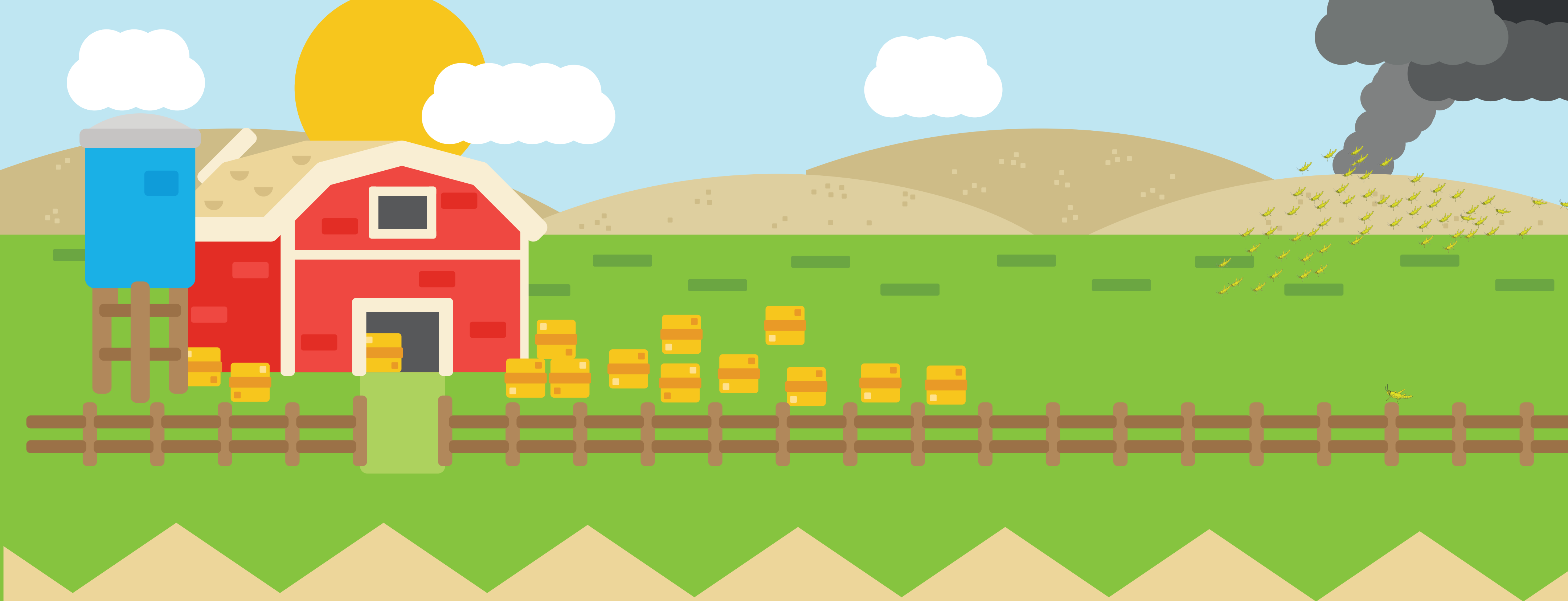




CROP ROTATION

BUG PLAGUE

MANUAL DE REGRAS





ÍNDICE

Introdução	2
Componentes do Jogo	3
Preparação	4
Conceitos Básicos	
Posicionamento no Tabuleiro	4
Cumprindo Objetivos	5
Regra da Ultima Carta de Objetivo	5
Eventos Especiais	6
Modo Competitivo (CROP ROTATION)	7
Modo Cooperativo (BUG PLAGUE)	10
Dificuldade do BUG PLAGUE	16
Agradecimento	17
Créditos	18



INTRODUÇÃO

A agricultura ensina que a rotação de culturas (em inglês, crop rotation) traz diversos benefícios para o solo. Porém, ninguém nunca imaginou que essa ideia pudesse ser tão divertida! Em Crop Rotation, os jogadores cultivam e colhem três diferentes tipos de culturas. Isto pode ser feito de forma competitiva, na qual você e seus adversários disputarão quem mais consegue colher, ou cooperativa, quando além da colheita, vocês precisam combater uma praga de gafanhotos.

VISÃO GERAL

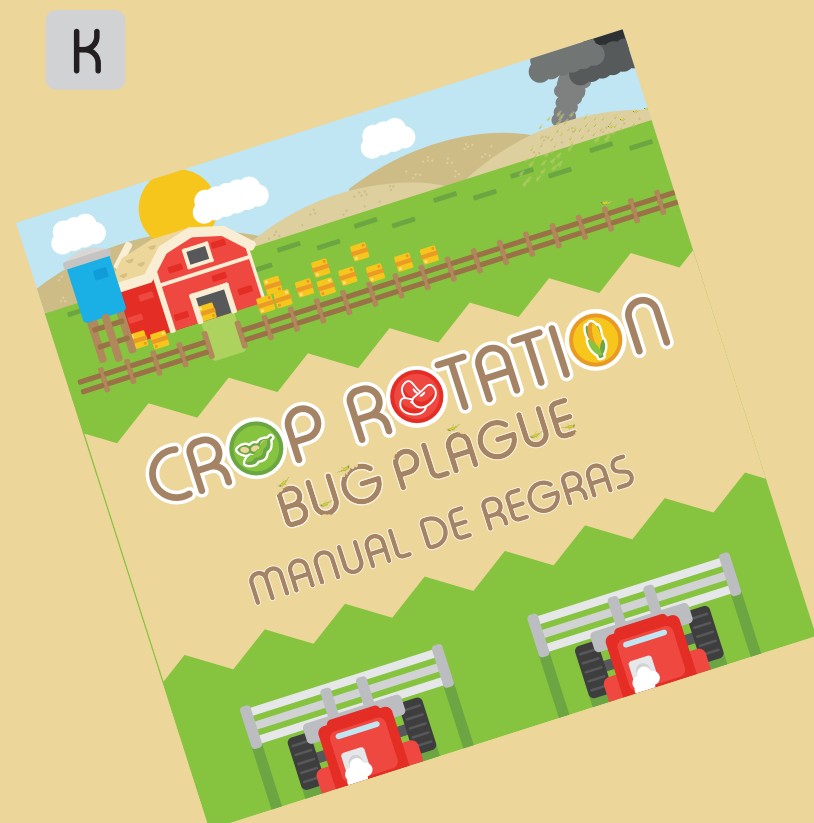
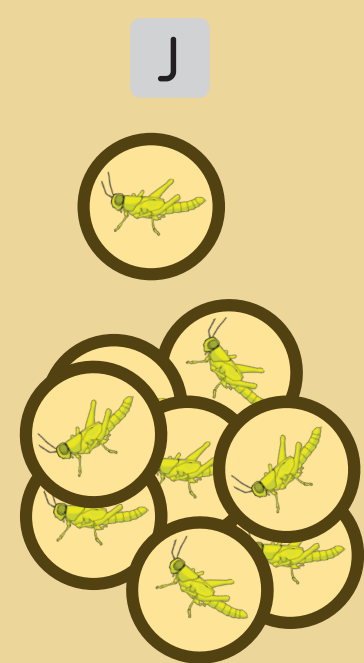
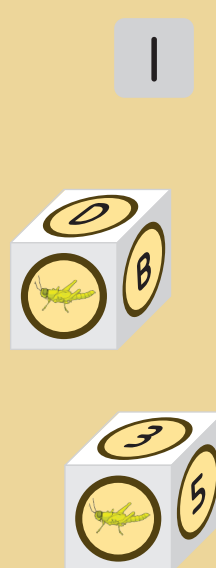
No Crop Rotation, os jogadores possuem cartas de objetivo com uma determinada organização de culturas. A cada turno, eles colocam peças e podem fazer uso de efeitos especiais obtidos com o dado ou com o ronde. Quando o padrão da carta de objetivo estiver presente no tabuleiro, os jogadores podem cumpri-lo, removendo as peças do tabuleiro. No modo competitivo, Quem cumprir uma determinada quantidade de objetivos primeiro vence.

No modo Bug Plague, os jogadores compartilham os mesmos objetivos e tentam juntos conseguir colher 9 objetivos. Porém, a cada turno, gafanhotos entram no tabuleiro, tomando os espaços destinados as plantações. Se os objetivos forem cumpridos antes dos insetos tomarem o tabuleiro, os jogadores vencem!



COMPONENTES DO JOGO

- 1 tabuleiro de plantio (A)
- 1 dado de bônus (B)
- 48 cartas de objetivo (C)
- 7 fichas de cultivo de Milho (D)
- 7 fichas de cultivo de Feijão (E)
- 7 fichas de cultivo de Soja (F)
- 1 rondel de ações (G)
- 1 marcador do rondel (H)
- 2 dados de gafanhotos (I)
- 13 fichas de Gafanhotos (J)
- 1 manual de regras (K)



PREPARAÇÃO

Coloque no centro da mesa o tabuleiro de plantio e ao seu lado crie montes com as fichas de cultivo de cada tipo de cultura, que serão chamadas de reserva. Embaralhe as cartas de objetivo e coloque-as formando um baralho ao lado do tabuleiro. Coloque também o dado de bônus na mesa de forma que fique ao alcance de todos os jogadores.

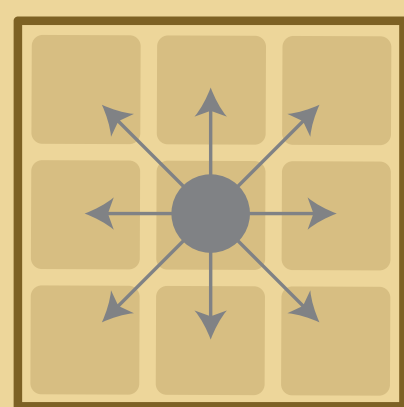
No modo competitivo, coloque o Rondel de ações ao alcance dos jogadores e o marcador do rondel em seu centro. Também distribua 3 cartas de objetivo para cada jogador.

No modo cooperativo, Bug Plague, deixe o rondel e o seu marcador na caixa do jogo e não distribua objetivos aos jogadores. Adicionalmente, coloque os dois dados de gafanhotos ao alcance dos jogadores, assim como as fichas de gafanhoto.

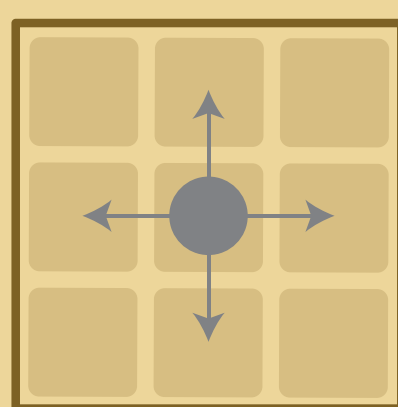
CONCEITOS BÁSICOS

POSICIONAMENTO NO TABULEIRO

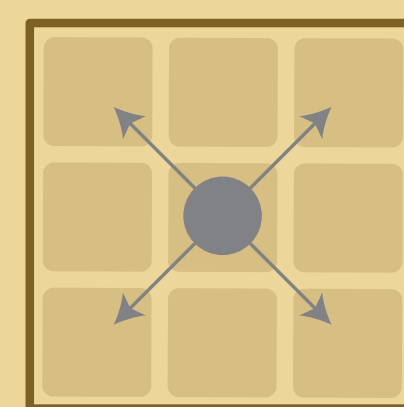
Quando uma regra mencionar que uma peça deve estar adjacente, lateral ou diagonal, considere nos desenhos abaixo a posição central como referência e as posições destacadas para cada um dos casos.



adjacente



lateral



diagonal

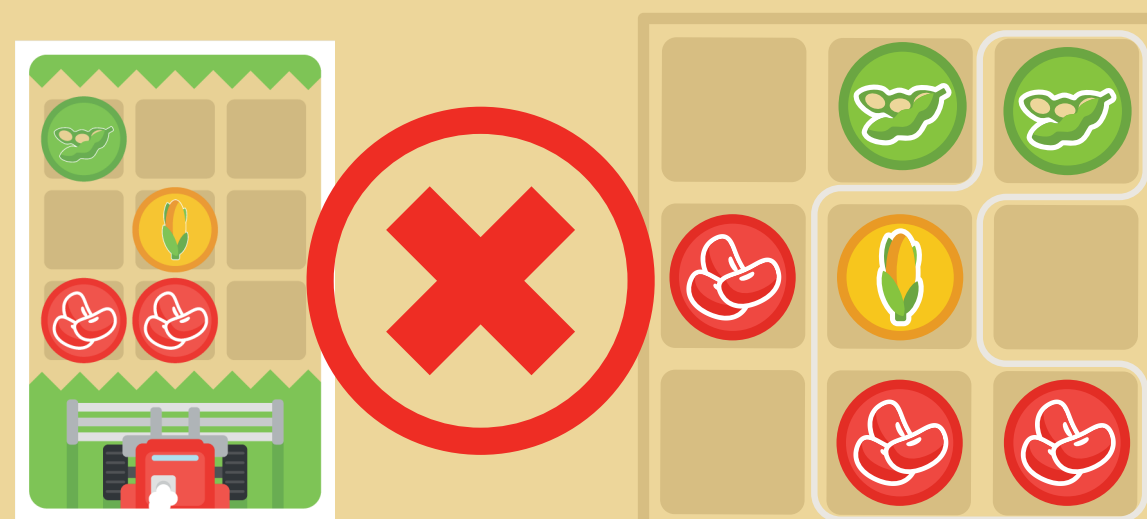




CUMPRINDO OBJETIVOS

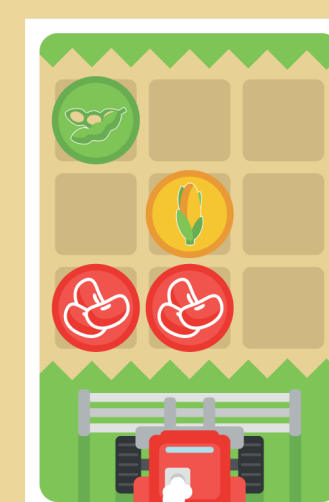
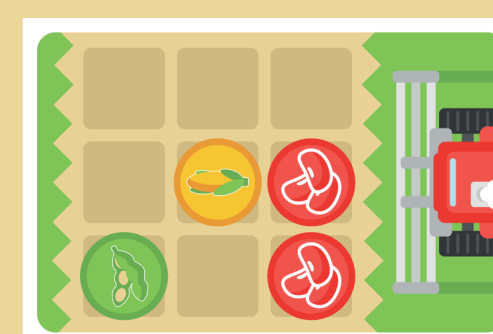
Para cumprir um objetivo, as fichas de cultivo no tabuleiro devem estar posicionadas formando o mesmo padrão presente na carta. O padrão da carta de objetivo pode ser completado em qualquer direção, conforme mostrado abaixo, mas não pode ser completado de forma espelhada.

As áreas da carta de objetivo que não possuem cultivo não precisam estar vazias no tabuleiro. Essas áreas podem estar ocupadas ou vazias, importando apenas a posição relativa entre os cultivos que estão na carta.



REGRA DA ÚLTIMA CARTA DE OBJETIVO

Alguns efeitos no jogo permitem que o jogador descarte cartas de objetivo para obter vantagens durante a partida, como para usar o rondel ou para descartar fichas de gafanhoto. O jogador **NUNCA** pode descartar sua última carta de objetivo para esses fins.



EVENTOS ESPECIAIS

O uso desses efeitos é sempre opcional e o jogador só utiliza se desejar.



Oferta de sementes de milho: caso você coloque uma ficha de cultivo de milho em sua jogada, pode colocar outra ficha de cultivo de milho em uma área vazia adjacente.



Oferta de sementes de feijão: caso você coloque uma ficha de cultivo de feijão em sua jogada, pode colocar outra ficha de cultivo de feijão em uma área vazia adjacente.



Oferta de sementes de soja: caso você coloque uma ficha de cultivo de soja em sua jogada, pode colocar outra ficha de cultivo de soja em uma área vazia adjacente.



Mão de obra abundante: você pode, em sua jogada, colocar a ficha de cultivo em uma área ocupada por qualquer outra peça, seja de cultivo ou gafanhoto.

A ficha que estava no local é removida do tabuleiro.



Queimada na plantação: ao colocar uma ficha de cultivo em sua jogada, pode remover qualquer outra ficha, seja de cultivo ou gafanhoto, presente no tabuleiro em uma área adjacente.



Investimento externo: você pode escolher uma e apenas uma das outras vantagens descritas acima. No modo cooperativo, o jogador pode escolher a faces de um dos dados de gafanhoto na próxima jogada.

MODO COMPETITIVO CROP ROTATION (2 a 5 jogadores)

O último jogador a ter plantado alguma coisa é o primeiro a jogar. O jogo é feito em turnos e segue no sentido horário. Cada turno segue na seguinte sequência:

1) DETERMINAR EVENTO ESPECIAL:

O jogador deve optar por utilizar o dado ou o rondel. Optando pelo dado, role-o e o resultado determina a vantagem deste turno.

Optando pelo rondel, ao invés de rolar o dado, a vantagem do turno será determinada pela posição do marcador do rondel.

O primeiro jogador a utilizar o rondel na partida deve descartar uma carta de objetivo e pode colocar o marcador em qualquer casa desejada. A partir daí, em seus turnos, os jogadores podem mover o marcador um número qualquer de casas em sentido horário e usar o evento correspondente. Cada vez que o jogador passar por uma linha preta no rondel, ele deverá descartar uma carta de objetivo.



Lembrando que você sempre tem que ficar com ao menos 1 carta na mão.

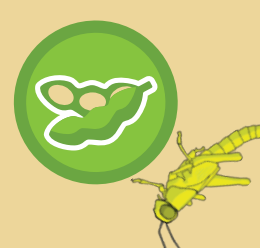


Se você é fã do Crop Rotation clássico e deseja um jogo mais simples, pode jogar também sem o rondel, utilizando apenas o dado para determinar o evento especial.



2) ADICIONAR NOVA CULTURA:

O jogador coloca uma ficha de cultivo de sua escolha no tabuleiro de plantio e utiliza a vantagem fornecida pelo evento especial, se desejar.



3) ADQUIRIR OBJETIVOS:

Caso o jogador tenha feito uma sequência de três ou mais cultivos iguais na lateral ou diagonal, ele saca mais uma carta de objetivo. O jogador pode usar fichas de cultivo de outras sequências já prontas, porém a nova sequência deve ser feita em uma direção diferente. Se o jogador completar mais de uma sequência no mesmo turno, ele adquire um objetivo para cada sequência que completar.

4) PONTUAR OBJETIVOS COMPLETADOS:

Qualquer jogador (mesmo que não seja seu turno) pode anunciar que cumpriu objetivos, colocando-os na mesa, virados para baixo. Após todos terem oportunidade de fazer isso, os objetivos na mesa são revelados. Os objetivos são verificados, sendo que objetivos cumpridos no mesmo turno podem possuir cultivos em comum.

As cartas com objetivos cumpridos são colocadas à frente do jogador, e valem um ponto. Objetivos revelados com padrão incorreto são descartados sem que o jogador marque ponto.

Se você possui objetivos que poderiam ser completados com cultivos em comum, você pode aguardar para cumprir juntos. Cuidado ao fazer isso, pois um adversário pode remover fichas do seu objetivo e você perderá a oportunidade de marcar esse ponto.

5) VERIFICAR FINAL DE JOGO

Verifique se um jogador conseguiu a quantidade de pontos suficiente para ganhar a partida, de acordo com o número de jogadores:

2 jogadores: 7 PONTOS

3 jogadores: 6 PONTOS

4 e 5 jogadores: 5 PONTOS

Vence aquele jogador que possuir mais pontos. Em caso de empate, ganha quem ficou com mais objetivos na mão. Se o empate persistir, os jogadores dividem a vitória.

6) COLHEITA:

Todas as fichas de cultivo que foram utilizadas para formar os padrões das cartas de objetivo que pontuaram esse turno são colhidas, ou seja, retiradas do tabuleiro.

7) DESCANSO DA TERRA:

Caso dois tipos de fichas de cultivo tenham se esgotado da reserva, todas as fichas são retiradas do tabuleiro.

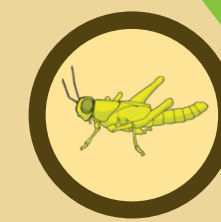
CROP ROTATION

BUG PLAGUE MODO COOPERATIVO (1 a 4 jogadores)



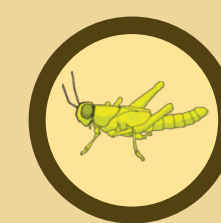
O primeiro jogador a fazer sua jogada é o último a ter matado um inseto. O jogo é feito em turnos e segue no sentido horário. A partir do momento em que alguém rolar o dado do jogador, nenhum outro jogador pode opinar em sua jogada. As regras do modo cooperativo podem ser utilizadas sem alteração para um jogo solo. Lembre-se que nesse modo os jogadores começam sem cartas de objetivo.

A principal mudança no modo cooperativo é a introdução de 2 novas etapas que devem ocorrer antes da fase Determinar Evento Especial. Outra mudança é que as cartas de objetivo são compartilhadas entre os jogadores.



1) ENTRADA DE GAFANHOTOS:

São rolados os dados de gafanhoto e são resolvidos conforme descrito na página 12. Caso os jogadores tenham obtido “Investimento Externo” como último Evento Especial, eles podem escolher a face de um dos dados de gafanhoto antes da rolagem.



2) COMBATE A PRAGA:

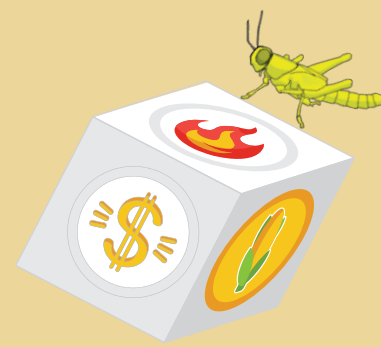


Os jogadores podem decidir por descartar uma carta de objetivo para eliminar fichas de gafanhoto. Apenas 1 carta de objetivo pode ser descartada por turno. A quantidade de fichas de gafanhotos que serão eliminadas depende da dificuldade escolhida para a partida, conforme explicado com mais detalhes na página 12.

Além dessas duas novas fases, ainda existe a mudança nas seguintes fases:

1) DETERMINAR EVENTO ESPECIAL

Nesse modo, os jogadores não podem usar o rondel de ações. Somente o uso do dado é permitido.



3) ADQUIRIR OBJETIVOS

Os objetivos adquiridos não são de um jogador específico, mas pertencem a todos os jogadores. Eles ficam sobre a mesa visíveis a todos.



4) PONTUAR OBJETIVOS COMPLETADOS

Como os objetivos pertencem a todos os jogadores, qualquer jogador pode declarar que um objetivo está completo. Não é preciso colocar a carta virada sobre a mesa como no modo competitivo.



5) VERIFICAR FINAL DE JOGO

Os jogadores vencem o jogo quando conseguirem completar 9 objetivos. Jogadores experientes podem aumentar ou diminuir essa quantidade para um jogo mais longo ou mais curto.

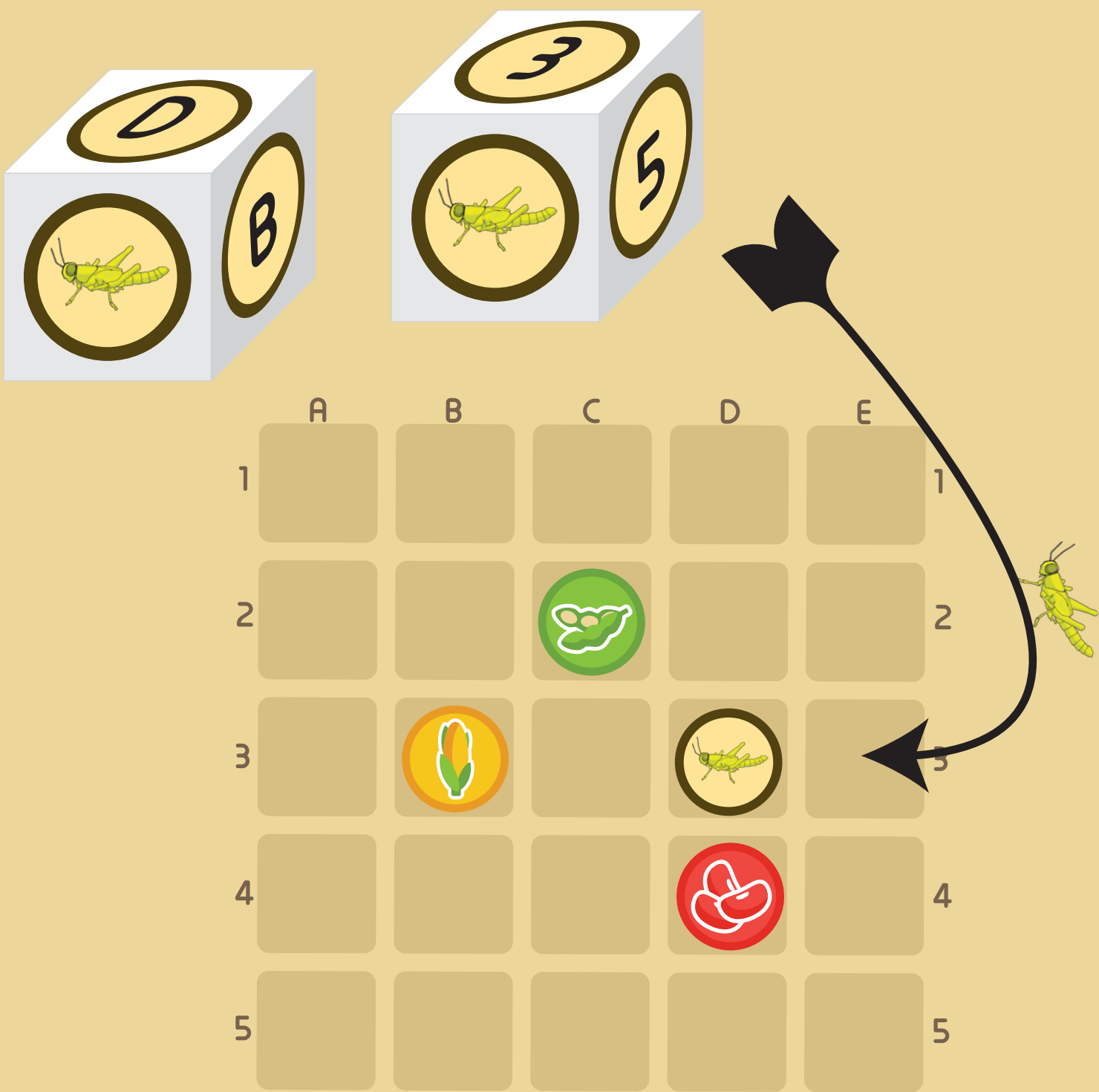
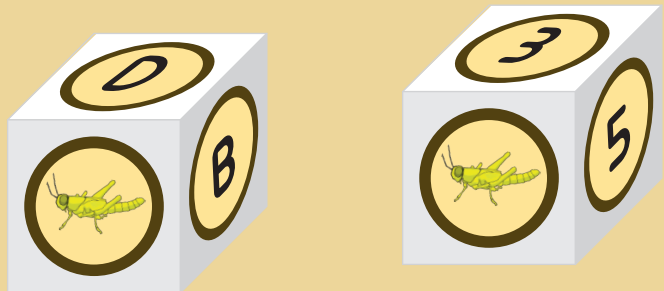
Os jogadores perdem o jogo se o tabuleiro chegar a um ponto em que nenhuma peça pode ser colocada em um turno, se esgotarem as fichas

de dois tipos de cultivo na reserva ou quando, ao executar a ação dos gafanhotos, não houver fichas suficientes para executar essa ação. Podem haver até 13 gafanhotos no tabuleiro, mas se uma ação for fazer que entre o décimo quarto gafanhoto, os jogadores perdem.

ENTRADA DE GAFANHOTOS

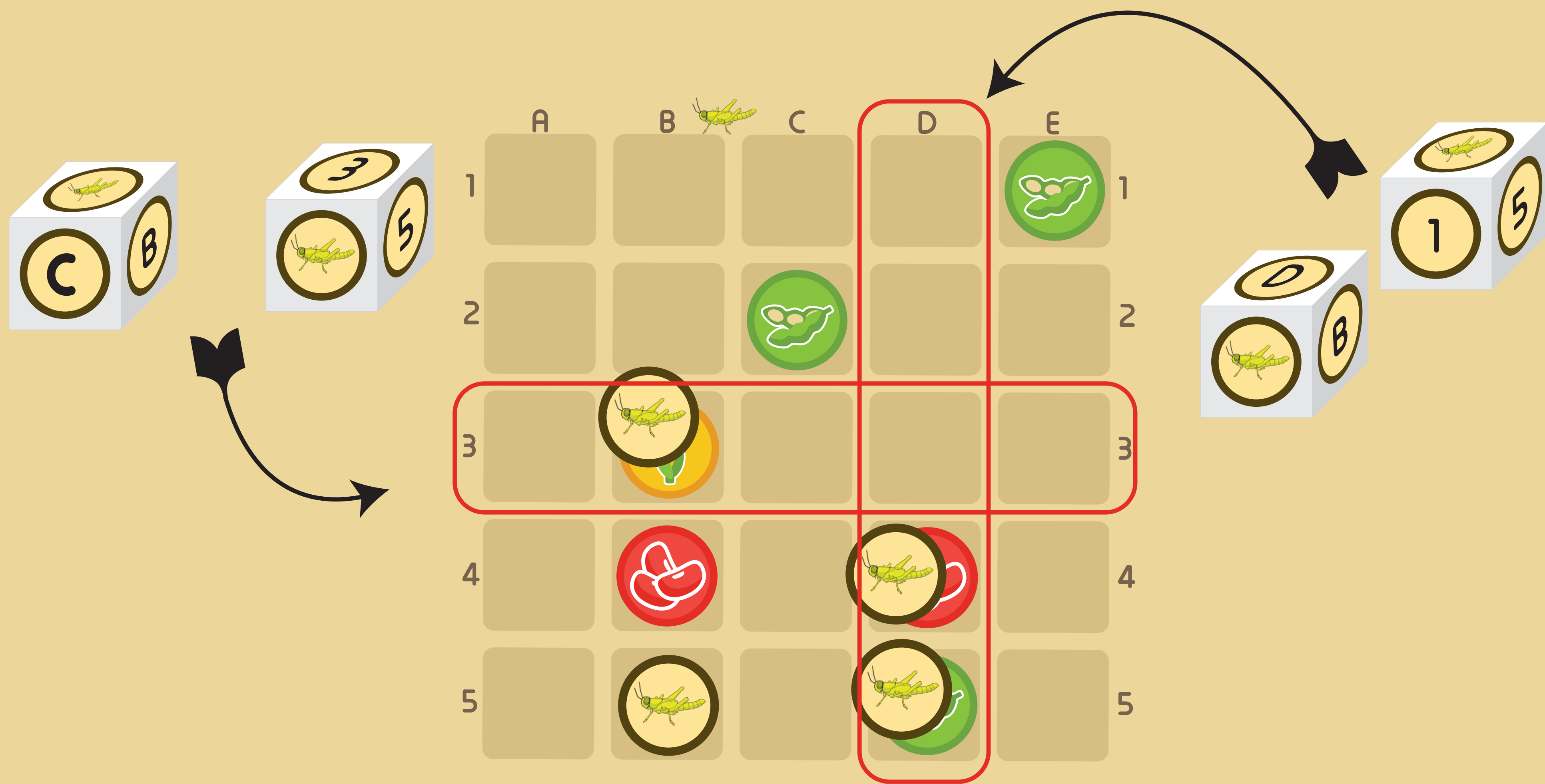
Os dados dos gafanhotos representam as colunas, nomeadas de A a E, e as linhas, numeradas de 1 a 5. Os dados também possuem uma face com gafanhoto, que gera um efeito especial. Na fase ENTRADA DOS GAFANHOTOS, role os dois dados e resolva como descrito a seguir:

Coluna A-E e Linha 1-5: coloque um gafanhoto na posição que saiu nos dados. Se já houver uma peça de plantação, ela é retirada. Se já houver um gafanhoto, acontece uma Reprodução (explicada na próxima seção).

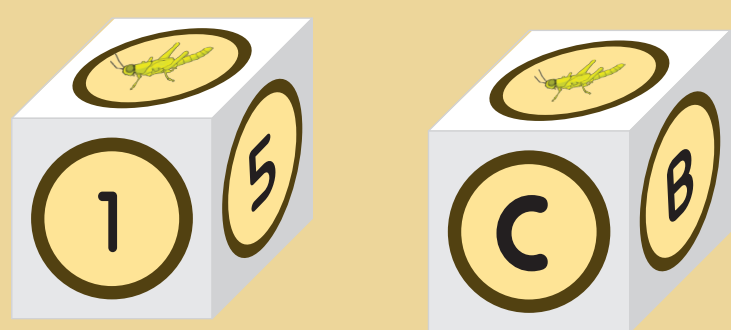


Gafanhoto e Linha 1-5: na linha com o número que saiu no dado, troque todas as plantações por gafanhotos. Se não houver nenhuma plantação naquela linha, nada acontece.

Coluna A-E e Gafanhoto: na coluna com a letra que saiu no dado, troque todas as plantações por gafanhotos. Se não houver nenhuma plantação naquela coluna, nada acontece.



Dois Gafanhotos: troque por gafanhotos todas as plantações que tenham pelo menos um gafanhoto em sua lateral. Se não houver nenhuma plantação nessa situação, nada acontece.

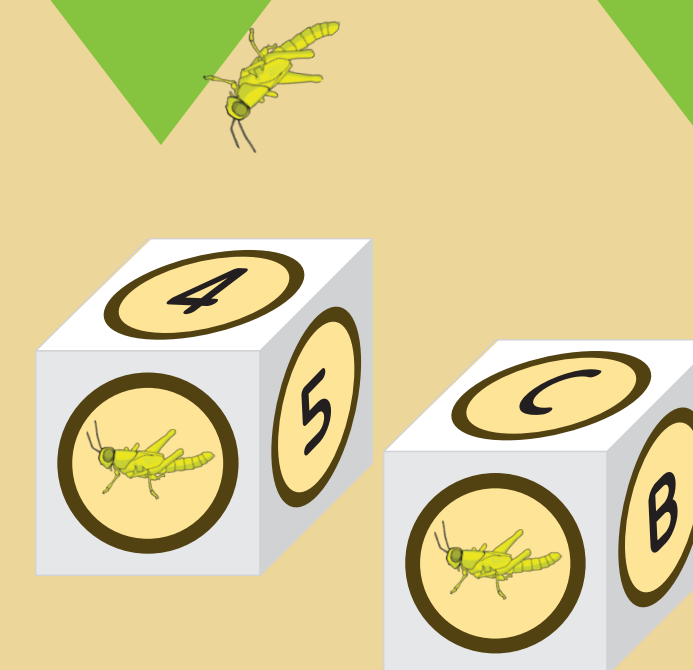


	A	B	C	D	E	
1						1
2						2
3						3
4						4
5						5

REPRODUÇÃO

Quando um gafanhoto precisa ser colocado em um local onde já tem um gafanhoto, será colocado um gafanhoto na próxima casa em cada uma das 4 direções laterais a partir do local onde o gafanhoto deveria ser colocado. Caso já exista um gafanhoto, o jogador deve ir avançando naquela direção até encontrar uma casa vazia ou com plantação, onde deve ser colocado um gafanhoto. Caso os gafanhotos cheguem até uma das bordas, naquela direção não é colocado um novo gafanhoto.

Veja na figura ao lado um exemplo de reprodução. Nesse caso, o lançamento dos dados apontou que deveria entrar um gafanhoto na linha 4 e na coluna C, onde já existe um gafanhoto. A posição abaixo está vazia, então será colocada um novo gafanhoto. A posição a esquerda possui uma plantação, que será substituída por um gafanhoto. A posição acima já possui um gafanhoto, e, dessa forma, o gafanhoto será colocada na próxima posição livre ou com plantação naquela direção. A posição a direita possui um gafanhoto, mas chega-se a borda antes de se encontrar uma posição onde um novo gafanhoto pode ser colocado, e, dessa forma, nenhum gafanhoto é colocada naquela direção.



	A	B	C	D	E	
1						1
2						2
3						3
4						4
5						5

	A	B	C	D	E	
1						1
2						2
3						3
4						4
5						5

DIFICULDADE DO BUG PLAGUE

Os jogadores podem variar o nível de dificuldade da partida do modo variando o efeito  do descarte das cartas de objetivo.

Modo Horta (fácil): ao descartar uma carta de objetivo, o jogador pode retirar do tabuleiro três gafanhotos que formem uma sequência na lateral ou diagonal.

Modo Granja (médio): ao descartar uma carta de objetivo, o jogador pode retirar do tabuleiro dois gafanhotos que estiverem adjacentes um ao outro.

Modo Fazenda (difícil): ao descartar uma carta de objetivo, o jogador pode retirar do tabuleiro um gafanhoto que estiver adjacente a pelo menos dois outros gafanhotos.

 Modo Agronegócio (muito difícil): nesse modo não é permitida a ação de descartar objetivos para retirar gafanhotos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos amigos da Iuderia Playful de São José dos Campos, em especial ao Rodrigo Barbosa, por me receberem sempre tão bem para os playtestes desse e de outros jogos. Agradeço aos meus amigos de Juiz de Fora, Leonardo Costa, Leonardo Pereira, Aristides, Mônica, Saul, Gustavo, Guilherme, Bruno e Bernard que sempre me deram muita força com meus jogos e são meus parceiros de jogatinas desde a adolescência. Agradeço ao pessoal do Teia de Jogos, em especial ao Jordan e ao Jonatas, por serem os primeiros a acreditar no Crop Rotation. Agradecimentos especiais aos youtubers e bloggers que ajudaram MUITO na divulgação do jogo.

Acredito que sem esse apoio de vocês o Crop não teria chegado onde chegou. Não poderia também deixar de agradecer ao Bruno Carvalho da Legião Jogos por acreditar e investir nesse projeto. Por fim, agradeço a minhas duas parceirinhas favoritas, no jogo e na vida, Duda e Bia, e a minha esposa Roberta, que apesar de não gostar de jogar, entende esse meu "vício" por jogos.

Edson Luiz Gomes



CROP ROTATION



BUG PLAGUE

GAME DESIGN: EDUARDO GUERRA

MODO COOPERATIVO:

EDUARDO GUERRA & GUILHERME FELGA

ARTE: JONATAS BERMUDES

MANUAL: BRUNO CARVALHO E EDUARDO GUERRA

DESIGN GRÁFICO : PABLO RIBEIRO



© LEGIÃO JOGOS, 2017

WWW.LEGIAOJOGOS.COM.BR

CONTATO@LEGIAOJOGOS.COM.BR

 /LEGIAOJOGOS/

 @LEGIAO_JOGOS

REFERÊNCIA DO TURNO

CROP ROTATION

DETERMINAR O EVENTO ESPECIAL

ADICIONAR NOVA CULTURA

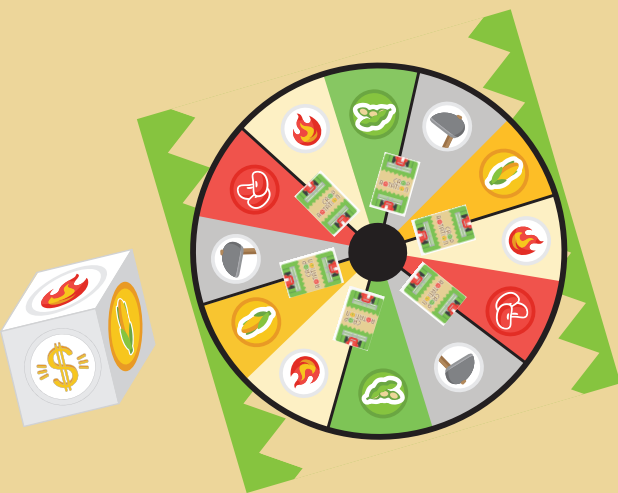
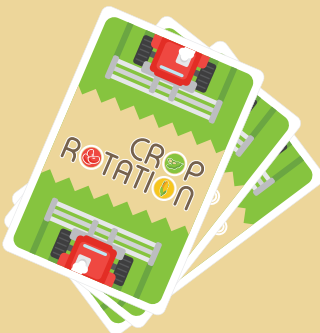
ADQUIRIR NOVOS OBJETIVOS

PONTUAR OBJETIVOS COMPLETADOS

VERIFICAR FINAL DE JOGO

COLHEITA

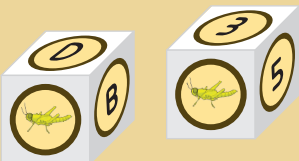
DESCANSO DA TERRA



2 jogadores: 7 PONTOS
3 jogadores: 6 PONTOS
4 e 5 jogadores: 5 PONTOS

CROP ROTATION BUG PLAGUE

ENTRADA DE GAFANHOTOS



COMBATE A PRAGAS

DETERMINAR O EVENTO ESPECIAL

ADICIONAR NOVA CULTURA

ADQUIRIR NOVOS OBJETIVOS

PONTUAR OBJETIVOS COMPLETADOS

VERIFICAR FINAL DE JOGO

