



MANUAL DO JOGO

**ÓO BICHO
VINDO!**



VEJA COMO JOGAR



**ÓBICO
VINDO!**

BREVE RESUMO

Em Ó o bicho vindo!, os jogadores se aventuram por um labirinto cheio de memes. O objetivo é simples, encontrar dois tesouros escondidos antes dos adversários, mas cuidado para não ser pego. Ó O BICHO VINDO!!!!

COMPONENTES



42 Peças de caminhos



8 Peças de caminhos com tesouros



1 Ficha de bicho



4 Meeple dos jogadores



2 dados coloridos



5 marcadores de Tesouros coloridos



32 cartas de trapaça



Grid 6x6 em 3D com peças iniciais



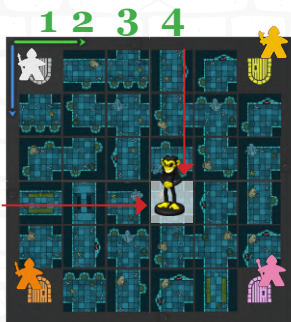
1 ficha de primeiro jogador

PREPARAÇÃO

Monte as 4 peças do tabuleiro. Depois, separe 32 peças de caminho, sendo 2 peças de caminhos com tesouro por jogador e as demais escolhidas aleatoriamente. Embaralhe todas as peças com o lado do ícone de ação virado para baixo e as posicione aleatoriamente nos 32 espaços vazios no tabuleiro. Separe um meeple para cada jogador, coloque cada um no seu caminho inicial de porta, com sua respectiva cor. Em seguida, embaralhe as cartas de jogador e distribua 2 cartas para cada um. Separe os tokens de tesouro e o troféu ao centro da mesa. Decidam quem será o primeiro jogador e entreguem o token do Dollindo  para este jogador.



1
2
3
4



O resultado dos dados foi 4 e 4.



OBJETIVOS



Cada jogador possui duas peças de caminho com tesouros escondidas no labirinto. Ao encontrar uma delas, coloque um marcador de tesouro sobre a peça. Apenas o jogador da mesma cor pode coletá-lo. Se outro jogador encontrar uma peça que não seja da sua cor, compre 1 carta de Trapaça. O primeiro a coletar 2 tesouros, conquista o grande troféu da vitória.

COMO JOGAR

1. Cada jogador compra 1 carta de trapaça. (Ignore no primeiro turno).
2. Role 2 dados, o dado verde para a linha e o dado azul para a coluna, e posicione o bicho de acordo com o resultado do dado, conte a partir da porta branca do tabuleiro. Caso o bicho caia no caminho inicial dos jogadores, rerele o dado.
3. Se o bicho cair na mesma casa de um jogador, ele é **pego** e retorna para sua casa inicial e perde um tesouro (se tiver).



4. Se um jogador estiver adjacente ao bicho no início do turno ou entrar em uma área adjacente à ele, role do dado de Barulho. Com o resultado 5 ou 6 o jogador é **pego** e perde seu tesouro (se tiver) e volta para o caminho inicial da sua respectiva cor.
5. Em ordem, cada jogador rola 1 dado e se move pelos caminhos, na direção que preferir, até no máximo do valor obtido no dado. Os caminhos precisam estar conectados para que o jogador possa se mover.
6. Durante seu turno, a qualquer momento, o jogador pode girar um caminho qualquer do labirinto, e deixá-lo na posição que preferir.
7. Ao parar em um caminho, o jogador vira a peça e a revela, realizando a ação que está ilustrada na peça de caminho (confira a tabela de ações na parte de trás do manual).
8. As cartas de trapaça podem ser jogadas a qualquer momento durante o turno do jogador ou de outros jogadores.

9. Ao final do turno de todos os jogadores, passe o marcador de primeiro jogador para à esquerda e volte ao passo 1.

BICHO



O bicho sempre vai se mover através dos dados ou cartas de jogadores, porém, ele nunca pode cair no caminho inicial dos jogadores. Quando isto ocorrer, os dados devem ser rolados novamente.

Os jogadores podem manipular as ações do bicho, seu posicionamento e a ação de barulho através de cartas, que sempre podem ser lançadas antes de se finalizar a ação do bicho. Ou seja, as cartas sempre irão oferecer uma saída ao jogador, antes de o mesmo ser pego ou afetado pelo bicho. As cartas de manipulação de dados também podem ser utilizadas para alterar os dados de movimentação do bicho.



Quando o jogador estiver na sua casa inicial, não é necessário jogar o dado de barulho, mesmo quando o monstro estiver adjacente e for o turno do jogador.

FUI PEGO, E AGORA?

Sempre que um jogador for pego pelo bicho, ele deverá retornar o seu tesouro (se possuir) para a peça de caminho de tesouro revelada correspondente, e retornar à sua casa inicial de porta.

Condições para ser pego pelo bicho:

- No início ou durante o turno de um jogador, se o monstro estiver em uma casa adjacente ao bicho, o jogador deve rolar o dado de Barulho. Se nesta rolagem obtiver o valor 5 ou 6, o jogador fez barulho e o bicho te pega;
- Estar em uma armadilha e, a qualquer momento, o bicho parar adjacente ao jogador;
- O bicho se movimentou e parou exatamente na casa onde o jogador está (com exceção da casa inicial).

Somente quando o jogador é pego que pode utilizar a carta Sai, Maluco, todo dia isso.

CARTAS DE TRAPAÇA



Os jogadores possuem cartas que podem ajudá-lo ou sacanear os oponentes. As cartas podem ser jogadas a qualquer momento durante o jogo. Uma vez que um jogador declara que vai jogar uma carta, o efeito da carta é resolvido

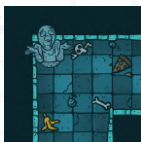
imediatamente. Caso outro jogador jogue outra carta em resposta, a sua ação será realizada depois da carta do jogador que primeiro declarou sua ação.



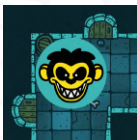
Ex. Quando a carta **Mim dê!** roubar uma carta da mão de outro jogador, esse não pode usar a carta roubada ou qualquer outra carta da sua mão em resposta, antes da ação da carta **Mim dê!** ser feita.

Os jogadores podem ter um máximo de 3 cartas na mão. No momento que um jogador ficar com mais do que 3 cartas na mão, deve descartar ou utilizar a(s) carta(s) excedente(s).

PEÇAS DE CAMINHOS



Lado do caminho



Lado da ação

Cada caminho possui 2 lados, um lado com somente o caminho e um lado com uma ação. O lado da ação sempre inicia o jogo virado para baixo. Sempre que um jogador parar em cima de uma peça de caminho, revele-o, caso não esteja revelado. Durante o turno, se o jogador já revelou uma peça, e usar alguma carta de movimentação no tabuleiro, este jogador não irá revelar uma nova peça, pois esta ação só pode ser realizada uma vez no seu turno. Uma vez que uma peça foi revelada, ela permanece assim até o final do jogo.

As ações reveladas das peças se resolvem da seguinte forma:

- A.** As ações azuis dos caminhos são executadas apenas quando a peça é desvirada. Depois, se outros jogadores pararem em cima, aquela ação não é mais executada.

- B.** As peças com ações em vermelho, sempre são executadas quando algum jogador para em cima daquela peça, mesmo já revelada.
- C.** Peças com tesouro, quando desviradas, ficam com seu token de tesouro em cima. Se ela foi encontrada pelo jogador da mesma cor, aquele jogador pode coletar o seu token de tesouro. Se ela foi encontrada por um jogador de cor diferente, aquele jogador compra uma carta de trapaça.

Veja na próxima página como funciona cada ação no jogo.

DEIXE ESSA PÁGINA ABERTA EM CIMA DA MESA



Ó o Bixo: jogue os dados do bicho e o posicione na posição sorteada.



Meter o louco: coloque o bicho na sua coluna, role o dado de linha e posicione-o na casa sorteada.



Armadilha: se o bicho estiver adjacente a você, ele **te pega**.



Perdeu Playboy: escolha um jogador para descartar uma carta de sua mão (a carta não pode ser usada).

Barulho: role um dado. Com resultado 5 ou 6, o jogador é pego.



Duende fdp: descarte uma carta aleatória da sua mão e **Meta o louco**.



Sorte: Compre uma carta de trapaça.



Quase Sorte: compre uma carta de trapaça e **Meta o Louco**.



X9: escolha um jogador e **Meta o louco** nele.



Tesouro: Colete o Quiquixo da sua cor no tabuleiro. Se não for da sua cor, compre uma carta de trapaça.

ORDEM DA RODADA

1. Cada jogador compra 1 carta de trapaça (ignore no primeiro turno).

2. Role 2 dados e posicione o bicho na posição indicada

3. Em ordem, cada jogador:

- Rola 1 dado e se mova
- Gire um caminho para qualquer direção.

- Revela o caminho onde parou e resolva a ação.
- Caminhos já revelados não têm efeito, exceto os ícones vermelhos.
- Cartas podem ser jogadas a qualquer momento durante o jogo.

4. Ao final da rodada, passe o marcador de primeiro jogador para a esquerda e volte ao passo 1.