

SAPO VOA NA LAGOA

MANUAL DO JOGO





Em Sapo Voa na Lagoa você irá jogar seus sapinhos...na lagoa! Quem adivinharia? Escolha seu local de lançamento, mire, e pimba, tente acertar o seu sapinho no centro da lagoa. Se acertar, coleta o prêmio de onde pulou!

COMPONENTES



1 lagoa



6 sapos

(Cores e tamanhos podem variar.)



6 arbustos



Tabuleiro em 4 partes.



4 presilhas para o tabuleiro



12 plataformas pequenas



12 plataformas grandes

PREPARAÇÃO

1- Monte o tabuleiro, colocando a lagoa ao centro e utilizando as presilhas para manter o tabuleiro bem preso.

2- Vire todas as peças de plataforma para baixo e as embaralhe, depois coloque as peças no tabuleiro, respeitando as peças grandes no círculo externo e as peças pequenas no círculo interno.

3- Coloque os 6 arbustos, mais próximos à lagoa.

4- Distribua 1 sapinho para cada jogador.



INICIANDO O JOGO



Os jogadores colocam seus sapinhos em cima de alguma plataforma qualquer e podem impulsionar seus sapinhos todos ao mesmo tempo.

O jogo é uma corrida para ver quem acerta mais.

Aperte a parte superior do sapinho para fazê-lo pular e assim tentar acertar dentro da lagoa ao centro do tabuleiro.



Se assim o fizer, aquele jogador remove a plataforma do tabuleiro e a revela, para saber quantos pontos ganhou, ou perdeu.

Algumas plataformas dão vantagens estratégicas aos jogadores, que serão explicadas no capítulo à seguir.

Os jogadores devem cuidar os usos das habilidades das peças, apesar do caos de todos jogarem ao mesmo tempo. O que faz parte da experiência do jogo.

O jogo segue até um critério de vitória à escolha dos jogadores. **Ver capítulo de critério de vitória.**

VALORES E SÍMBOLOS DAS PLATAFORMAS

O objetivo do jogo é acumular o máximo possível de plataformas, pois assim o jogador irá obter mais pontos de vitória. As plataformas tem um valor e um símbolo, que irá dar as seguintes habilidades aos jogadores:



Tesoura de jardinagem: o jogador pode escolher um dos 6 arbustos e remover um deles do jogo. O jogador pode usar esta habilidade apenas uma vez e quando quiser. Este arbusto não conta pontos para o jogador, pois está sendo removido do jogo.



Vire mais um: o jogador pode pegar qualquer outra peça do tabuleiro, revelar para os jogadores e coletar para si.



Mão trocada: A partir do momento que o jogador obtiver esta peça, deve impulsionar o seu sapo com a sua mão trocada (a mão não dominante). O jogador só poderá voltar para a sua mão dominante, quando acertar o sapinho na lagoa.



Símbolo de empilhar: este símbolo permite que o jogador empilhe esta peça em cima de outra de mesmo tamanho.

Esta habilidade pode ser usada sempre que quiser, mas apenas com a plataforma com este símbolo. Esta é uma habilidade acumulativa, e o jogador pode empilhar mais de uma plataforma que também tenha este símbolo.



Espie a peça: o jogador pode olhar uma peça do tabuleiro antes de fazer sua jogada. Esta habilidade pode ser usada apenas 1 vez por turno e fica válida até o momento que o jogador acertar um sapo na lagoa.



Valor negativo: esta peça irá descontar pontos do placar final do jogador.

Além de ter uma habilidade, cada plataforma também tem um valor em pontos. Usando ou não a habilidade de



cada plataforma, os jogadores guardam todas as plataformas que obtiveram e vão somando os seus valores para saber a sua pontuação.



Os arbustos são itens especiais, e que caso algum jogador consiga parar exatamente em cima de um, pode coletar aquele item, que vale 100 pontos.

Para obter este item é importante que praticamente todo o sapo deve estar em contato com o arbusto, seja com o seu sapo virado pra cima ou de cabeça para baixo. Caso o sapo esteja apoiado pela borda da lagoa, fazendo com que o sapo não fique totalmente alinhado com o arbusto, não conta para obter o arbusto. Aqui vale o bom senso dos jogadores em determinar antes do jogo o que vale e o que não vale para obter o arbusto.

CRITÉRIOS DE VITÓRIA

Para obter uma plataforma, é importante que todo o sapo esteja em contato com a mesma, e que o sapo entre totalmente dentro da lagoa e fique ali dentro. Caso contrário o jogador não pode coletar a peça do tabuleiro.

Para vencer o jogo, há duas formas que os jogadores podem decidir, dependendo no números de jogadores (🐸):

Para o jogo modo dinâmico, ganha quem:

6 🐸

Alcançar
100 pontos
primeiro;

5 🐸

Alcançar
120 pontos
primeiro;

4 🐸

Alcançar
150 pontos
primeiro;

3 🐸

Alcançar
180 pontos
primeiro;

2 🐸

Alcançar
200 pontos
primeiro;

Para o modo resistência:

Jogar até acabar todas as peças da tabuleiro. Vence o jogador que obtiver mais pontos ao final. Caso haja empate de pontuação, ganha quem obteve mais arbustos. Se ainda assim houver empate, aqueles que empataram são declarados vencedores.



CRÉDITOS

Design do Jogo
Leonardo Kanan

Produção 3D
Douglas Espich

Ilustrações
Vitor Matos

Desenvolvimento de Jogo e Criação
Leonardo Kanan

Diagramação
Jeferson Moreira

Direção de Arte e Design Gráfico
Vitor Matos
Jeferson Moreira





Todos os direitos reservados à seus respectivos.
Detentores: Chave-Mestra Lab.

chavemestralab.com