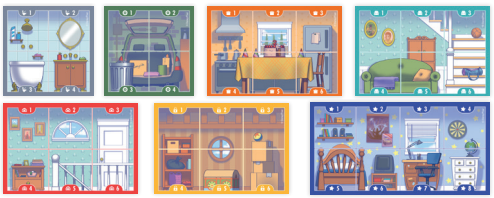
# ESCONDE - ESCONDE TOY STORY

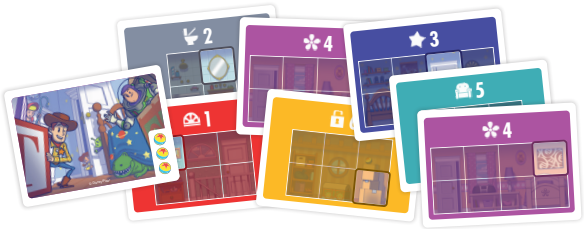
## O ANDY ESTÁ CHEGANDO!!!

**DE VEZ EM QUANDO, OS BRINQUEDOS PRECISAM TREINAR PARA SE ESCONDER NO LUGAR CERTO BEM RÁPIDO, ANTES QUE ANDY ENTRE NO QUARTO. E QUE JEITO MAIS DIVERTIDO DE PRATICAR DO QUE COM UMA GRANDE BRINCADEIRA DE ESCONDE-ESCONDE PELA CASA TODA? AGORA QUE A FAMÍLIA SAIU PARA JANTAR NO PIZZA PLANET, A DIVERSÃO PODE COMEÇAR. QUE VENÇA O MELHOR BRINQUEDO!**

## COMPONENTES



8 Peças de Tabuleiro



48 Cartas de Esconderijo



6 Cartas de Ajuda



**6 conjuntos de Peças de Personagem, cada um formado por:**

8 peças **FRIO** (4 ou mais de distância)
6 peças **MORNO** (2 ou 3 de distância)
4 peças **QUENTE** (0 ou 1 de distância)

## VISÃO GERAL

Toy Story é um jogo competitivo de 2 a 6 jogadores no qual cada jogador assume o papel de um dos brinquedos do Andy em uma animada partida de Esconde-Esconde, aproveitando que os humanos não estão em casa.

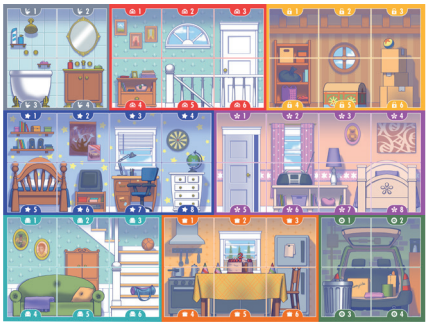
O objetivo é simples: encontrar os esconderijos dos outros jogadores e tomar cuidado para que não descubram o seu.

Encontrar seus adversários é a principal maneira de ganhar pontos, mas você também pode pontuar despistando seus oponentes e fazendo com que errem seu esconderijo.

No fim da partida, o jogador que acumular mais pontos será o vencedor.

# PREPARAÇÃO

1. Monte o Tabuleiro no centro da mesa, usando as **Peças de Tabuleiro**, como mostrado na imagem abaixo:



2. Cada jogador escolhe um dos personagens (Woody, Buzz Lightyear, Jessie, Rex, Betty ou Homenzinhos Verdes) e pega o conjunto de **Peças de Personagem** correspondente.

3. Cada jogador pega uma **Carta de Ajuda** do seu personagem e a coloca sobre a mesa, à sua frente, com o lado **Básico** (com um **B** no canto superior direito) virado para cima.

4. Embaralhe as 48 **Cartas de Esconderijo** e distribua 5 cartas para cada jogador, sem revelar as cartas uns para os outros.

   Simultaneamente, cada jogador escolhe 1 das cartas que recebeu e a coloca virada para baixo à sua frente. Todas as Cartas de Esconderijo que não foram escolhidas são devolvidas para a caixa do jogo juntamente com as que sobraram, sem que ninguém veja quais são.

   **O espaço mostrado na carta que você escolheu é o seu Esconderijo. Cuidado para que ninguém descubra onde ele é!**

   O jogador mais novo será o jogador inicial.

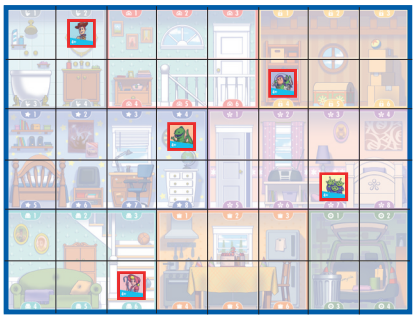
# PRIMEIRAS PISTAS

Antes de começar a partida, cada jogador precisa dar **uma pista** sobre o seu Esconderijo.

Para isso, começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador coloca uma peça **FRIO** do seu personagem em um espaço do Tabuleiro que fique a 4 ou mais de distância do seu Esconderijo (pode haver mais de uma peça no mesmo espaço).

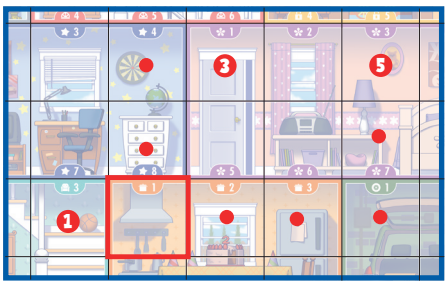
Assim que todos os jogadores tiverem colocado uma peça no Tabuleiro, a partida começa!

***IMPORTANTE:** os jogadores não podem mentir!*



## DISTÂNCIA

As distâncias entre dois espaços do Tabuleiro são calculadas apenas na **ortogonal**, nunca na diagonal:



# COMO JOGAR

Começando pelo jogador inicial, cada jogador, em seu turno, realiza **exatamente uma AÇÃO** e passa a vez para o próximo jogador, no sentido horário.

Existem **duas opções de ação** no jogo:

**A** **PROCURAR PISTAS**

**B** **INVESTIGAR UM ESPAÇO**

Isso se repete até que um dos critérios de fim de partida seja cumprido (ver "Fim da Partida, pág.5).

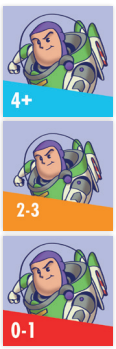
## PROCURAR PISTAS

***AQUI ESTÁ QUENTE OU FRIO?***

Escolha **um oponente que ainda não foi encontrado** e um dos **espaços do Tabuleiro** que ainda não contém uma peça desse jogador (o espaço pode conter peças de outro jogadores).

O oponente escolhido deve então colocar uma de suas Peças de Personagem nesse espaço, respeitando as seguintes regras:

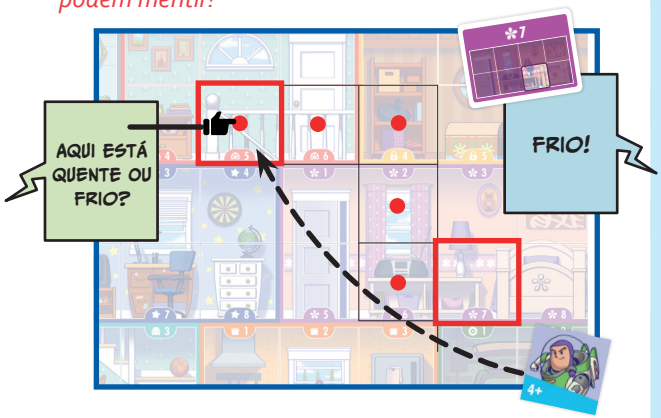
- Se o espaço estiver a **4 ou mais de distância** do Esconderijo dele, ele coloca uma peça **FRIO**.
- Se o espaço estiver a **2 ou 3 de distância** do Esconderijo dele, ele coloca uma peça **MORNO**.
- Se o espaço estiver a **1 de distância** do Esconderijo dele ou se **for o Esconderijo dele,** ele coloca uma peça **QUENTE**.

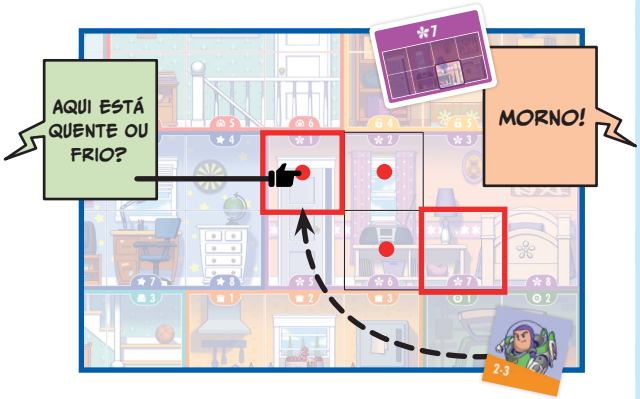


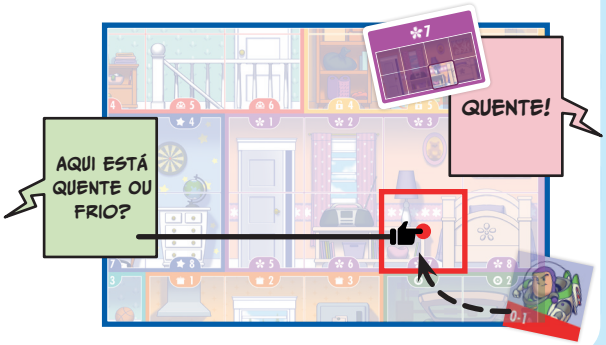

**Mesmo se o espaço for seu Esconderijo, NÃO revele essa informação ainda**.

Depois que uma Peça de Personagem é colocada no Tabuleiro ela **só pode** ser removida se o personagem for encontrado.

***IMPORTANTE:*** *lembrando que os jogadores não podem mentir!*



## INVESTIGAR UM LOCAL

*VOCÊ ESTÁ AQUI?*

Escolha um oponente **que ainda não foi encontrado** e um dos espaços do Tabuleiro.

O oponente escolhido deve então dizer se esse espaço é ou não o Esconderijo dele.

- **Se o espaço for o Esconderijo,** o oponente foi **encontrado** e deve entregar sua **Carta de Esconderijo** para você. Essa carta valerá **3 pontos** no **Fim da Partida**.
  Retire do Tabuleiro todas as peças do personagem encontrado e devolva ao jogador.

Para indicar o espaço em que o personagem foi encontrado, **vire as peças QUENTE** desse personagem **para o outro lado** e coloque-as juntas nesse espaço, formando a **imagem do personagem**.

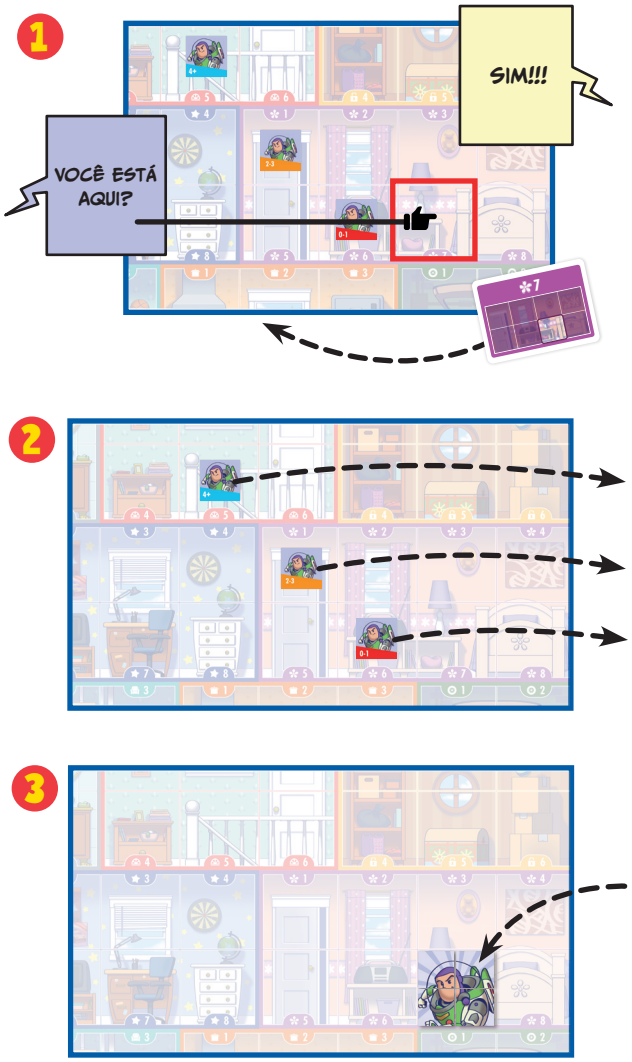


***OBS.:** O oponente encontrado continua jogando normalmente, mas, a partir de agora, ele não pode ser alvo de Investigar um Espaço ou de Procurar Pistas por outros jogadores.*

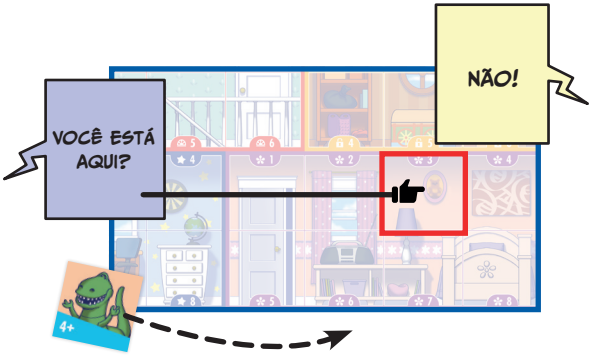
- Se o espaço **não for o Esconderijo,** que pena! Entregue uma **peça FRIO** do seu personagem para o oponente que você tentou encontrar. Essa peça valerá **1 ponto** para esse oponente no **Fim da Partida**.

***IMPORTANTE:** sempre bom lembrar que os jogadores não podem mentir!*

## EXEMPLO 1:



## EXEMPLO 2:




# FIM DA PARTIDA

A partida pode terminar de duas maneiras:

- **Todos os jogadores foram encontrados**.
- **Se chegar a vez de um jogador e ele for o único que ainda não foi encontrado**.

Quando qualquer uma dessas condições for cumprida, a partida termina **imediatamente**.

Os jogadores calculam suas pontuações:

- Cada **Carta de Esconderijo** que o jogador tiver vale **3 pontos** (incluindo sua própria carta, caso não tenha sido encontrado).
- Cada **Peça de Personagem** que o jogador recebeu dos oponentes vale **1 ponto**.

O jogador com **mais pontos** vence a partida. Se empatar, o jogador empatado que não foi encontrado vence. Persistindo o empate, o jogador com **mais Peças de Personagem** dos outros jogadores vence. Se mesmo assim não desempatar, os jogadores empatados compartilham a vitória.

## EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

*Marco, jogando como Woody, não foi encontrado até o fim da partida e ainda encontrou o Esconderijo de dois personagens: Jessie e Rex. Além disso, ele ganhou três Peças de Personagem de jogadores oponentes (2 do Buzz e 1 do Rex), porque eles erraram o espaço do seu Esconderijo ao realizar a ação de Investigar um Espaço. A pontuação final de Marco é* ***12 pontos****.*




*3 pontos* *3 pontos* *3 pontos*




*1 ponto* *1 ponto* *1 ponto*

***TOTAL: 12 pontos***



# PARTIDAS EM 2 JOGADORES

As partidas com 2 jogadores têm pequenas diferenças. Cada jogador jogará com **2 personagens** e, consequentemente, terá **2 Esconderijos**. Para vencer, você precisa descobrir todos os Esconderijos do oponente.

A preparação segue o padrão de uma partida normal, com as seguintes alterações:

- Cada jogador escolhe **2 personagens** e pega todos os componentes correspondentes, as Peças de Personagem e as Cartas de Ajuda;
- Cada jogador recebe **10 Cartas de Esconderijo** e deve escolher 2 delas, sendo 1 para cada um dos seus personagens.

Para indicar qual personagem está em cada Esconderijo, o jogador coloca os componentes do personagem próximo a carta escolhida como seu Esconderijo.



**A partida é jogada da mesma maneira, com estas diferenças:**

1. Sempre que um jogador **Investigar um Esconderijo** ou **Procurar Pistas,** ele escolhe um único personagem do oponente para ser o alvo da ação.
2. Se um jogador errar ao **Investigar um Esconderijo,** seu oponente não recebe nenhuma Peça de Personagem. Em vez disso, o jogador que errou recebe uma penalidade: ele deve pegar uma peça **FRIO** de **um dos seus personagens que ainda não foi encontrado e colocá-la no Tabuleiro,** respeitando a regra de distância entre essa peça e o Esconderijo do mesmo personagem.

   ***OBS.:** a peça colocada como penalidade não pode ser colocada onde já existe uma peça desse mesmo personagem.*
3. A partida termina imediatamente quando um jogador ganha a **segunda Carta de Esconderijo,** indicando que ele encontrou todos os Esconderijos do oponente. Esse jogador é o vencedor!

# PARTIDAS EM EQUIPES

Se quiserem, vocês podem jogar em equipes com 2 ou mais jogadores em cada uma.

As equipes devem ter a **mesma quantidade de personagens,** mas cada jogador pode jogar com mais de um personagem.



Assim como em partidas com 2 jogadores, para vencer, sua equipe precisa encontrar todos os Esconderijos da equipe adversária. Os parceiros de equipe devem se sentar do mesmo lado da mesa.

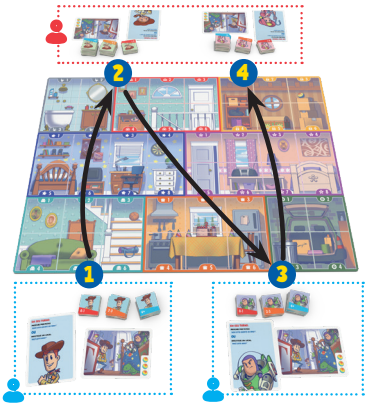
Durante a preparação, cada equipe escolhe os personagens com que irá jogar e pega todos os componentes correspondentes (as Peças de Personagem e as Cartas de Ajuda).

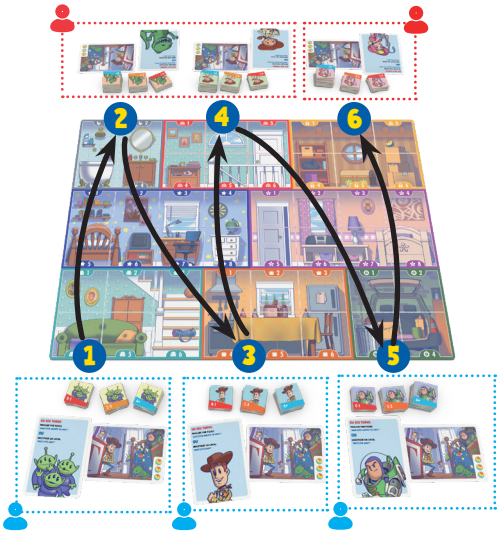
Em seguida, cada jogador recebe 5 Cartas de Esconderijo por personagem e escolhe uma para ser o Esconderijo de cada um. Cada jogador pode ver apenas as cartas que seus parceiros de equipe receberam e escolheram como seus Esconderijos.

Após os jogadores posicionarem as primeiras pistas, a partida é jogada com estas diferenças:

1. Em vez de jogarem em sentido horário, a ordem de jogo é intercalada entre as equipes: um jogador de uma equipe joga e, em seguida, é a vez de um jogador da outra equipe, mantendo sempre a mesma ordem dentro de cada equipe.

   Se um jogador estiver jogando com mais de um personagem, ele joga os turnos de seus personagens **separadamente**, como se fossem de jogadores diferentes.




2. Sempre que um jogador **Investigar um Espaço** ou **Procurar Pistas**, ele escolhe um único personagem da equipe adversária para ser o alvo da ação.

3. Se um jogador errar ao **Investigar um Espaço**, seu oponente não recebe uma Peça de Personagem. Em vez disso, **o oponente escolhe um dos jogadores da equipe que investigou**, cujo personagem ainda não foi encontrado. O jogador escolhido deve colocar uma peça **FRIO** de seu personagem no Tabuleiro (respeitando a regra de distância).

   ***OBS.:*** *a peça colocada como penalidade não pode ser colocada onde já existe uma peça desse mesmo personagem.*

4. A partida termina imediatamente quando **todos os personagens de uma equipe** forem encontrados. A equipe que encontrou todos os personagens vence a partida!

# VARIANTE: HABILIDADES AVANÇADAS

Se quiserem um desafio maior, vocês podem jogar usando esta variante, em que cada jogador tem uma poderosa habilidade de uso único na partida.

Durante a preparação, os jogadores devem colocar suas **Cartas de Ajuda** com o lado **Avançado** (com um **A** no canto superior direito) virado para cima.

Uma vez por partida, você pode usar uma destas habilidades especiais:

1. Quando outro jogador **Procurar Pistas** e escolher você, **não** coloque nenhuma peça no Tabuleiro.
2. Após **Procurar Pistas**, mas antes de passar a vez, **Investigue um Espaço**. O jogador escolhido para as duas ações deve ser o **mesmo**, mas você pode escolher **qualquer espaço** do Tabuleiro.

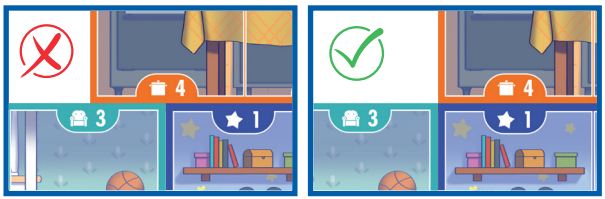
Após usar uma dessas habilidades, vire sua Carta de Ajuda para o lado Básico, indicando que você não pode mais usar uma habilidade especial.

# VARIANTE: TABULEIROS DIFERENTES

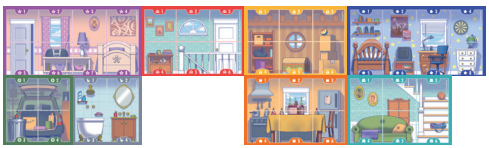
Se quiserem, vocês podem montar o Tabuleiro de forma diferente, posicionando as Peças de Tabuleiro de maneiras variadas.

Ao montar um novo formato de Tabuleiro, respeite as seguintes regras:

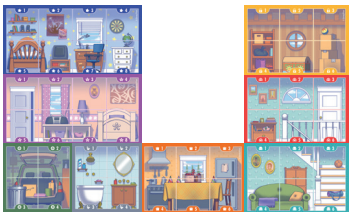
- **Todas as Peças de Tabuleiro** devem ser usadas.
- As ilustrações das Peças de Tabuleiro devem estar todas orientadas na **mesma direção**.
- Cada borda de um espaço pode encostar em apenas um espaço.




Aqui estão algumas sugestões de montagens de Tabuleiro para você se divertir:







# CRÉDITOS

**Autores:** Arthur Queiroz e Bernardo Queiroz
**Designer Gráfico:** Luis Francisco
**Ilustrador:** Diego Sá
**Redator:** Pedro Vinicius
**Diagramador:** André Teruya
**Gerente de Produto:** Robert Coelho

©Disney/Pixar © 2026 Grok Games. Todos os direitos reservados.