sentido da bússola. Se não puder, volte ao passo A.
- D** **Remove** 1 peça junto do predador de uma espécie que ainda não tenha sido **removida** nesta rodada.
- E** Gire a bússola e o predador 90° no sentido horário. **Gaste** 2★ por espécie além do predador em jogo.

09 O predador **Coleta** onde entra, ao **adicionar** um recurso em seu estoque ignora espaços ocupados.

08 O predador nunca **remove** uma presa que já esteja em seu estoque. Neste caso, ele **coleta** novamente.

07 PONTOS iniciais

06 **Estoque de Peças**
Peças são retiradas daqui apenas quando a bússola ocupar este espaço em uma rodada futura.

05

04

03 **02** **01** **00** **DERROTA** imediata

10 **11** **12** **13** **14** **15** **16** **17** **18** **19** **20**

21 **OBJETIVO** com 3 presas

22

23

24

25 **OBJETIVO** com 4 presas

26

27 **28** **29** **30** **OBJETIVO** com 5 presas

Estoque de Peças
Peças são retiradas daqui apenas quando a bússola ocupar este espaço em uma rodada futura.

Estoque de Peças
Peças são retiradas daqui apenas quando a bússola ocupar este espaço em uma rodada futura.

Estoque de Peças
Peças são retiradas daqui apenas quando a bússola ocupar este espaço em uma rodada futura.

Estoque de Peças
Peças são retiradas daqui apenas quando a bússola ocupar este espaço em uma rodada futura.

Quando o predador não **remover** nenhuma peça em seu turno, ele **coleta** o recurso da carta aberta.

Sempre que o predador **remover** alguma peça, **gaste** 1★ por cada estoque com alguma peça.