

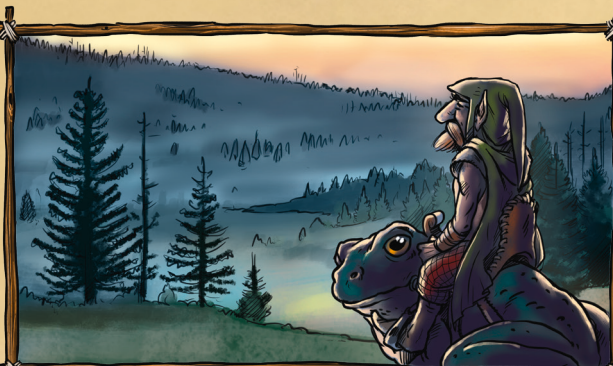


Um jogo de tabuleiro por
Asger Harding Granerud
e Daniel Skjold Pedersen
para 2 a 4 jogadores
acima dos 8 anos de idade.

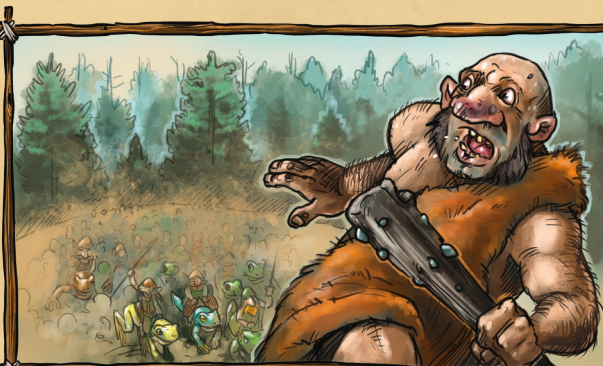
FROGRIDERS

RED
BOX

Distribuidor Oficial do Grupo MasQueOca no Brasil.
Av. 13 de Maio, 33 - sala 1312 - Centro
Rio de Janeiro/RJ - 20031-920 - Brazil
Tel. +55 21 98009-1333
contato@redboxeditora.com.br
www.redboxeditora.com.br



Nas profundas florestas do Norte vive uma adorável tribo de elfos conhecidos como Frogriders.



Eles já foram um povo de guerreiros velozes que – usando sapos como montarias – foram capazes de afugentar verdadeiros exércitos de gigantes.



Mas os tempos agora são de paz. Porém, a cada primavera, para honrar os seus ancestrais, os elfos realizam um torneio para determinar o maior estrategista dentre eles.



Já que você e seus colegas jogadores são considerados os mais inteligentes dos elfos, vocês foram convocados até a lagoa tribal.



De suas margens, vocês comandarão os quatro maiores esquadrões montados em uma simulação de batalha.



Aquele que melhor comandar as tropas para capturar miniaturas valiosas e fizer bom uso de suas habilidades especiais, sairá vitorioso neste torneio lendário.

COMPONENTES

1 Tabuleiro



6 Cartas de Pontuação Pública



10 Cartas de Conjunto Secreto



24 Cartas de Privilégio



4 Cartas de Resumo

1 de cada cor de jogador



56 Miniaturas frogrider exclusivas

10 de



11 de



14 de



21 de



4 Competidores

1 de cada cor de jogador



PREPARAÇÃO

- 1 Coloque o **tabuleiro de jogo** no centro da mesa.



- 2 Pegue as **56 miniaturas frogrider**.

Para uma partida com 3 ou 4 jogadores, coloque um frogrider aleatoriamente em cada espaço da lagoa. Deixe o espaço central com a vitória-régia amarela desocupado.

Para uma partida com 2 jogadores, algumas miniaturas não serão utilizadas, então devolva-as à caixa:



- 3 miniaturas amarelas
- 5 miniaturas azuis



- 4 miniaturas vermelhas
- 8 miniaturas marrons

Coloque as 36 miniaturas restantes aleatoriamente em cada espaço da lagoa, deixando o espaço central com a vitória-régia amarela e todos os espaços nas bordas com uma vitória-régia verde-escura desocupados.



- 3 Embaralhe as **24 Cartas de Privilégio** e coloque-as viradas para baixo em uma pilha no espaço da pilha de privilégio. Revele então as 4 primeiras cartas da pilha e posicione-as viradas para cima nos 4 espaços de privilégios.



- 4 Embaralhe as **6 Cartas de Pontuação Pública**. Coloque então uma carta aleatória virada para cima em cada um dos espaços de pontuação pública. Devolva as Cartas de Pontuação Pública que sobraram para a caixa.



Em suas primeiras partidas, recomendamos que utilize apenas a frente das Cartas de Pontuação Pública (o lado com a borda branca). Nos jogos subsequentes, contudo, você pode optar por virar uma das duas Cartas de Pontuação Pública para usar o seu verso, de modo a ter uma maior variação de pontuação. (Veja a página 4 para uma visão geral dos versos das Cartas de Pontuação Pública).

- 5 Embaralhe as **10 Cartas de Conjunto Secreto**.

Entregue 2 cartas viradas para baixo a cada jogador e devolva as restantes para a caixa. Cada jogador olha suas 2 cartas e posiciona uma delas virada para a baixo a sua frente. (Durante o jogo, um jogador pode olhar a sua Carta de Conjunto Secreto a qualquer momento, mas deve mantê-la secreta dos demais.) A carta restante é devolvida à caixa virada para baixo.



- 6 Cada jogador escolhe uma cor de jogador e recebe a **Carta de Resumo** daquela cor, a qual é posicionada a sua frente. O jogador então pega o **Competidor** de sua cor e o posiciona no espaço 0 da trilha de pontos de triunfo.



COMO JOGAR

Escolha um jogador inicial, que começa o jogo com seu turno. Depois desse jogador, a partida prossegue no sentido horário com os jogadores agindo consecutivamente.

Quando for o seu turno, você:

- A) DEVE** saltar e coletar uma miniatura frogrider



e então

- B) PODE** devolver uma miniatura coletada à aldeia para realizar uma ação especial



Depois disso é o turno do próximo jogador.

Fase A) Salte e colete uma miniatura frogrider

Escolha uma miniatura frogrider em um espaço da lagoa e salte por cima de uma única outra miniatura frogrider com ela. Tenha estas regras em mente:

- A miniatura por cima da qual você está saltando deve estar um espaço **adjacente** da lagoa (borda a borda, não diagonalmente) e o salto deve ser em uma **linha reta**.
- O espaço diretamente atrás da miniatura deve estar **vazio** de modo que a miniatura saltando possa aterrissar lá. Após o salto, colete a miniatura por cima da qual você acabou de saltar e coloque-a a sua frente.

Nota: Algumas Cartas de Privilégio mudam a forma como você salta (veja os detalhes das Cartas de Privilégio na página 4).

Atenção: Se você não puder realizar um salto de acordo com as regras, o jogo termina imediatamente (veja página 3)

Regra especial para partidas com 2 jogadores: As vitórias-régias verde-escura nas bordas da lagoa estão fora de jogo, então você nunca pode saltar para um desses espaços.

Exemplo:

No início da partida, o primeiro jogador tem apenas 4 opções para o salto pois apenas o espaço central está vazio. Ele escolhe a miniatura vermelha e salta por cima da amarela. O jogador, então, coleta essa miniatura amarela e a coloca a sua frente.



Fase B) Devolva uma miniatura coletada à aldeia para realizar uma ação especial

Depois de saltar, você **pode** escolher devolver uma de suas miniaturas frogrider coletadas à aldeia.

Não importa se é a que você acabou de coletar ou alguma outra.

Ao devolver uma miniatura, você **deve** imediatamente realizar uma ação especial que depende da cor da miniatura:



Se você devolver uma miniatura vermelha à aldeia, realize novamente a fase A – salte e colete uma miniatura normalmente. Após o segundo salto, contudo, você não pode realizar a fase B novamente.



Se você devolver uma miniatura amarela, escolha qualquer miniatura que já esteja na aldeia e coloque-a sua frente. (Se a aldeia estiver vazia, você não pode devolver uma miniatura amarela à aldeia.)



Se você devolver uma miniatura azul, escolha imediatamente uma das 4 Cartas de Privilégio à mostra no tabuleiro e coloque-a virada para cima a sua frente. Então, se for possível, saque uma nova carta da pilha de cartas de privilégio e coloque-a virada para cima no espaço vago. A Carta de Privilégio que você pegar ficará com você durante toda a partida. Dependendo do tipo, ela irá conferir pontos de triunfo adicionais durante a partida ou ao seu final. Algumas delas expandem suas opções ao saltar. As Cartas de Privilégio são explicadas detalhadamente na página 4.



Atenção: Miniaturas marrons nunca podem ser devolvidas à aldeia, mas valem pontos de triunfo adicionais ao final da parte (veja abaixo).

FIM DE JOGO

A partida termina imediatamente se qualquer jogador não puder realizar um salto de acordo com as regras em seu turno (o jogador deve desconsiderar o resto de seu turno e nenhum outro jogador terá outro turno). Então, cada jogador soma a pontuação de suas cartas e miniaturas frogrider conforme descrito abaixo e marca os pontos de triunfo com seu competidor na trilha de pontos de triunfo.

Note que cada uma de suas cartas pontua individualmente, de modo que suas miniaturas frogrider coletadas podem contar para os requisitos de mais de uma carta.

Carta de Conjunto Secreto

Primeiro, revele sua Carta de Conjunto Secreto. Ela exibe uma combinação de miniaturas frogrider que são consideradas um conjunto. Para cada conjunto completo que você tiver em sua frente, você ganha o número de pontos de triunfo exibido na carta.

Cartas de Pontuação Pública

Em seguida, pontue as duas Cartas de Pontuação Pública no tabuleiro, uma após a outra. Cada Carta de Pontuação Pública (com a borda branca) é calculada da mesma forma que sua Carta de Conjunto Secreto. Se uma das Cartas de Pontuação Pública estiver com o verso para cima (com a borda azul), veja a visão geral na página 4 para os detalhes de como calcular os pontos.

Miniaturas Frogrider Marrons

Receba 1 ponto de triunfo para cada miniatura frogrider marrom que você tiver a sua frente.

Cartas de Privilégio

Por fim, calcule os pontos de suas Cartas de Privilégio uma após a outra. Se uma carta tiver pontos de triunfo em sua parte de baixo, você os recebe imediatamente. Cartas de Privilégio com os quadros interiores em azul ou verde podem conferir pontos de triunfo adicionais dependendo de suas habilidades especiais. Veja a página 4 para os detalhes das cartas de privilégio.

O jogador com a maior quantidade de pontos de triunfo vence. No caso de um empate, o jogador empatado com a maior quantidade de miniaturas frogrider a sua frente vence. Se isto não quebrar o empate, a vitória é dividida.

Regra geral sobre a cor dos números nos troféus:

 Números escuros em troféus significam: Você ganha exatamente aquele número de pontos de triunfo ao final da partida.

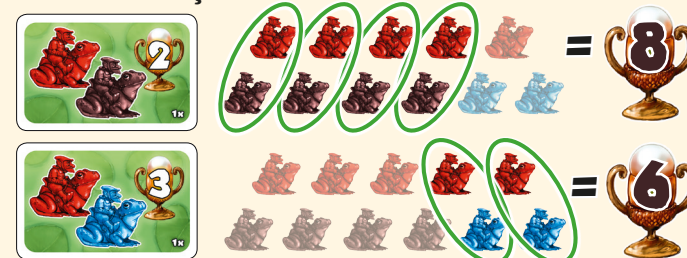
 Números claros em troféus significam: Você ganha aquele número de pontos cada vez que o requisito daquela carta é atingido.

Exemplo: Ao final do jogo, o jogador tem estas 11 miniaturas frogrider em sua frente. Ele pontua desta forma. Ganhará os seguintes troféus:

Sua Carta de Conjunto Secreto



As Cartas de Pontuação Pública



Suas miniaturas frogrider marrons



Suas Cartas de Privilégio



Visão geral das cartas de privilégios



Habilidade especial

Número de pontos de triunfo no final da partida

Número de vezes que a carta aparece na pilha

As cartas a seguir (com um quadro interno turquesa) exibem 2 miniaturas froggrider adicionais de uma cor específica cada. Ao final da partida estas miniaturas adicionais contam para os requisitos da Carta de Conjunto Secreto e das Cartas de Pontuação Pública (como se você tivesse coletado essas miniaturas). Contudo, essas miniaturas adicionais nunca contam para os requisitos de Cartas de Privilégio ou para o desempate



Para cada carta dessas que você possuir, você perde automaticamente 2 pontos de triunfo ao final da partida.

As cartas a seguir (com um quadro interno laranja) expandem suas opções ao saltar durante a fase A. Entretanto, suas habilidades não podem ser combinadas com as habilidades de outras cartas da cor laranja. Portanto, se você possuir mais de uma delas, você só pode utilizar a habilidade de **uma** delas a **cada** salto.



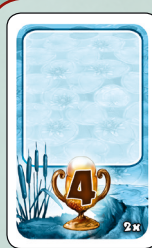
Você pode escolher saltar por cima de miniaturas froggrider diagonalmente. Todas as outras regras permanecem inalteradas.



Você pode escolher saltar por cima de miniaturas froggrider em formato de L (aterrissando em um espaço vazio à esquerda ou direita da miniatura da qual você saltou por cima). Todas as outras regras permanecem inalteradas.



Antes de saltar como de costume, você pode escolher mover a miniatura que irá saltar por qualquer quantidade de espaços **vazios** para frente na direção do salto (pegando impulso, por assim dizer). Todas as outras regras permanecem inalteradas.

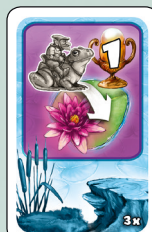


Esta carta não possui habilidades especiais.

As cartas a seguir (com um quadro interno púrpura) são aplicadas quando você salta durante a fase A.



Depois de ter saltado, você pode coletar a miniatura por qual você saltou ou a miniatura que realizou o salto.



Se a miniatura que realizou o salto aterrissar em um espaço com uma flor, ganhe imediatamente 1 ponto de triunfo. Se você possuir mais de uma cópia desta Carta de Privilégio "flor", ganhe 1 ponto de triunfo para **cada** uma delas.

As cartas a seguir (com um quadro interno verde) conferem uma quantidade de pontos de triunfo ao final da partida que depende de quantas vezes seu requisito é cumprido.



Ganhe 1 ponto de triunfo para cada miniatura froggrider marrom que você possuir.

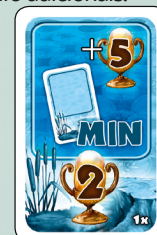


Ganhe 2 pontos de triunfo para cada 2 Cartas de Privilégio de qualquer tipo que você possuir (incluindo esta).



Ganhe 1 ponto de triunfo para cada par que consiste em uma miniatura froggrider qualquer e uma Carta de Privilégio que você possuir (incluindo esta).

As cartas a seguir (com um quadro interno azul) possuem um requisito que deve ser cumprido ao final da partida para que a carta proporcione pontos de triunfo adicionais.



Se você possuir menos Cartas de Privilégio do que qualquer outro jogador (um empate não é o suficiente), ganhe 5 pontos de triunfo.



Se você possuir menos miniaturas froggrider do que qualquer outro jogador (um empate não é o suficiente), ganhe o número de pontos de triunfo exibido (+5/+3).

Exemplos de Cartas de Conjuntos



Miniaturas necessárias para formar um conjunto

Número de pontos de triunfo ganhos por cada conjunto completo

Número de vezes que a carta aparece na pilha

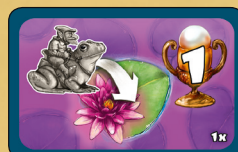


Ganhe 5 pontos de triunfo para cada 2 miniaturas froggrider vermelhas que você possuir.



Ganhe 5 pontos de triunfo para cada 5 miniaturas froggrider de qualquer cor que você possuir.

Verso das Cartas de Pontuação Pública



Esta Carta de Pontuação Pública não é contada ao final da partida, mas faz o efeito durante o jogo. Ela funciona exatamente como a Carta de Privilégio "flor" descrita acima. Então se esta carta de pontuação estiver à mostra, qualquer jogador cuja miniatura saltadora aterrissar em uma flor imediatamente ganha 1 ponto de triunfo. (Se você possuir uma ou mais cópias da Carta de Privilégio "flor", você ganha os pontos de triunfo delas durante seu turno também, claro).



O jogador com a maior quantidade de miniaturas froggrider marrons a sua frente ganha 6 pontos de triunfo. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados com a maior quantidade, cada um deles ganha 3 pontos de triunfo.



Cada jogador soma suas miniaturas froggrider coletadas das duas cores exibidas (por exemplo, vermelha e azul). O jogador com a maior soma dessas miniaturas (não importa se for composta de ambas as cores ou de uma só) ganha 6 pontos de triunfo. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados com a maior soma, cada um deles ganha 3 pontos de triunfo.



O jogador com a maior quantidade de Cartas de Privilégio a sua frente ganha 4 pontos de triunfo. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados com a maior quantidade, cada um deles ganha 2 pontos de triunfo.

Créditos



Autores: Asger Harding Granerud e Daniel Skjold Pedersen | **Ilustrações:** Alexander Jung | **Desenvolvimento:** Viktor Kobilke | **Revisão:** Neil Crowley

Versão Brasileira - Red Box Editora: Distribuidor Oficial do Grupo MasQueOca no Brasil.

Tradução: Igor Moreno | **Revisão:** Flávia Najjar | **Layout:** Fernando Torres

Copyright: ©2017 Ediciones MasQueOca, MasQue Networks SL, licenciado eggertspiele GmbH & Co. KG
c/ Marbella 59 i, 28034 Madrid [Espana]. Todos os direitos reservados. É proibida a reimpressão e publicação das regras do jogo, componentes do jogo ou ilustrações sem a permissão do proprietário.

www.EdicionesMasQueOca.com



Nós desejamos agradecer a todos os nossos playtesters, especialmente a Henrik Marrot Holse, Martin Holst, Andreas Skjold Pedersen, Morten Weilbach, Ole Steiness, Troels Vastrup, Jeppe Norsker, Ole Palnatoke, Jacob Jaskov, Hasse Borg Söegren, Hans Kristian Roemer, Mikkel Olsen, Dennis Friis Skram, Søren Vendelbo, Lars Wagner Hansen, y Rikkelara Nielsen.