

KICKSTARTER Edition



1-4
45'
10+

Christophe Raimbault
Edu Valls

REDWOOD

Na margem de uma paisagem selvagem, fotógrafos amantes da natureza viajam grandes distâncias, utilizando a sua paciência infinita para imortalizar os animais no seu habitat natural. Em busca de harmonia, estes pioneiros compõem cenas suntuosas que retratam as mais belas maravilhas que encontram durante as suas viagens.



VISÃO GERAL & OBJETIVO DO JOGO

Encanta os outros jogadores, demonstrando os seus talentos ao tirar as mais belas fotografias da vida selvagem. Crie um panorama magnífico; demonstre as suas habilidades, incluindo uma vasta diversidade de flora e fauna em todas as suas fotos; e no final do jogo, ser o jogador com o maior número de pontos de harmonia (🌿).

SIT
DOWN!

rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[SitDownGames](https://www.facebook.com/SitDownGames)

[Sitdown.jeux](https://www.facebook.com/Sitdown.jeux)

[SitDownGames](https://www.instagram.com/SitDownGames)



O DESIGNER

Christophe RAIMBAULT

é um designer de jogos francês. Ele é conhecido pelo seu jogo **Colt Express** (2014) (2014) que ganhou o *Spiel des Jahres* (prestigiado Prêmio de Jogo do Ano na Alemanha). Ele gosta de explorar diferentes mecânicas de jogo em que a imersão, sonhos e interação tenha maior impacto que a otimização.

ILUSTRADOR
Edu VALLS

GERENTE DE DESENVOLVIMENTO
Michaël DEROBERTMASURE

DIRETOR ARTÍSTICO
Marie OOMS

ARTISTA GRÁFICO
Anthony MOULINS

SIMULAÇÕES 3D
Maxime MOULINS

MINIATURAS 3D
François-Xavier MÉLARD

GESTOR DE MARKETING
Sophie TROYE

GESTOR DE PROJETO
Didier DELHEZ

TRADUÇÃO PORTUGUÊS
José VENÂNCIO

Um jogo da Sit Down! Publicado por Megalopole SRL. ©Megalopole (2023). Todos os direitos reservados. Estes materiais só podem ser utilizados para entretenimento privado. • **ATENÇÃO:** Não indicado para crianças com idade inferior a 3 anos. Este jogo contém peças pequenas que podem ser ingeridas ou inaladas. Guarde esta informação. • Os visuais não são contratuais. As formas e cores podem mudar. • Qualquer reprodução deste jogo, no todo ou em parte, em qualquer meio, físico ou eletrônico, é estritamente proibida sem autorização por escrito da Megalopole.

COMPONENTES



8 Miniatures de Fotografos (📷); para cada cor



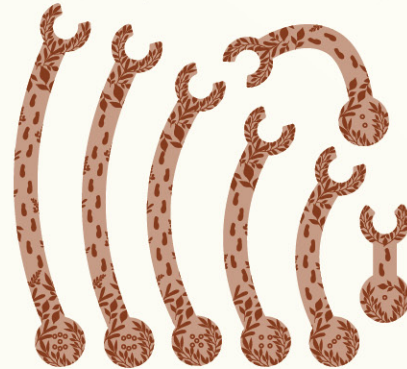
8 bases para afixar nas miniaturas



1 peça de Primeiro Jogador



1 Peça de Sol (☀️)



7 modelos de Movimento (👉)



2 Tabuleiros de Reserva Geral

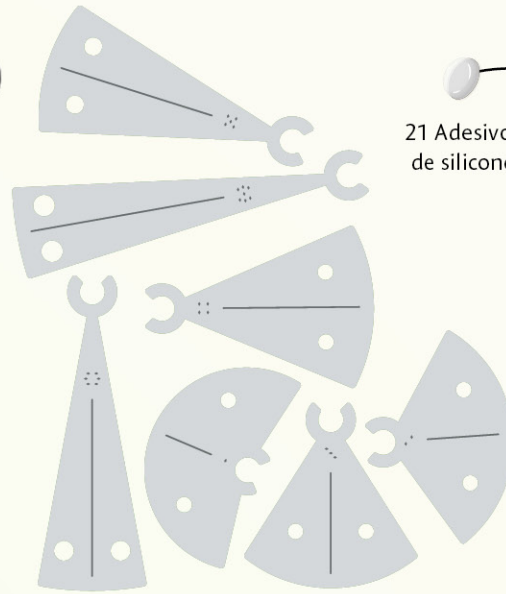


4 Tabuleiros de Reserva Pessoal



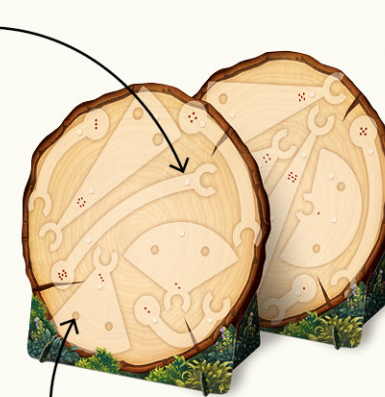
7 Peões de animais de espessura dupla (🐾)
(1 de cada tipo: esquilo, guaxinim, lontra, castor, lobo, urso, alce)

+ 42 marcadores de animais (🐾, 6 de cada tipo: veja acima)



7 modelos de Disparo (🔫)

21 Adesivos de silicone



2 Expositores de Modelos



1 tabuleiro dividido em 5 áreas



28 pinos para anexar aos expositores

1 manual que tem nas suas mãos

Mesmo sendo improvável ficar sem os 4 tipos de marcadores apresentados abaixo, se isto acontecer, pode utilizar um substituto adequado, uma vez que estes não são limitados por componentes.



60 Marcadores de Flor (🌸): 20 🌸, 20 🌺 & 20 🌻



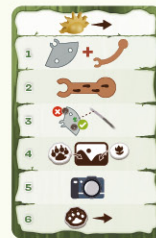
8 Marcadores de Sol (☀️)



56 Marcadores de Harmonia (36 × 🌿 & 20 × 🌰)



12 Marcadores de Sequoia (🌲)



4 Cartas de ajuda de jogador



87 protetores de cartas



5 cartas Sunrise frente e verso



20 cartas de Objetivo

Identificação das Cartas



1 bloco para Pontuação



32 cartas de Panorama (🖼️, frente [triângulo branco]: modo *Jogo Fácil*; verso: modo *Jogo Difícil*)



1 fio









ÍNDICE

Modo Jogo Básico	3
Configuração do Jogo	3
Decorrer do Jogo	4
Fim do Jogo	8
Modo de Equipa (4 jogadores)	9
Modo Jogo Perito	10
Modo Jogo Individual	11
Descrição Cartas de Objetivo	12



NOTA

As regras explicadas da página 3 – 8 aplicam-se a 2, 3, e 4 jogadores; contudo, para 4 jogadores, recomendamos vivamente o Modo de **Equipa**, que tem um tempo de jogo aceitável.

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

- 1 Coloque o tabuleiro no meio da mesa.
- 2 Separe as  por cor.
Coloque cada pilha de  ao lado do tabuleiro, na área correspondente à sua cor, com o lado de *Jogo Básico* para cima (triângulo **branco** na parte inferior da carta).
O outro lado da  é para o *Modo Perito* (triângulo **preto** na parte inferior da carta; ver página 10).
- 3 Aleatoriamente selecionar uma carta de Sunrise; esta indicará como configurar os vários componentes no início do jogo:
 - 3a **Cartas de Objetivo:** Separe as cartas de Objetivo pela parte de trás (valor 1 - 5), depois retire uma carta aleatória de cada valor, sem olhar para a frente das mesmas. Devolva as restantes cartas para o interior da caixa; estas não serão utilizadas durante este jogo. Coloque as cartas de Objetivo voltadas para baixo, como indicado na carta de Sunrise, depois revele a carta de Objetivo 1.
 - 3b : Coloque-o no monte  indicado na carta de Sunrise, sem tapar nenhum icon de .
 - 3c : Onde indicado na carta de Sunrise, insira  nos espaços hexagonais do tabuleiro, virado para o lado que preferir.













NOTA

Não confundir os  (marcadores de espessura simples) dos marcadores  da reserva geral (com espessura dupla) que são colocados no tabuleiro.

Depois devolva todas as cartas de Sunrise para o interior da caixa.

NOTA

Os dois círculos vermelhos na carta Sunrise são utilizados apenas no modo de *Jogo Individual* (ver página 11).

- 4 Preparar a reserva geral:
 - 4a Coloque os  nos lugares indicados nos dois expositores.
 - 4b Distribua os marcadores (, , , ,  & ).
 - 4c Mantenha o fio por perto.
- 5 Cada Jogador retira um tabuleiro de Reserva Pessoal e 2  da mesma cor, colocando-os na sua frente.
- 6 Aleatoriamente selecionem o primeiro jogador, que receberá o marcador de primeiro jogador.
- 7 Começando pelo último jogador, e seguindo o **sentido contrário aos ponteiros do relógio**, cada jogador coloca um dos seus  num espaço não ocupado . O  deve ocupar o  espaço **todo**.



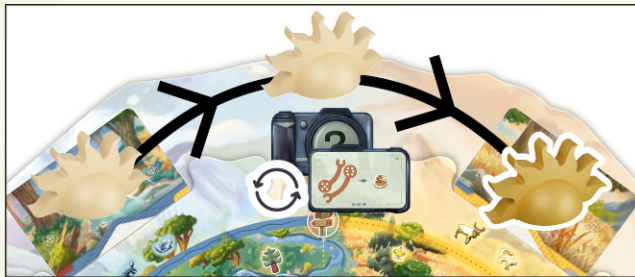
Esta configuração de 4 jogadores é baseada nesta carta de Sunrise específica.

DECORRER DO JOGO

Um jogo de *Redwood* dura **5 rondas**, depois das quais se realiza a pontuação final. Em cada ronda, cada jogador realiza um turno. No início de cada ronda, mova o marcador 🌞, depois cada jogador realiza o seu turno.

MOVER O MARCADOR DE SOL

No início de cada ronda, avance o marcador 🌞, no sentido dos ponteiros do relógio, para a próxima pilha de 📄, revelando a carta de Objetivo, para a qual o marcador 🌞 foi passado.



IMPORTANTE

Não mova o marcador 🌞 na primeira ronda!

DECORRER DO SEU TURNO

Começando no primeiro jogador, e seguindo o sentido dos ponteiros do relógio até ao último jogador, cada um **deve** realizar o seu turno, **consistindo nas seguintes três ações:**

- Escolher um modelo
- Mover o teu fotógrafo
- Tirar uma fotografia

A

ESCOLHER UM MODELO

Escolhe um 🦋 e coloque-o **imediatamente** à sua frente.

De seguida escolhe um 📷 e coloque também este **imediatamente** à sua frente.

IMPORTANTE

Tocar num 📷 é considerado escolhe-lo. Não poderá troca-lo por outro.

NOTA

O que torna *Redwood* interessante de jogar é a habilidade de **estimar** distâncias baseado nos componentes que se encontram dispostos na mesa e tabuleiro.

Deve escolher os seus 🦋 📷...

- ...daqueles que se encontram disponíveis na reserva geral...
- ...e/ou daqueles que se encontram em frente de um ou dois **outros** jogadores. Cada jogador a que foi removido 🦋 📷 recebe **1 🍄 da reserva geral** por cada 🦋 📷 lhe foi removido.

Você **não pode** escolher 🦋 📷 que estejam à sua frente, que tenham sido colocados no turno anterior.

NOTA

Todos os 🦋 📷 à sua frente, no início do seu turno, são seus do turno anterior. É possível que estes sejam menos de dois: No primeiro turno terá zero, e nos turnos seguintes, outros jogadores poderão ter tirado desde o seu último turno.

Agora que escolheu os seus 🦋 📷, que irá utilizar neste turno, devolva os restantes 🦋 📷 do turno anterior (se tiver algum) para a reserva geral.



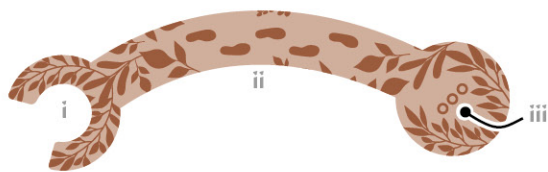
DECORRER DO JOGO

DECORRER DO SEU TURNO

B MOVER O TEU FOTÓGRAFO

Para mover o que o representa no tabuleiro, deve utilizar o que escolheu. Este é composto por três partes:

- i Duas pinças que permitem o agarrar a base do seu .
- ii Uma parte central longa que representa o caminho que pode percorrer.
- iii Um círculo completo, retratando o com um “número” identificador, que indica a localização final.

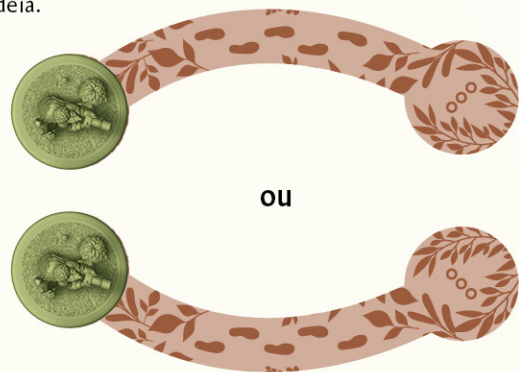


Para se mover ao longo do tabuleiro, realize os seguintes passos:

- a. Prenda
- b. Verifique o Caminho
- c. Mova-se

a Prenda

Prenda o seu ao seu que se encontra no tabuleiro. Pode escolher qual dos lados do quer utilizar, podendo mudar de ideia.



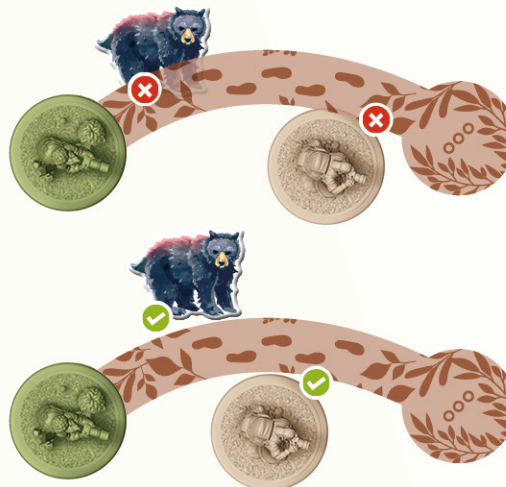
DICA

Aproveite a vantagem do disco neoprene afixado à base do seu : **Exercendo uma ligeira pressão** no onde prendeu o seu de forma a não mover acidentalmente o seu no tabuleiro.

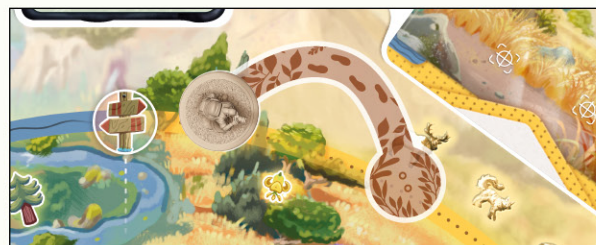
b Verifique o caminho

Segure o no seu lugar e mova o à volta de forma a determinar a posição final. A posição do é válida se ambas as seguintes condições se verificarem:

- Não passa por cima de ou outro (na totalidade ou apenas uma parte).



- O círculo na outra extremidade deve cobrir **pelo menos** a área circular de jogo com a borda mais grossa. Contudo o caminho (parte do meio) do pode sair do tabuleiro.

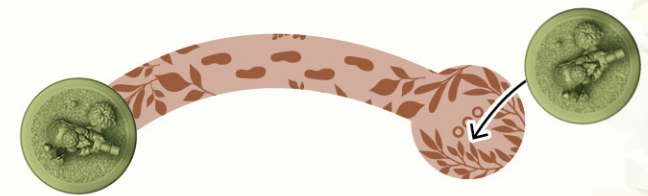


c Mova-se

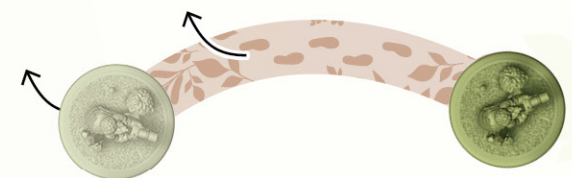
BLOQUEADO?

Num **caso muito raro** em que o seu não se possa mover, porque se encontra bloqueado por outro e/ou , então este deve permanecer onde se encontra. Não se mova; passe ao próximo passo.

Com precisão coloque o seu segundo (que se encontra na sua reserva pessoal) na outra extremidade disco no final do seu .



Com uma mão, segure o seu segundo no lugar **sem pressionar**, e com a outra mão, remova o primeiro e , devolva-os à sua reserva pessoal. A sua ação de mover está completa!



DESAJEITADO?

Sempre que move algum objeto no tabuleiro, deve ter cuidado para não mover nenhum e sem querer. Se por algum motivo isto acontecer, volte a colocar os objetos de volta ao seu lugar, o mais exato possível.

PRECISÃO

Em *Redwood*, um milímetro pode fazer toda a diferença, por isso é importante não se aproximar do seu movimento.

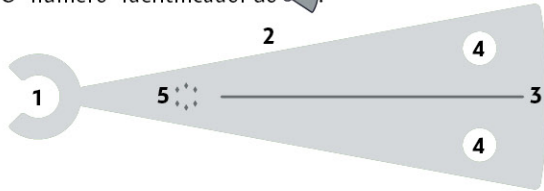
DECORRER DO JOGO

DECORRER DO SEU TURNO

C TIRAR UMA FOTOGRAFIA

Para tirar uma fotografia deve utilizar o que escolheu. Este é composto por cinco partes:

- 1 Duas pinças que permitem o agarrar a base do seu .
- 2 Um triângulo com um lado redondo, que representa o ângulo da lente da câmara.
- 3 Um eixo que indica qual a direção da fotografia que vai ser tirada.
- 4 Dois pequenos buracos, colocados simetricamente, de cada lado do eixo, que as cartas de Objetivo com o valor 1 utilizam (ver página 12).
- 5 O “número” identificador do .



Para tirar a sua fotografia, realize os seguintes passos:

- a. Escolha a Orientação
- b. Determine o fundo
- c. Coloque a carta de Panorama
- d. Aproveite o momento
- e. Verifique as restrições nas cartas de Objetivo
- f. Mover os animais

a Escolha a orientação

Prenda o seu ao seu que se encontra no tabuleiro. Ande com ele em volta como achar melhor, de forma a cobrir **completamente** os objetivos que pretende que apareçam na sua foto: uma flor () , uma sequoia () (ambos diretamente desenhados no tabuleiro), e/ou um .

O não pode passar por cima de outro , na totalidade ou apenas parcialmente. Por outro lado, pode passar a área exterior de jogo.



b Determine o fundo

Forme uma linha de forma a permitir o eixo do chegar a um arco colorido na borda da área de jogo. A cor desta área indica a cor da que vai formar o fundo da sua foto. Retire uma desta cor.

Adicionalmente se o estiver no topo da que acabou de retirar, deixe o nesse mesmo lugar e tire um da reserva geral (a não ser que já tenha dois na sua).

Se uma pilha de ficar vazia, não lhe é permitido orientar o eixo do na direção da borda exterior dessa área.

Existem nos espaços entre cada área, entre as cores dos arcos na extremidade de cada área. Se o eixo do apontar para o escolha **uma** entre qualquer uma das duas áreas adjacentes.



O FIO

Se não for completamente claro onde o eixo do seu está a apontar, pode utilizar o fio de forma a confirmar: Segure-o diretamente sobre o seu eixo e alinhando-o sobre o seu centro, e estique-o até à extremidade da área de jogo. Faça uma visão panorâmica, olhando diretamente para baixo, de forma a ver onde esta cruza a borda da área de jogo circular. Depois de verificar a orientação exata, pode reorientar o .

BLOQUEADO?

Num **caso muito raro** em que não possa tirar uma fotografia, porque a posição de outros o impedem de colocar o seu , o seu turno termina imediatamente.

c Coloque a carta de panorama

Mantenha a sua numa linha horizontal na sua reserva pessoal.

Coloque a sua primeira no meio desta linha.

A partir daí a cada nova este deve ser colocado em qualquer uma das extremidades esquerda ou direita desta linha; não pode inserir no meio de cartas já existentes. Assim que colocar a carta, não pode alterar a sua posição.



NOTA

Se precisar, pode mover a linha inteira para a esquerda ou direita para arranjar espaço para a nova carta na sua reserva pessoal; apenas não reorganize as cartas.

Se tiver tirado um , coloque-o na porção do céu da carta que acabou de colocar, tendo em atenção para **não o colocar por cima** de um icon . O pode permitir pontuar ; ver página 8.

Você irá pontuar no final do jogo se a extremidade da carta que acabou de colocar, corresponder perfeitamente com a carta adjacente a esta (ver página 8).



Confira o **puma** na expansão Redwood: Into the Wild.

DECORRER DO JOGO

DECORRER DO SEU TURNO

TIRAR UMA FOTOGRAFIA

d Aproveite o momento

Da reserva geral, retire os e/ou correspondentes aos objetos que conseguiu sobrepor **completamente** no passo **a**, e coloque-os em espaços vazios da sua nova .



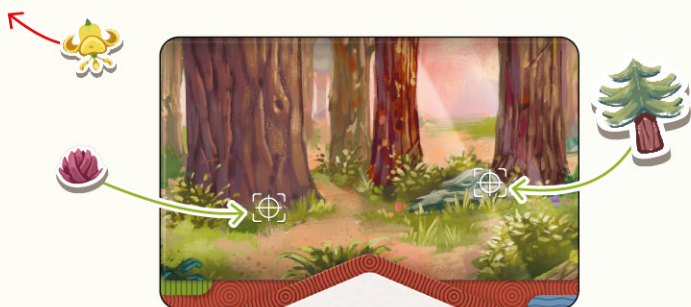
IMPORTANTE

Deixe **todos** os no tabuleiro!

Cada icon na sua é um espaço que pode conter um ou . Não pode colocar mais marcadores do que existem na . **Apenas os marcadores colocados, foram fotografados.**

Depois de escolher, devolva todos os marcadores, para os quais não tem na sua nova para a reserva geral.

Sobreponha cada icon que consiga, uma vez que cada que não esteja sobreposto lhe **farão perder 1** no final do jogo.



Exemplo: Conseguiu obter 3 marcadores. Infelizmente a sua foto só pode conter 2 marcadores. Deve devolver 1 token à reserva geral. Você escolhe rejeitar o amarelo .

Só pode colocar marcadores na sua **nova** ; não pode colocar em de turnos anteriores.

NOTA

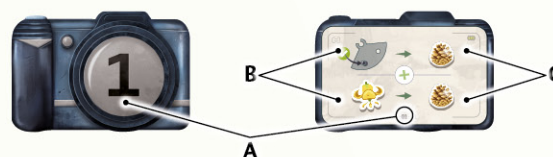
O que o forneceu é unilateral. Ao colocá-los, pode escolher, de que lado, eles ficam visíveis nas suas fotos, voltado para cima!

e Verifique as restrições nas cartas de Objetivo

Agora que tirou a sua foto, pode receber para **cada carta de Objetivo revelada**, para as quais as condições foram respeitadas.

Cada carta de Objetivo indica o seguinte:

- A** O valor numérico da carta, que indica o início de que ronda foi revelado.
- B** A(s) condição(ões) que devem ser respeitadas de forma a receber .
- C** O número de que pode ganhar para cada condição respeitada.



Para garantir que não se esquece de nenhuma carta de Objetivo revelada, comece sempre com a carta de valor 1 e verifique todas as cartas na ordem dos ponteiros do relógio.

Só pode ganhar cada recompensa de carta de Objetivo uma vez por turno.

Receba o(s) que obteve (das cartas de Objetivo às quais respeitou as condições) da reserva geral, e coloque(o)s na sua reserva pessoal.

Verifique a descrição detalhada das cartas de Objetivo na página 12.

f Mover os animais

Cada tem duas áreas preferenciais, de entre as cinco áreas do tabuleiro (cada área corresponde a uma cor da .

Mova todos os que acabou de fotografar.

LEMBRETE

Um conta como fotografado quando conseguiu colocar um a representar o mesmo na sua .

Para fazer isto, realize os seguintes passos:

1. Remova o utilizado, e devolva-o à sua reserva pessoal.
2. Um a um, na ordem que preferir, mova cada para cada um que conseguiu colocar um marcador correspondente na sua nova : Insira-o em **outro** espaço hexagonal do tabuleiro, numa das suas duas **áreas favoritas** (ver abaixo), na direção que preferir. Não pode mexer em nenhum ao fazer isto.

Se não houver outro espaço hexagonal livre, em ambas as áreas favoritas do (pois encontram-se todos ocupados por outros e/ou bloqueados por) , então pode escolher qualquer outro espaço hexagonal livre no tabuleiro.

No caso raro de a reserva geral não ter mais correspondentes ao , devolva o à caixa; mais nenhum jogador pode tirar fotos deste animal para o resto do jogo.

ÁREAS FAVORITAS DOS ANIMAIS



Uma área é um dos cinco sectores do tabuleiro, cada um correspondente a uma . Cada área tem uma cor dominante e um tipo de cenário.

Se necessitar de clarificar se um está numa certa área, estenda o fio sobre a linha picotada, entre o lago e o espaço na extremidade da área que está a verificar. Olhe para ele

diretamente de cima. O que abrange duas áreas é considerado em ambas as áreas.

O lago no meio do tabuleiro é uma área neutra: um totalmente no lago, não está em nenhuma das 5 áreas.



AS AÇÕES DO SEU TURNO ESTÃO AGORA COMPLETAS!

Mantenha os que acabou de utilizar na sua reserva pessoal.

Agora é a vez do jogador seguinte, no sentido dos ponteiros do relógio, realizar o seu turno.



A ronda termina se o último jogador terminou o seu turno. Se esta não foi a quinta ronda, comece uma nova ronda.

Se todas as 5 rondas tiverem terminado, então o jogo terminou e é altura de realizar a pontuação final.

FIM DO JOGO


O jogo termina no final da quinta ronda. Comece a pontuação final e registre o resultado para cada categoria do placar de pontuação.

SÉRIE DE ANIMAIS









Conte o número de **diferentes** animais que tem em toda a sua linha de , e pontue  de acordo, com a seguinte tabela (só conte um conjunto!):

1 	→	0 
2 tipos diferentes de 	→	1 
3 tipos diferentes de 	→	3 
4 tipos diferentes de 	→	6 
5 tipos diferentes de 	→	10 
6 tipos diferentes de 	→	15 
7 tipos diferentes de 	→	21 



PANORAMA

O seu panorama () consiste do **número maior** de cartas adjacentes **que se harmonizam perfeitamente** (cor e desenho).

Conte o número de conexões harmoniosas na sua linha de cartas:

	1 conexão correta	=	3 
	2 conexões corretas	=	6 
	3 conexões corretas	=	10 
	4 conexões corretas	=	15 












Exemplo: à esquerda, 3 cartas estão harmoniosamente conectadas; à direita, 2 cartas estão harmoniosamente conectadas. Apenas a esquerda (a conexão maior) conta como uma , e vale 6 .

MARCADORES DE HARMONIA

Cada  vale 1 . Claro que  vale 3 .

MARCADORES DE SOL


Conte os  na sua .

	0 	=	0 
	1 	=	4 
	2 	=	-2 




MARCADORES DE FLOR

Conte os  na sua : Cada um lhe dará 1 .






Não utilize este espaço do placar de pontuação para marcar as  (apenas para o modo de Jogo Perito).

MARCADORES DE ANIMAL

Cada  vale os  correspondentes à sua espécie. Calcule o total de  em **todos** os animais que conseguiu fotografar.

	1 		2 		3 
	2 		2 		3 
	2 				

ESPAÇOS



Cada espaço  não ocupado nas suas  lhe fará perder 1 .



Não utilize este espaço do placar de pontuação (apenas para o modo de Jogo Perito).



O jogador com a pontuação mais alta vence o jogo. No caso de um empate, a vitória vai para o jogador empatado...

- ...que conseguiu fotografar mais animais...
- ...mas se ainda for um empate, o jogador empatado que tiver o maior  ...
- ...mas se ainda for um empate, o jogador empatado com mais .

Se a este ponto, ainda permanecer empatado, os jogadores empatados partilham a vitória.

MARCADORES DE SEQUÓIA

Conte os  na sua : Cada um lhe dará 2 .

MODO : JOGO DE EQUIPA 4 JOGADORES

As regras do *Jogo Básico* ainda se aplicam, excepto para as modificações e adições detalhadas abaixo.

O *modo de Equipa*, 4 jogadores, joga-se em 2 equipas de 2 jogadores cada.

Para um jogo de 4 jogadores, recomendamos utilizar este modo para manter uma duração de tempo de jogo razoável.

O *modo de Equipa* é compatível com o modo de *Jogo Perito* (ver página 10).

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Os colegas de equipa devem **sentar-se um de frente para o outro**; em outras palavras, os membros das equipas alternados em volta da mesa. Começando com a equipa que está a jogar em segundo lugar, cada jogador escolhe uma posição inicial para a sua miniatura.

DECORRER DO JOGO

Ambos os jogadores da equipa, realizam o seu turno **simultaneamente**. Estes podem trocar ideias entre si.

FIM DO JOGO

Some o total dos seus 🍌 com os 🍌 do seu colega de equipa, para determinar a equipa vencedora.

DECORRER DO SEU TURNO

Começando pela primeira equipa e indo no sentido dos ponteiros do relógio, cada equipa deve consecutivamente realizar as três ações descritas nas regras do modo de Jogo Fácil. Ambos os jogadores da equipa que se encontram a realizar o seu turno, devem realizar o seu turno simultaneamente.

A ESCOLHER UM MODELO

Ambos os elementos de uma equipa escolhem **simultaneamente** os seus 🗨️.

Se escolher um 🗨️ em frente do seu colega de equipa, **ele não receberá** um 🍌.

B MOVER O TEU FOTÓGRAFO

Ambos os elementos de uma equipa utilizam **simultaneamente** o seu 📷.

Espera até ambos terem escolhido a posição final do seu 📷 antes de tirar a foto.

IMPORTANTE

O seu 📷 e do seu colega de equipa, não podem se sobrepor!

Sem interferir com a ação um do outro, cada jogador deve mover o seu 📷.

C TIRAR UMA FOTOGRAFIA

Ambos os elementos de uma equipa utilizam **simultaneamente** o seu 📷.

Espera até ambos terem escolhido a posição final do seu 📷 antes de continuar esta ação.

IMPORTANTE

O seu 📷 e do seu colega de equipa, não podem se sobrepor!

e Verifique as restrições nas cartas de objetivo

Ambos os elementos da equipa ganham 🍌 para cada carta de Objetivo revelada, para o qual as condições foram respeitadas.



MODO : JOGO PERITO

As regras de *Jogo Básico* ainda se aplicam, excepto para as modificações e adições detalhadas abaixo.
O modo de Jogo Perito é totalmente compatível com todos os modos de jogo.



CONFIGURAÇÃO DO JOGO


A configuração é idêntica à do *jogo Básico*, com a excepção das : Que devem utilizar o lado correspondente ao modo de *Jogo Perito* (com um triângulo **preto** na parte inferior da carta).

DECORRER DO SEU TURNO



C TIRAR UMA FOTOGRAFIA

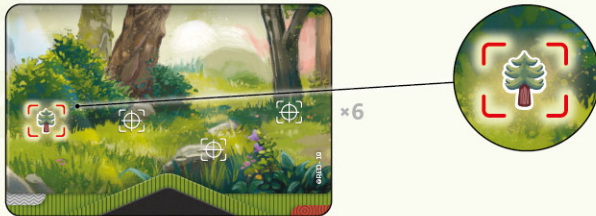
d *Aproveite o momento*

Na , o icon  indica uma restrição específica. Se não respeitar esta restrição, não poderá colocar um marcador neste lugar.

Cada tipo de  tem as suas próprias restrições específicas:

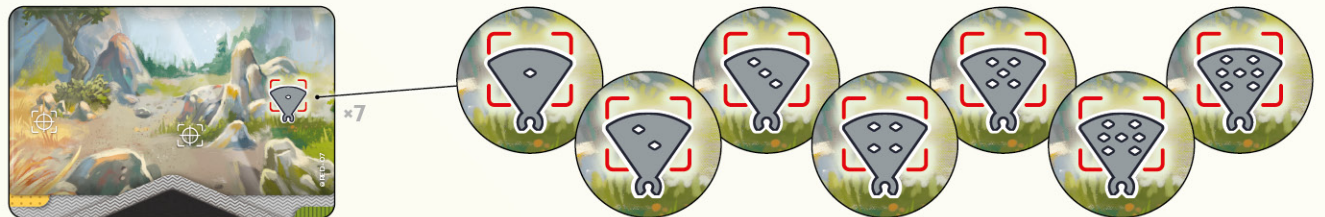
CARTA DE PANORAMA VERDE

Só poderá colocar um marcador na  se este for um .



CARTA DE PANORAMA CINZENTA

Só poderá colocar um marcador no icon  se tiver utilizado o  indicado pelo icon.





CARTA DE PANORAMA AZUL

Só poderá colocar um marcador no icon  se este for um  do tipo indicado pelo icon.





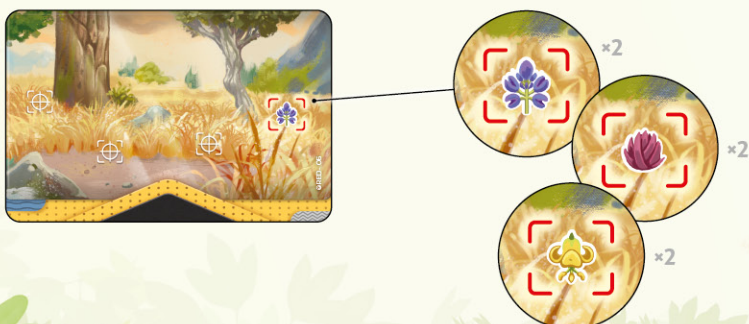
CARTA DE PANORAMA VERMELHA

Só poderá colocar um marcador no icon  se todos os  da carta já estiverem ocupados por marcadores.








CARTA DE PANORAMA AMARELA




Só poderá colocar um marcador no icon  se este for uma  do tipo indicado pelo icon.






FIM DO JOGO




SÉRIE DE MARCADORES DE FLORES

Agora **apenas** séries de precisamente **3**  **diferentes**, lhe darão **7** . Cada  só pode ser utilizada numa série e cada  que não faça parte de uma série não lhe darão .

7  /      *Utilize apenas este espaço do placar de pontuação para marcar os seus .*

OPORTUNIDADES DESPERDIÇADAS

Cada espaço  não ocupado nas suas  lhe **fará perder 1** .

Cada espaço  não ocupado nas suas  lhe **fará perder 3** .

-3  /  *Utilize este espaço do placar de pontuação..*





MODO: JOGO INDIVIDUAL


As regras do *Jogo Básico* ainda se aplicam, excepto para as modificações e adições detalhadas abaixo. Escolha um cenário nesta página, para jogar no *modo Individual*. Cada cenário impõe uma restrição que deve ser respeitada para poder pontuar no final do jogo. O *modo Individual* é compatível com o modo de *Jogo Perito* (ver página 10)

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Não escolha cartas de Objetivo aleatoriamente; estas serão especificadas em cada cenário (ver à direita).

Apenas os dois espaços  assinalados na carta de Sunrise estarão disponíveis para trazer o seu  para jogo.

DECORRER DO SEU TURNO

Apenas o seu  se move e tira fotografias no tabuleiro.


FIM DO JOGO

Apenas pontua os seus pontos se conseguiu cumprir as restrições impostas pelo cenário.

Registe a pontuação, de cada jogo, e tente melhorar o seu resultado.

CENÁRIOS



CENÁRIO #1 ESTUDO COMPORTAMENTAL






Restrição: Deve fotografar o mesmo  pelo menos 3 vezes durante o jogo.

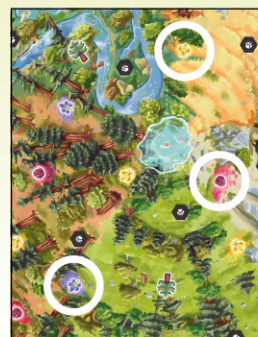
Cartas de Objetivo:

01.01.01 | 01.02.07 | 01.03.09 | 01.04.16 | 01.05.20

CENÁRIO #2 NA VIGIA

Configuração: Coloque 3  não utilizados, no tabuleiro, utilizando-os para sobrepor os  icons indicados no diagrama à direita.



Restrição: No momento de tirar uma foto, se um  estiver no eixo do seu  devolva o  para a caixa; se vários  estiverem no eixo, apenas devolva o mais próximo. Os 3  devem ter sido todos removidos do tabuleiro, até ao final do jogo.



Cartas de Objetivo:

01.01.02 | 01.02.05 | 01.03.10 | 01.04.15 | 01.05.19





CENÁRIO #3 CAMINHADA DESPORTIVA

Restrição: Cada  é devolvido imediatamente para a caixa, depois de ser utilizado; não poderá ser utilizado novamente. Para além disso, perde o jogo se uma das fotografias não incluir um .

Cartas de Objetivo:

01.01.03 | 01.02.08 | 01.03.12 | 01.04.13 | 01.05.17

CENÁRIO #4 SURREALISMO

Restrição: Deve ter exactamente 3  no total nas suas  no final do jogo. Os  não o fazem perder ou ganhar .

Cartas de Objetivo:

01.01.04 | 01.02.06 | 01.03.11 | 01.04.14 | 01.05.18

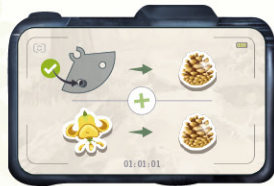
O Designer de Redwood (Christophe) e o nosso developer da «casa» (Michaël) testaram extensivamente o *Jogo Individual*. Será que consegue bater as suas pontuações para cada cenário?

NOME	CENÁRIO #	DATA	PONTUAÇÃO JOGO BÁSICO	PONTUAÇÃO JOGO PERITO
Christophe	1	7-17-22	55 	60 
Michaël	1	7-25-22	65 	58 
Christophe	2	8-25-22	50 	38 
Michaël	2	8-13-22	42 	30 
Christophe	3	8-15-22	56 	52 
Michaël	3	8-28-22	50 	60 
Christophe	4	9-1-22	50 	55 
Michaël	4	8-29-22	56 	51 
				
				

NOME	CENÁRIO #	DATA	PONTUAÇÃO JOGO BÁSICO	PONTUAÇÃO JOGO PERITO
				
				
				
				
				
				
				
				
				

NOME	CENÁRIO #	DATA	PONTUAÇÃO JOGO BÁSICO	PONTUAÇÃO JOGO PERITO
				
				
				
				
				
				
				
				
				

DESCRIÇÃO CARTAS DE OBJETIVO



CARTA DE OBJETIVO 01.01.01

+1 🍌 se tirar uma fotografia perfeita (ver em baixo à direita).
+1 🍌 se tirar uma fotografia a uma 🐾.



CARTA DE OBJETIVO 01.03.09

+2 🍌 se tirou uma fotografia a um 🐾 que já fotografou.



CARTA DE OBJETIVO 01.05.17

+3 🍌 se o seu 🐾 sobrepõe a totalidade da largura da borda do círculo que defini a área de jogo.



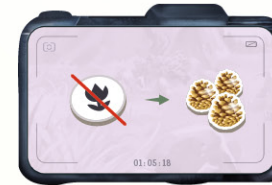
CARTA DE OBJETIVO 01.01.02

+1 🍌 se tirar uma fotografia perfeita (ver em baixo à direita).
+1 🍌 se tirar uma fotografia a uma 🌳.



CARTA DE OBJETIVO 01.03.10

+2 🍌 se tirou fotografia a uma paisagem 🏞️ que já fotografou.



CARTA DE OBJETIVO 01.05.18

+3 🍌 se não fotografou uma 🌳.



CARTA DE OBJETIVO 01.01.03

+1 🍌 se tirar uma fotografia perfeita (ver em baixo à direita).
+2 🍌 se o seu 🐾 que sobreponha parcialmente um espaço hexagonal.



CARTA DE OBJETIVO 01.03.11

+1 🍌 se pelo menos um 🏠 ou icon 📍 permanece visível na fotografia.



CARTA DE OBJETIVO 01.05.19

+3 🍌 se não fotografou um 🐾.



CARTA DE OBJETIVO 01.01.04

+1 🍌 se tirar uma fotografia perfeita (ver em baixo à direita).
+2 🍌 se o seu 🐾 mesmo parcialmente sobrepõe o lago central.



CARTA DE OBJETIVO 01.03.12

+3 🍌 se pelo menos 2 🏠 e/ou icon 📍 permanece visível na fotografia.



CARTA DE OBJETIVO 01.05.20

+3 🍌 se um 🐾 está parcialmente sobreposto pelo seu 🗣️.



CARTA DE OBJETIVO 01.02.05

+1 🍌 se para se mover utilizou o 🐾 de número 2 ou 3.



CARTA DE OBJETIVO 01.04.13

+2 🍌 se o seu 🗣️ está orientado em direção – mas completamente fora – do lago.



CARTA DE OBJETIVO 01.02.06

+1 🍌 se para se mover utilizou o 🐾 número 5 ou 6.



CARTA DE OBJETIVO 01.04.14

+2 🍌 se o seu 🗣️ está orientado em direção – mas completamente fora – de um espaço 🌳.



CARTA DE OBJETIVO 01.02.07

+1 🍌 se a 🏞️ da sua foto é de uma das duas áreas opostas à área onde o 🌳 está atualmente.



CARTA DE OBJETIVO 01.04.15

+2 🍌 se o seu 🗣️ está orientado em direção a um 🐾.



CARTA DE OBJETIVO 01.02.08

+1 🍌 se o seu 🐾 mesmo parcialmente está numa área onde o 🌳 está atualmente.



CARTA DE OBJETIVO 01.04.16

+2 🍌 se o seu 🗣️ está orientado em direção – mas completamente fora – de um 🐾.



FOTOGRAFIA PERFEITA

Consegue-se tirar uma fotografia perfeita quando parte de um dos objetos (🌳 ou 🐾) podem ser vistos por um dos buracos do seu 🗣️. Apenas pode pontuar um objeto perfeitamente colocado **por turno** (ter dois buracos simetricamente colocados evita que tenha de virar o seu 🗣️).



Parte da 🌳 é possível ver em ambos os buracos do seu 🗣️. Mesmo assim apenas pontua por um objeto perfeitamente colocado na objetiva uma vez. Você recebe 1 🍌.