

# 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

Adão e Eva



Substitua qualquer carta de animal. Quando substituir, coloque a carta correspondente para a sua mão. Assim, você jogará sempre Adão e Eva para a sua mão.

**Adão e Eva** podem ser jogados substituindo cartas de Animais que faltem 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.

Fruto Proibido



Pegue uma carta de 'Adão e Eva' da mesa para a sua mão. Fruto Proibido ficará até a seguinte jogada, não pontuando até que Fruto Proibido 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.

Deus



Declare uma carta de animal e o gênero. Busque na pilha de descarte ou na pilha de compra a carta correspondente para a sua mão. Depois embaralhe a 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.

Serpente



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.