



1-4



45'



10+

☑ Christophe Raimbault

☑ Edu Valls



REDWOOD

Big Box
expansão exclusiva

O DESIGNER
Christophe RAIMBAULT

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

**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)

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.



A MINIATURA DE SEQUOIA

COMPONENTES


- 1 miniatura de Sequoia,
- 1 base para a Sequoia.



DECORRER DO JOGO

MOVER O TEU FOTÓGRAFO

Ao colocar o seu , o  não pode passar por cima de **nenhuma parte** da miniatura da Sequoia.

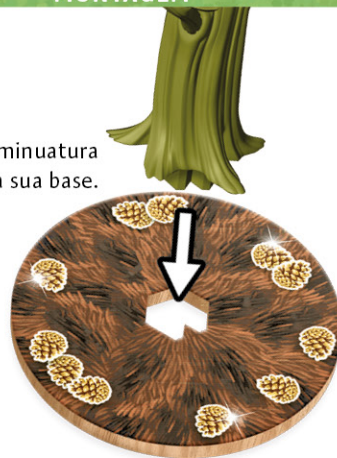
TIRAR UMA FOTOGRAFIA

Ao tirar a fotografia, o seu  não pode passar por cima de nenhuma parte da miniatura da Sequoia; ele só pode passar por cima da peça que fica na sua base (a base não faz parte da miniatura).


As pinhas estão representadas na base. Cada uma que o seu  tape na totalidade imediatamente ganha 1 .

MONTAGEM

Coloque a miniatura na sua base.



CONFIGURAÇÃO DO JOGO

No início do jogo pouco antes de colocar o  em jogo, o primeiro jogador insere a Sequoia num buraco disponível no tabuleiro.



Após validar a posição do seu , receba imediatamente 2  da reserva geral.

CARTAS DE RESTRIÇÃO

COMPONENTES

11 cartas de Restrição.

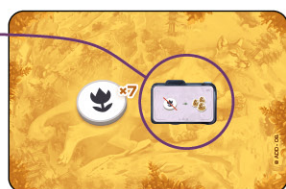
CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Antes de começar o jogo, todos escolhem **uma** restrição juntos; dependendo de qual você escolher, pode ser necessário 1 ou 2 cartas. O verso também pode indicar:

que o *modo de Equipe* **não é recomendado**, ou mesmo que não funcionará de todo nesse modo.



que uma carta de Objetivo é necessária para esta restrição. Coloque aquela carta de Objetivo virada para cima (para que fiquem 2 cartas de Objetivo visíveis no início do jogo!) no respectivo lugar do tabuleiro e, de seguida, compre as outras cartas de Objetivo aleatoriamente, viradas para baixo como de costume (exceto a primeira).



NO FINAL DO JOGO

Somente os jogadores que respeitaram a restrição participam na pontuação final. Se ninguém respeitou, ninguém ganha.

Se estiver a jogar no modo de equipa, se algum dos elementos da equipa não respeitar a restrição, a equipa falha e não pode vencer. Se nenhuma equipa respeitar isso, ninguém ganha.

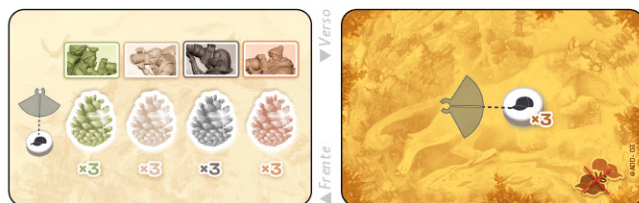
AS CARTAS DE RESTRIÇÃO



Restrição: Tenha pelo menos 3 na sua no final do jogo.

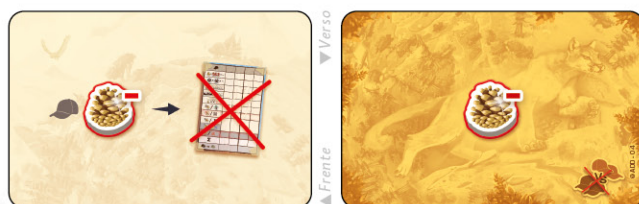


Restrição: Tenha pelo menos 3 idênticos na sua no final do jogo.



Requer pelo menos 3 jogadores.

Restrição: Tenha 3 nesta carta com base na sua fotografia. Cada vez que você fotografar um do oponente que está **no eixo** do seu , coloque 1 da reserva geral na carta, na pinha da sua cor (máximo 3 empilhados). Não conte estes ao calcular a sua pontuação final.



Requer pelo menos 3 jogadores. Não funciona no modo de Equipe.

Restrição: O jogador com menos na sua reserva pessoal não participa da pontuação final.



Deve ser jogado com o coiote, o gambá e a tamia da expansão Into the Wild.

Restrição: Tenha pelo menos 1 coiote, 1 gambá e 1 tamia na sua no final do jogo.



Requer carta de objetivo 01.05.18 do jogo base.

Restrição: Tenha pelo menos 7 na sua no final do jogo.



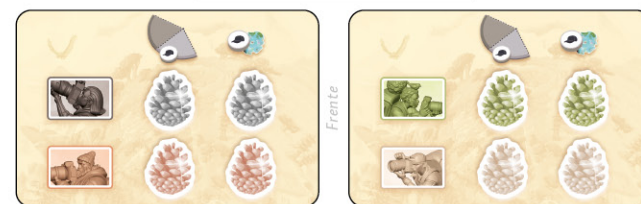
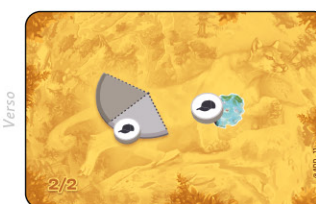
Requer carta de objetivo 01.03.10 do jogo base.

Restrição: Não tenha dois idênticos na sua no final do jogo.



Deve ser jogado com o módulo de Modelos de Transporte da expansão Into the Wild.

Restrição: Tenha 3 nesta carta com base na sua fotografia; 1 por cada meio de transporte. Cada vez que você usar um novo meio de transporte (na ordem que desejar), coloque 1 da reserva geral na carta, na pinha da sua cor. Não conte estes ao calcular sua pontuação final.



Restrição: Tenha 2 nesta carta com base na sua fotografia; 1 por posição do seu . Cada vez que você posicionar o seu na borda da área de jogo **ou** posicionar o seu no lago para tirar uma fotografia, coloque 1 da reserva geral na pinha de sua cor. Não conte estes ao calcular sua pontuação final.