



## Ideia do jogo

Sejam bem-vindos a Explorar, o jogo de cartas onde todos se tornam caçadores de tesouros! Sua missão? Ser a primeira pessoa a desvendar os segredos ocultos nos lugares mais remotos.

### Preparativos:

Cada participante começa com algumas cartas e, saindo da cidade, embarca em uma jornada de exploração pelo mapa. A diversão começa à medida que os jogadores criam o terreno usando as cartas como tiles (peças), montando o mapa durante a partida.

### Ação e Perigos:

Em cada turno, as opções são emocionantes. Escolha entre baixar uma carta de terreno ao lado de uma já em campo, virada para baixo, ou simplesmente movimentar-se. Atenção: perigos espreitam a cada esquina! Enfrente desafios enquanto avança e use cartas de ação a qualquer momento, até mesmo durante o turno dos outros.

### Buscando Tesouros:

O indivíduo vitorioso é aquele que desvendar o maior valor em tesouros. E se houver um empate épico? Não se preocupe! A Pessoa exploradora que conseguir encontrar mais tesouros entre os empatados garante a vitória.

Prepare-se para uma jornada cheia de emoções, estratégias e, é claro, muitos tesouros! Quem será que melhor dominará a arte da exploração? Boa sorte e que a aventura comece!»

## Informações gerais

**Número de Jogadores:** de 2 a 6 jogadores;

**Tempo de preparação:** 5 Minutos;

**Tempo da Partida:** de 10 a 45 minutos;

**Leitura:** Pouco

**Dificuldade de aprendizagem:** Fácil;

**Rejogabilidade:** Alta

## Componentes

- 6 peças coloridas
  - 140 Cartas
    - 10 tesouros (cor do verso Marrom avermelhado) numerados 1 a 10
    - 130 comuns (cor do verso Laranja)
      - 70 terrenos
        - 5 cartas Cidade
        - 10 cartas Planícies
        - 5 cartas Pontes
        - 10 cartas Estradas
        - 10 cartas Bosques
        - 10 cartas Pedágios
        - 10 cartas Crateras
        - 10 cartas Tesouros
      - 60 ações
        - 4 cartas Resgate
        - 4 cartas Taxa
        - 2 cartas Ladrão
        - 5 cartas Terremoto
        - 5 cartas Visão
        - 4 cartas Meteoro
        - 4 cartas Raio
        - 2 cartas Congelar
        - 10 cartas Sorte
        - 5 cartas Mapa
        - 5 cartas Azar
        - 10 cartas Tornado

## Preparação

Vamos começar a aventura! Primeiro, separe as cartas em dois grupos: 'Tesouro' e 'Comum'. Embaralhe e coloque as cartas de 'Tesouro' em um lado da mesa.

Entre as cartas comuns, encontre a carta terreno chamada 'Cidade' e coloque-a virada para cima no centro da mesa. Agora, cada pessoa exploradora escolhe um peão e o posiciona sobre a cidade.

Embaralhe as cartas 'Comuns' do monte e separe 9 delas para formar o monte de compra. Distribua as cartas restantes de forma igualitária entre todos os jogadores. se sobrar adicione ao monte de compra.

Hora de decidir quem será a primeira pessoa a partir para a jornada! Utilizem qualquer método de escolha que preferirem. Depois, é só seguir a ordem horária e a diversão está garantida. Que a exploração comece!

## O Jogo

Em seu turno, todos os jogadores devem tomar uma decisão entre duas opções obrigatórias: mover o peão ou baixar uma carta na mesa.

O turno segue quatro fases para garantir uma jogabilidade organizada e divertida. Fases do Turno:

- 1. Decisão da Ação Obrigatória:** Escolha entre mover o seu peão ou baixar uma carta.
- 2. Indicação da Ação:** Anuncie aos demais jogadores a ação que você escolheu. Se estiver movendo para uma carta terreno virada para baixo, vire-a para cima.
- 3. Execução da Ação:** Realize a ação que anunciou, seja movendo seu peão ou baixando uma carta.
- 4. Finalização da Ação:** Ative o bônus da carta, se aplicável. Passe o turno para a próxima pessoa.

**Vira a carta:** Ao virar a carta, cuide para não mudar os seus eixos de posição. Virando ela mantendo a direção da logo em pé, como foi colocada a mesa.

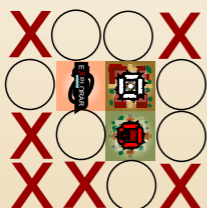


**Mover:** Ao mover presta atenção nos desenhos de estrada, para poder se mover a estrada do terreno em que você esta deve estar conectada na estrada do terreno pretendido. O nome da carta indica onde pode andar.



x Não anda o Anda

**Baixe uma carta:** Posicione uma carta comum do tipo TERRENO com a face para baixo, conectando-a a uma extremidade de uma carta TERRENO já na mesa, independentemente da orientação. Somente cartas de terreno são colocadas na mesa.



**Exceção:** Cartas comuns do tipo AÇÃO podem ser usadas como ações extras, inclusive durante o turno de outra pessoa, em qualquer fase do seu turno. Após o uso deve ser descartada.



Se esta é a sua primeira vez dando uma espiadinha nessas regras, sugerimos dar um 'tchauzinho' para o texto usado na lateral de cada página.

Esses trechos são tipo o resumo das regras, para garantir que você não se perca no jogo, mesmo que a última vez que tenha jogado tenha sido na era dos dinossauros.

Bem-vindos de volta a Explorar, o jogo de cartas onde todos são caçadores de tesouros!

Comece com algumas cartas e embarque numa jornada pelo mapa, Os jogadores constroem o mapa enquanto exploram, enfrentando perigos.

Cada turno oferece opções emocionantes: adicione terreno ou mova-se, enfrentando perigos e usando cartas de ação a qualquer momento.

Vence quem desvendar mais valor em tesouros; em caso de empate, a pessoa exploradora com mais tesouros vence.

Prepare-se para uma jornada emocionante, estratégica e cheia de tesouros! Boa sorte!



Tempo médio Preparação: 5 minutos

Separe as cartas em 'Tesouro' e 'Comum' e embaralhe.

Coloquem 1 carta 'Cidade' no centro da mesa. Coloque um peão para cada pessoa na cidade.

Embaralhe as cartas 'Comuns', separe 9 delas para compra e distribua o restante igualmente.

Decida quem começa a jornada e siga a ordem horária. Que a exploração comece!

Em seu turno, os jogadores devem escolher entre mover o peão ou baixar uma carta.

O turno passa por quatro fases:

- 1 decisão da ação,
- 2 indicação da ação,
- 3 execução da ação e
- 4 finalização da ação.

Vire a carta mantendo a direção da logo em pé, como foi colocada a mesa.

As estradas devem estar conectadas

Cartas terrenos são baixadas viradas para baixo, conectando-as a cartas já na mesa.

Cartas de ação podem ser usadas inclusive durante o turno de outra pessoa

**Descarte e compra:** Cartas descartadas vão para o monte de descarte, quando acabar as cartas do monte de compra embaralhe as de descarte e coloque no monte de compra.

**Tesouro:** Para todos os efeitos as cartas de tesouro adquiridas vão para a mão do jogador.

**Sem Retorno:** Quando um peão deve retornar a uma cidade e se não houver cidade revelada na mesa para retornar, o peão fica fora do jogo até que uma cidade seja revelada na mesa.

**Compartilhamento de Informações:** Não é permitido esconder suas cartas, mas não é obrigatório divulgar a quantidade que possui. Se solicitado a mostrar, exiba todas as cartas que possui, sem revelar a frente delas obviamente.

**Avisos e Última carta:** Toda ação deve ser previamente comunicada aos outros jogadores. Não é obrigatório avisar sobre estar usando a última carta, mas o jogador deve alertar se alguém tentar usar uma carta de ação após seu turno, pois, na última rodada, cada jogador só pode usar uma carta desse tipo.

**Cores e efeitos dos terrenos:** Preste atenção nas cores dos símbolos no centro das cartas **TERRENOS**:

- **Branco** (pode ser ativado sempre no final do seu turno);
- **Azul** (apenas o primeiro peão que ocupar o terreno pode ativar no final do turno de qualquer jogador);
- **Vermelho** (pode ser ativado sempre no final do movimento e indica uma ação de custo, devendo descartar ao menos uma carta)



**Jogando em Duplas ou Trios:**

1. Os jogadores da mesma equipe não podem ter turnos consecutivos.
2. A vitória é baseada na pontuação total da equipe, não individual.
3. Jogadores da mesma equipe não podem ver as cartas uns dos outros, mas a comunicação é livre.

## Cartas

**Terrenos:**

**Cidade:** qualquer jogador pode no final do seu turno se teletransportar para outra cidade já explorada (com a face para cima).

**Planície:** Sem efeito especial. Movimento permitido em qualquer uma das 4 direções se a peça adjacente permitir também.

**Ponte:** Qualquer jogador pode no final do seu turno fazer + 1 movimento com seu Peão no entanto só para as 2 direções da ponte e não às direção do rio.

**Bosque:** O primeiro jogador que permanecer na peça após explorar (virar a face para cima), no final do turno/ação de qualquer jogador, compra uma carta comum do monte de compra.

**Estrada:** Qualquer jogador pode no final do seu turno fazer + 1 movimento com seu Peão.

**Cratera:** Qualquer jogador que passar ou cair nessa carta terá seu peão movido para a cidade explorada mais próxima (caso tenha mais de uma cidade, o próprio escolhe qual) e deve descartar uma carta para o monte de descarte.

**Pedágio:** Qualquer jogador que passar ou cair nessa carta deve pagar uma carta para o monte de compra ou de tesouro.

**Tesouro:** O primeiro jogador que permanecer na carta após explorada (virar a face para cima), no final do turno/ação de qualquer jogador, compra uma carta tesouro do monte de tesouro.

**Ações:**

**Resgate:** Escolha um peão para retornar a cidade, o dono do peão escolhe a cidade.

**Taxa:** Escolha um alvo, o alvo escolhe uma carta da sua mão para lhe dar.

**Ladrão:** Roube uma carta da mão de um jogador, seja tesouro ou comum, mas sem ver.

**Terremoto:** Pegue qualquer duas cartas adjacentes na mesa e as troque de lugar.

**Visão:** Veja a peça no topo do monte de compra ou uma carta na mão de um jogador.

**Meteorito:** Remova qualquer carta da mesa. deve ter pelo menos 2 cartas viradas para cima, na mesa.

**Raio:** Escolha um jogador para ser o alvo este deve descartar uma carta da sua mão. O ativador escolhe sem ver as cartas do alvo.

**Congelar:** Escolha um alvo, este passará o seu próximo turno.

**Sorte:** Escolhe um alvo para comprar uma carta ou dar um movimento extra.

**Mapa:** Vire de face para cima uma carta na mesa virada para baixo.

**Azar:** Escolha um alvo, este não pode ser a pessoa que o ativou. A pessoa que ativou pode escolher mover 1 casa o alvo ou escolher uma carta da sua mão para descartar.

**Tornado:** Mova qualquer alvo para qualquer carta na mesa, virada ou desvirada.

## Fim de Jogo

**Condições para o fim do Jogo:**

O Explorar chega ao fim em algumas situações emocionantes. Então, vamos lá:

**Encontrar e Capturar Todos os 10 Tesouros:** Se não houver mais tesouros para serem descobertos, a exploração chega ao fim.

**Sem Peões na Mesa:** Se os peões sumirem da mesa, a aventura chegou ao seu ápice. Explorar intensamente até o último peão!

**Terminar as Peças Comuns na Mão:** Se alguém ficar sem cartas comuns na mão, preparem-se para a última rodada! Se esse jogador conseguir mais uma carta comum por algum milagre, o jogo continua e adiamos o estágio final. (Lembrando que na última rodada, cada jogador só pode usar uma carta ação!)

**Acordo Geral para o Final do Jogo:** Ou, se todos concordarem de forma unânime que é hora de fechar as cortinas, aí o jogo chega ao fim.

**Quem Conquista a Vitória:**

E agora, a parte mais emocionante, quem obtém a vitória:

**Maior Somatório de Valor dos Tesouros:** Quem juntar o maior valor em tesouros, leva a glória para casa!

**Empates, Empates, Empates:** Se rolar um empate (ou vários), a disputa continua:

- Maior quantidade de tesouros.
- Menos cartas na mão.
- Menos cartas do tipo ação.
- Menos cartas do tipo Terreno azul.
- Se tudo mais falhar, lembrem-se, a ideia é se divertir. Se ficar muito complicado, decidem no par ou ímpar e sigam para a próxima aventura!

Cartas descartadas são embaralhadas e postas no monte de compras conforme necessário.

Tesouros adquiridos vão para a mão do jogador.

Se não houver cidade para retornar, o peão fica fora do jogo até que uma cidade seja revelada.

Informações não podem ser escondidas, mas não é obrigatório divulgar quantidades de cartas.

Toda ação deve ser previamente comunicada. Avisos sobre o uso da última carta são opcionais. Na última rodada, cada pessoa pode usar apenas uma carta de ação.

Preste atenção nas cores dos terrenos para efeitos específicos.

- Branco (ativável sempre);
- Azul (ativável apenas pelo primeiro peão);
- Vermelho (ativável sempre e implica uma ação de custo).

Em jogos em duplas ou trios, os turnos não podem ser consecutivos, a pontuação é coletiva, e a comunicação é livre, mas as cartas não podem ser mostradas para o companheiro.



**Condições para o fim do Jogo:**

Termina quando todos os tesouros são descobertos.

**Sem Peões na Mesa**

O jogo entra na última rodada quando alguém fica sem cartas comuns na mão.

O jogo pode terminar por acordo unânime dos jogadores.

**Vitória:**

**Maior Somatório de Valor dos Tesouros.**

Em caso de empate, desempate por: quantidade de tesouros, cartas na mão, cartas de ação, cartas de Terreno azul. Se necessário, decidam de forma divertida, como par ou ímpar.