

# Manual de Regras

Bem-vindo ao Éden, um lugar de beleza, estratégia e disputa divertida! Seu objetivo é baixar os animais certos, completar combinações e chegar primeiro à pontuação da vitória.

Use Adão e Eva como coringas para resolver qualquer falta, mas fique atento às cartas especiais que podem bagunçar seus planos. Aqui, cada jogada conta e só o tutor mais criativo da criação será o vencedor.

## Componentes do Jogo

- 32 cartas de Animais Tipo 1
- 32 cartas de Animais Tipo 2
- 24 cartas de Animais Tipo 3
- 4 cartas de pontuação
- 4 Tokens de Pontuação
- Manual



## Preparação

Embaralhe as Cartas

Distribua 5 cartas para cada jogador

Deixe a pilha de compra com as cartas viradas para baixo

Revele 5 cartas na mesa que poderão ser acessadas na fase de compra

Defina o primeiro jogador, pode ser o tutor do Pet mais velho.

# Como jogar

## **FASE DE COMPRA:**

O jogador compra 1 carta, do topo do baralho ou entre as 5 cartas reveladas na mesa.

Se na rodada anterior esse jogador conseguiu ser eficiente e não tem cartas na mão no momento da compra, ele pode escolher entre pegar 2 cartas viradas para baixo ou apenas 1 das cartas viradas para cima, apenas se a mão na fase de compra estiver vazia.

Se comprar das cartas reveladas, reponha imediatamente com uma carta do baralho.

## **JOGANDO CARTAS:**

O jogador pode baixar combinações de animais quantas vezes quiser.

O jogador pode usar cartas especiais (Adão e Eva, Deus, Serpente, Fruto Proibido).

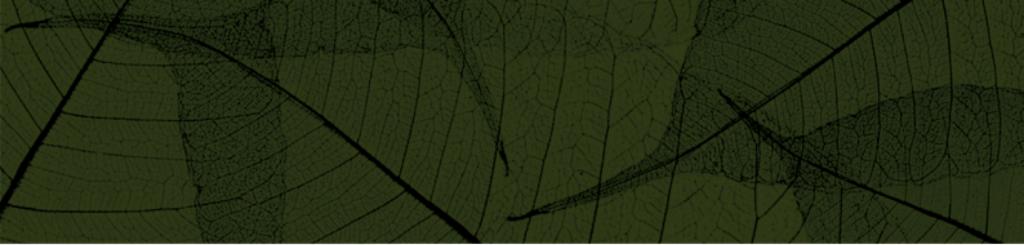
### **Combinações de animais possíveis:**

**Animais de Tipo 1:** Coloque na mesa uma carta da espécie macho e uma fêmea juntos, essa combinação dá 1 ponto

Caso a sua mesa possua representantes das 4 espécies dos animais Tipo 1 (guaxinim, raposa, coruja e lobo), todos os animais Tipo 1 da sua mesa agora valem 2 pontos.

**Animais de Tipo 2:** Coloque na mesa 2 cartas IGUAIS (mesmo sexo e mesma espécie) para ganhar 2 pontos.

Caso na sua mesa haja pontuando um casal completo dos animais



Tipo 2 da mesma espécie (um macho e uma fêmea), esse casal pontua 2 pontos extras.

**Animais de Tipo 3:** Coloque na mesa 3 cartas IGUAIS (mesmo sexo e mesma espécie) para ganhar 3 pontos.

Caso na sua mesa haja pontuando um casal completo dos animais Tipo 3 da mesma espécie (um macho e uma fêmea), esse casal pontua 3 pontos extras.

#### **FIM DO TURNO:**

Decidindo pelo fim do turno, o jogador verifica se possui mais de 8 cartas na mão. Caso isso ocorra, ele descarta a quantidade de cartas necessárias para manter apenas 8 cartas na mão.

## **Fim do jogo**

O jogador que completar a quantidade de pontos necessária é o vencedor da partida.

#### **Pontos necessárias para vitória**

**2 jogadores - 30 pontos**

**3 jogadores - 25 pontos**

**4 jogadores - 20 pontos**

**4 jogadores (2 duplas) - 30 pontos**

Caso o baralho de compra termine, os jogadores jogam a ultima rodada, o jogador que tiver mais pontos é declarado vencedor.

Em caso de empate, o vencedor é o jogador com mais pontos com animais Tipo 3, depois os Tipo 2 e por ultimo Tipo 1.

# Cartas de Animais

- 1 - Tipo
- 2 - Espécie
- 3 - Gênero
- 4 - Imagem



## Cartas Especiais



Substituir qualquer carta de animal. Quem colocar o animal correspondente pode substituir essa carta, esse jogador pegará Adão e Eva para a sua mão.

**Adão e Eva** podem ser jogados substituindo cartas de Animais que faltam para completar a jogada.

Eles podem ser recuperados para a mão de qualquer jogador que complete o animal correspondente, mesmo se o animal pertencer ao jogador oponente.



Pegue uma carta de 'Mãos e Faz' da pilha para a sua mão. Fruto Proibido ficará ali e separe a pilha. Adão e Eva seja substituído.

**Fruto Proibido.** O jogador escolhe uma carta de Adão e Eva na mesa e pega para a sua mão, no lugar dela coloque Fruto Proibido. Aquele animal não estará pontuando até que Fruto Proibido seja substituído pela carta correspondente.

Descarte em seguida.



Desça uma carta de animal e o gênero. Busque ela na pilha de descarte e traga para a sua mão. Depois encaixe na pilha de compra.

**Deus.** Declare uma carta de animal e o seu gênero (ex: Leopardo Macho) e então busque essa carta na pilha de compra ou pilha de descarte para trazer para a sua mão. Caso não haja a carta declarada ou após resolver o efeito, descarte essa carta.



Escolha um jogador e pegue uma carta aleatória da mão dele.

**Serpente.** Escolha um jogador, pegue uma carta aleatória da mão dele, leve para a sua mão e em seguida descarte a carta Serpente.