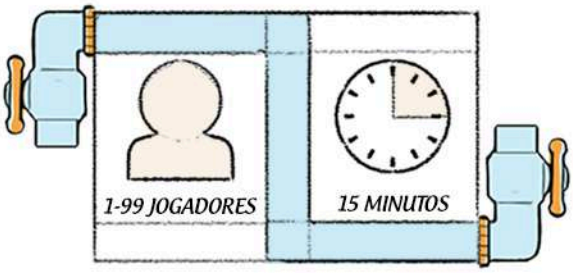
Jardim dos Rabiscos

CRIADO POR:
Pedro "Cabelinho"

Componentes

- 1 BLOCO COM 100 FOLHAS DE JOGO;
- 2 DADOS;
- 6 LÁPIS DE COR;
- MANUAL DE REGRAS;





Visão Geral

UMA PARTIDA DE **JARDIM DOS RABISCOS** É JOGADA EM **16 RODADAS**. O OBJETIVO É PONTUAR USANDO AS **FLORES** DO SEU JARDIM, **REGANDO-AS** COM O SISTEMA DE CANOS E OBEDECENDO ÀS REGRAS DE PONTUAÇÃO DE CADA FLOR.

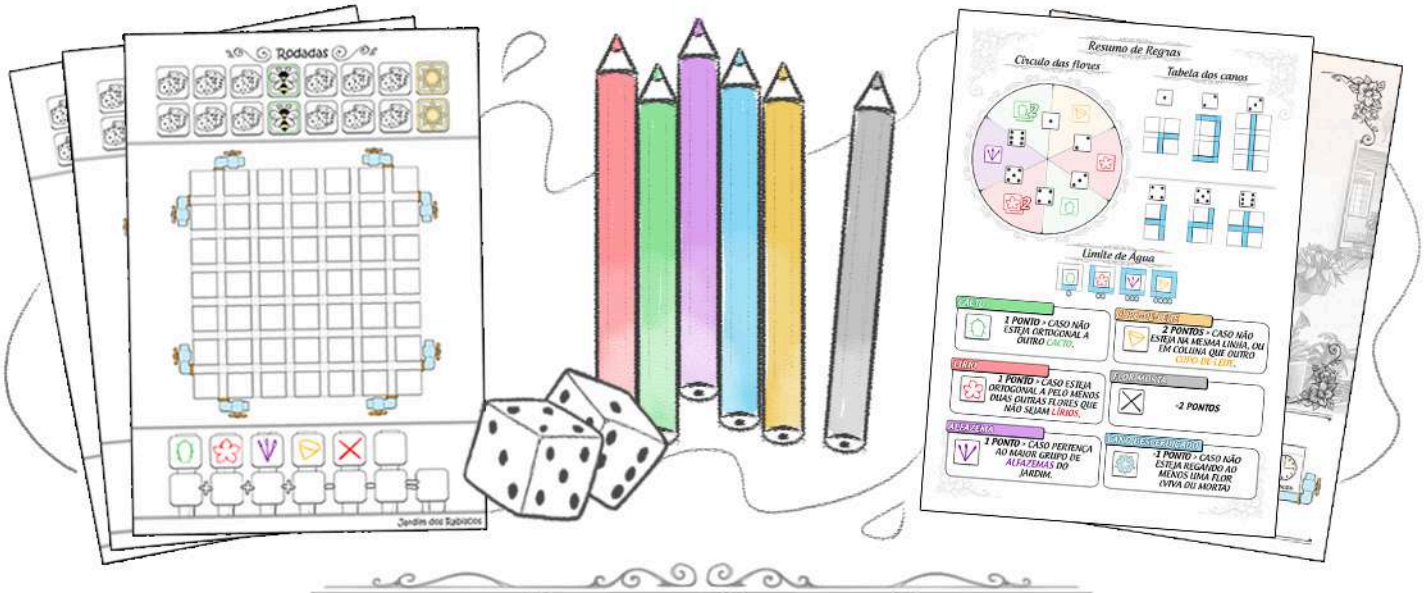
Preparação

1. COLOQUE OS **DADOS** NO CENTRO DA MESA.

2. COLOQUE OS **LÁPIS DE COR** NO CENTRO DA MESA, DE FORMA ACESSÍVEL A TODOS OS JOGADORES.

3. DISTRIBUA UMA **FOLHA DE JOGO** PARA CADA JOGADOR.

4. DEIXE A CÍRCULO DAS FLORES E A TABELA DE CANOS NO CENTRO DA MESA, VISÍVEL A TODOS.



Como Jogar?

EM JARDIM DOS RABISCOS OS JOGADORES FAZEM SUAS AÇÕES SIMULTANEAMENTE.

COMEÇANDO A RODADA

NO COMEÇO DE CADA RODADA, MARQUE COM UM **"X"** O PRIMEIRO ÍCONE DE RODADA DISPONÍVEL. SEGUINDO SEMPRE DA ESQUERDA PARA A DIREITA, DO MAIS ALTO PARA O MAIS BAIXO.

Rodadas



O ÍCONE PRESENTE NA RODADA ATUAL REPRESENTA A AÇÃO QUE VOCE DEVERÁ FAZER NAQUELA RODADA. EXISTEM **TRÊS TIPOS DE RODADAS:**

RODADA DE DADOS

AS RODADAS MAIS COMUNS DO JOGO. NESTAS RODADAS UM JOGADOR IRÁ ROLAR OS 2 DADOS NO CENTRO DA MESA, POSICIONANDO-OS DE UMA FORMA QUE TODOS POSSAM VÊ-LOS FACILMENTE. DEPOIS DA ROLAGEM, ESCOLHA O VALOR DE UM DOS DADOS PARA A REALIZAR A **AÇÃO PLANTAR.** O OUTRO DADO SERÁ USADO PARA REALIZAR A **AÇÃO COLOCAR ENCANAMENTO.**

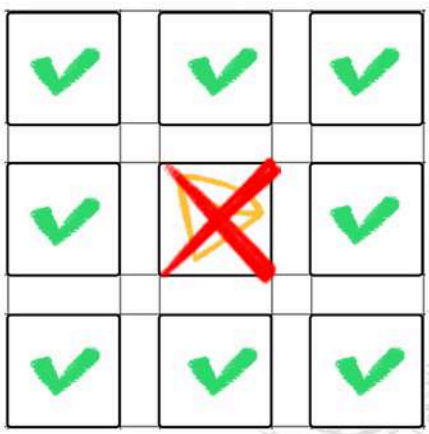
DADOS DUPLOS

QUANDO OS 2 DADOS APRESENTAREM **VALORES IGUAIS**, ESCOLHA UM DOS DADOS E USE-O COMO SE TIVESSE **QUALQUER VALOR** DESEJADO. O OUTRO DADO DEVERÁ SER USADO COM O VALOR INDICADO NA FACE.



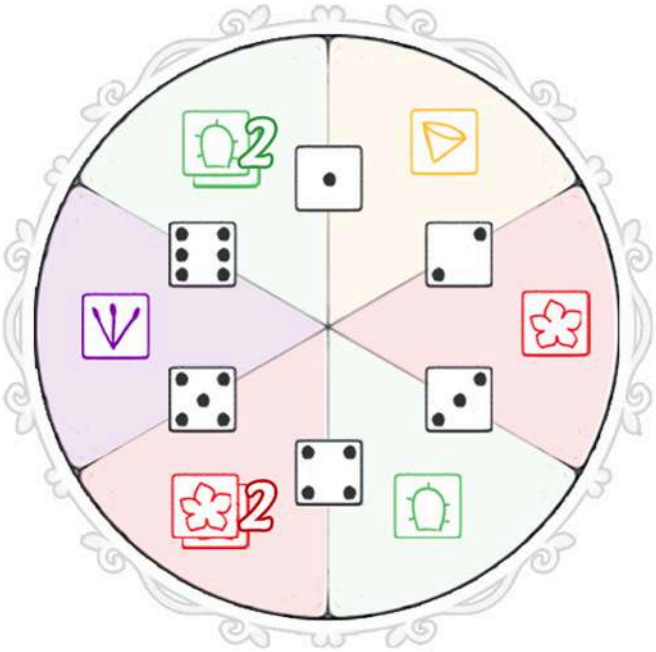
PLANTAR

A AÇÃO DE PLANTAR É ONDE VOCÊ COLOCARÁ FLORES NO SEU JARDIM, SEMPRE DESENHANDO-AS EM ÁREAS VAZIAS DO JARDIM.



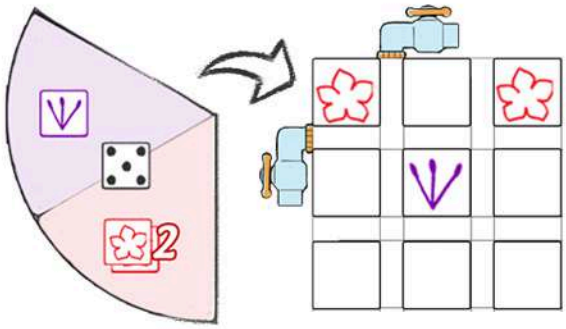
AO **PLANTAR**, VOCÊ USARÁ O **CÍRCULO DAS FLORES**. CADA VALOR DO DADO ESTÁ ASSOCIADO A **2 ESPAÇOS** NO **CÍRCULO DAS FLORES**. PLANTE EM QUALQUER ÁREA DO SEU JARDIM TODAS AS FLORES INDICADAS NESTES ESPAÇOS.

Círculo das flores



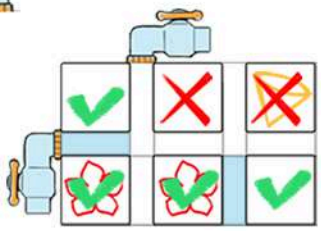
EXEMPLO:

OS DADOS DESTA RODADA DERAM  E  . ROSE ESCOLHEU O  PARA O **CÍRCULO DE FLORES**. ENTÃO ELA DESENHA 2 **LÍRIOS** E 1 **ALFAZEMA**.

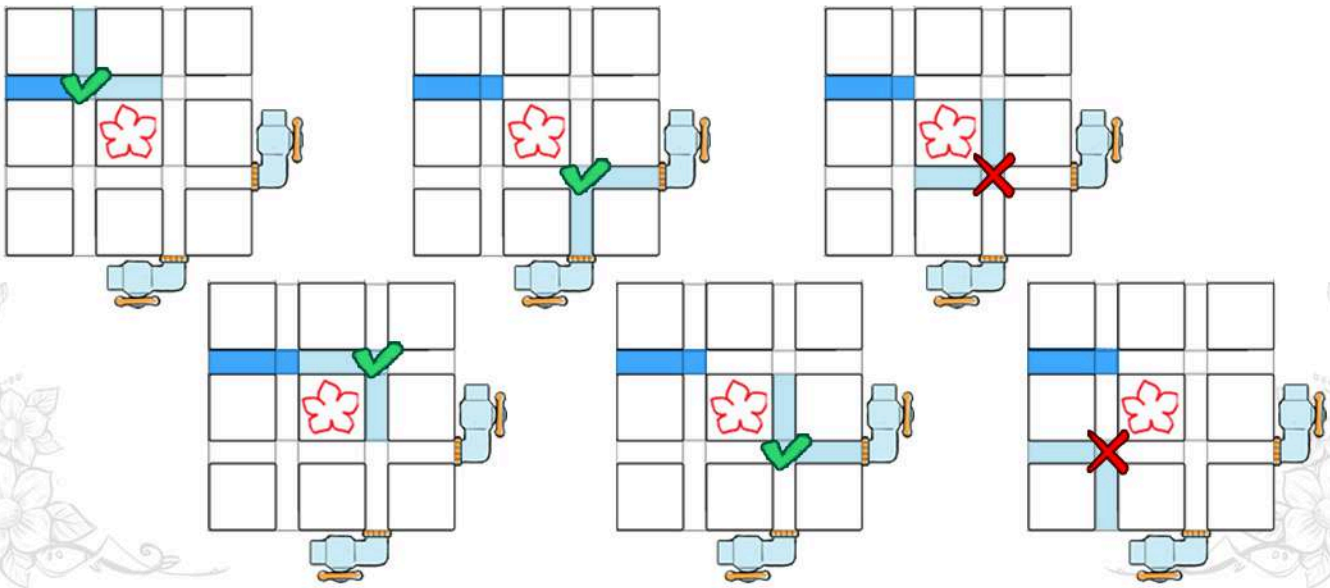


COLOCAR ENCANAMENTO

A AÇÃO DE COLOCAR ENCANAMENTO É ONDE VOCÊ PROJETA O SISTEMA DE IRRIGAÇÃO DO SEU JARDIM. AFINAL, FLORES PRECISAM DE ÁGUA! UM CANO CONSEGUE REGAR OS 2 ESPAÇOS ADJACENTES A ELE.

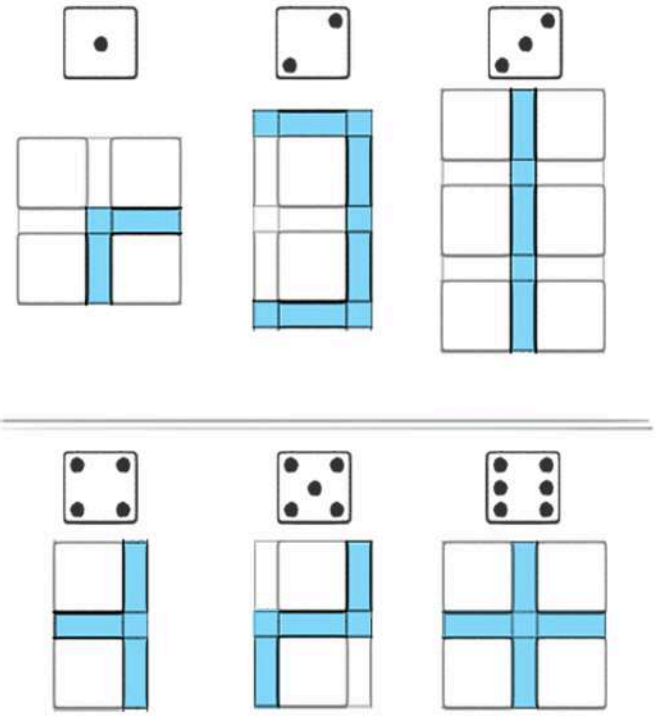


COLOQUE O ENCANAMENTO EM ÁREAS VAZIAS, AINDA NÃO OCUPADAS POR OUTROS CANOS. OS CANOS DEVEM ESTAR LIGADOS A ALGUMA DAS TORNEIRAS NAS EXTREMIDADES DO SEU JARDIM OU A, PELO MENOS, UM CANO DO SEU JARDIM COLOCADO ANTERIORMENTE.



AO **COLOCAR ENCANAMENTO**, VOCE USARÁ A **TABELA DE CANOS**. CADA VALOR DO DADO ESTÁ ASSOCIADO A UM PADRÃO DE ENCANAMENTO. VOCE PODERÁ GIRAR OU ESPELHAR O PADRÃO ESCOLHIDO, PORÉM SEMPRE MANTENDO O PADRÃO DO DESENHO INFORMADO. VOCE NUNCA PODERÁ SOBREPOR UM CANO JÁ ADICIONADO AO SEU JARDIM.

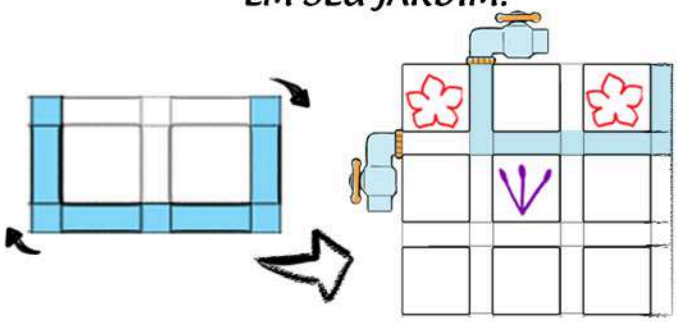
Tabela dos canos



NOS RAROS CASOS EM QUE VOCE NÃO CONSEGUE ENCAIXAR COMPLETAMENTE O PADRÃO SELECIONADO NA **TABELA DE CANOS**, VOCE **NÃO ADICIONARÁ CANOS** AO SEU JARDIM NA RODADA EM QUESTÃO. ESTA É A ÚNICA FORMA DE NÃO ADICIONAR CANOS EM UMA RODADA. MAS, SE O PADRÃO PUDER SER ENCAIXADO, MESMO QUE DE UMA FORMA QUE PREJUDIQUE O SEU JARDIM, VOCE DEVERÁ ADICIONÁ-LO.

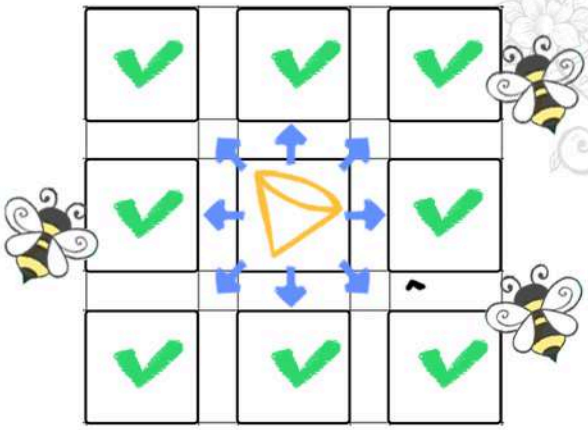
EXEMPLO:

OS DADOS DESTA RODADA DERAM  E  . ROSE ESCOLHEU O  PARA **TABELA DE CANOS**. ENTÃO ELA DEVE DESENHAR O **PADRÃO DOS CANOS** APRESENTADO NA TABELA EM SEU JARDIM.

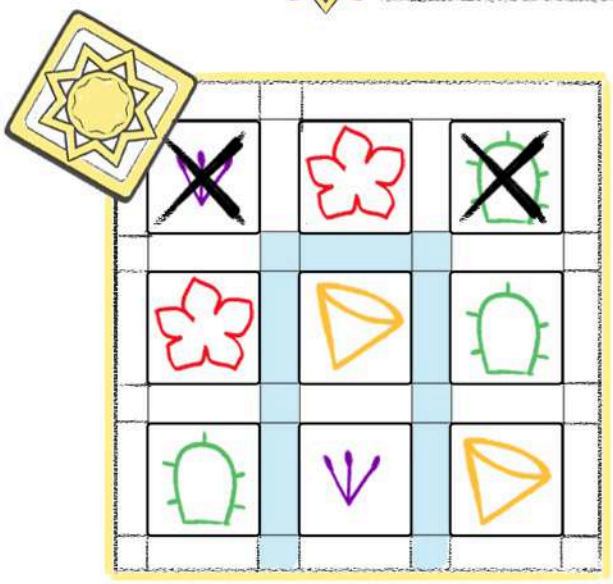


RODADA DA POLINIZAÇÃO

NESTAS RODADAS, VOCE DEVE ESCOLHER DUAS FLORES DE TIPOS DIFERENTES DO SEU JARDIM PARA QUE AS ABELHAS FAÇAM A **POLINIZAÇÃO**, ISSO LHE DARÁ UMA FLOR IDÊNTICA AO REDOR DE CADA UMA DAS FLORES ESCOLHIDAS.



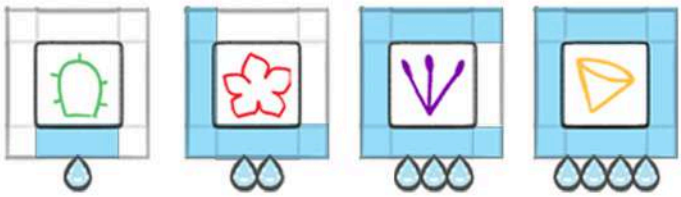
RODADA DA ONDA DE CALOR



NESTAS RODADAS, O SOL FORTE SECARÁ AS PLANTAS QUE NÃO RECEBEM ÁGUA. MARQUE COM UM **"X"** TODAS AS FLORES QUE NÃO ESTÃO SENDO **IRRIGADAS** POR, PELO MENOS, 1 CANO NESTE TURNO. ESTAS SÃO CONSIDERADAS **FLORES MORTAS** E NÃO DEVEM SER CONSIDERADAS NA PONTUAÇÃO DE OUTRAS FLORES.

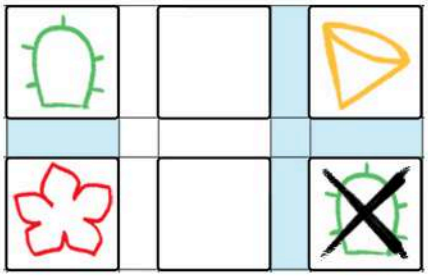
Fim do Jogo

O JOGO ACABA APÓS TODOS CUMPRIREM O EFEITO DA 16ª RODADA. ANTES DA PONTUAÇÃO, E APÓS CONCLUIR A ÚLTIMA **RODADA DA ONDA DE CALOR**, MARQUE COM UM **"X"** TODAS AS FLORES QUE ESTÃO RECEBENDO **MAIS ÁGUA QUE O LIMITE** PERMITIDO. (TABELA ABAIXO) ESTAS TAMBÉM SÃO CONSIDERADAS **FLORES MORTAS**. AS FLORES QUE TEM UMA QUANTIDADE DE CANOS **IGUAL OU MENOR** QUE O **LIMITE PERMITIDO** SEGUEM VIVAS.



1 CANO 2 CANOS 3 CANOS 4 CANOS

AO FINAL DA PARTIDA, ROSE OLHA TODO O SEU JARDIM E VERIFICA UM **CACTO** SENDO REGADO POR **2 CANOS**. OS **CACTOS** ACEITAM NO MÁXIMO **1 CANO**. ENTÃO, ROSE MARCA UM **"X"** NAQUELE CACTO, ESTA É UMA FLOR MORTA.



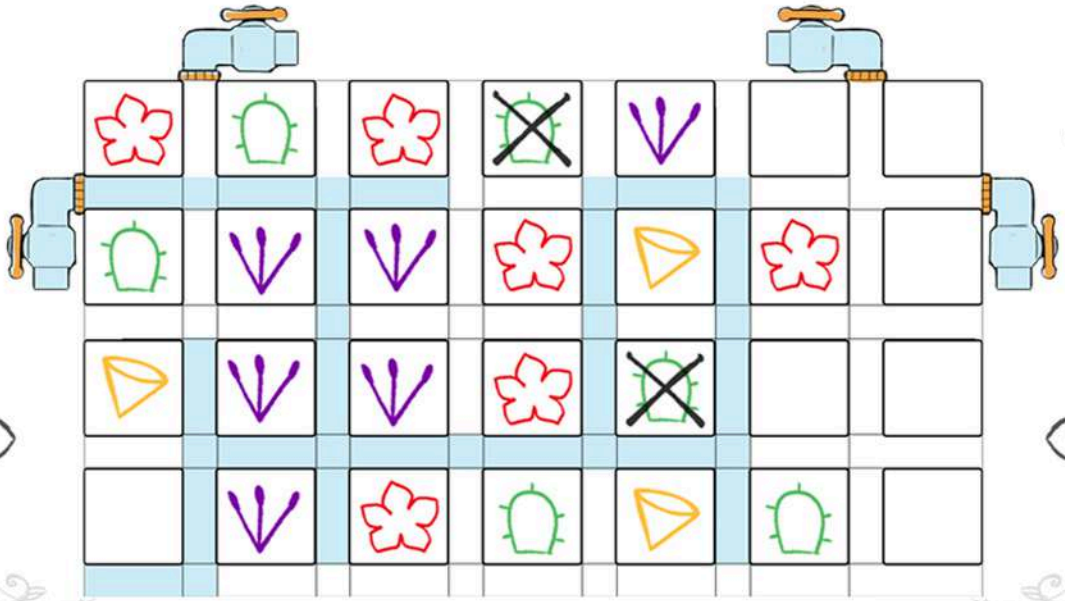
APÓS ISSO, PONTUE TODAS AS FLORES QUE PERMANECEREM VIVAS EM SEU JARDIM, SEGUINDO AS REGRAS DE PONTUAÇÃO DE CADA FLOR. VOCE PERDERÁ **2 PONTOS** POR **FLOR MORTA** EM SEU JARDIM E PERDERÁ **1 PONTO** PARA CADA **CANO DESPERDIÇANDO** ÁGUA, OU SEJA, QUE NÃO ESTÁ REGANDO ALGUMA FLOR **VIVA OU MORTA.**

SOME A PONTUAÇÃO FINAL E COMPARE COM OS OUTROS JOGADORES. QUEM TIVER MAIS PONTOS É O GRANDE VENCEDOR E TEM O JARDIM MAIS BONITO. EM CASO DE EMPATE, QUEM TIVER MENOS FLORES MORTAS FOI O VENCEDOR, SE O EMPATE PERSISTIR, COMPARTILHE A VITÓRIA.

AO FINAL DA PARTIDA, TODOS OS **CACTOS** DE ROSE ESTÃO PONTUANDO, JÁ QUE NÃO TOCAM EM OUTROS **CACTOS**, GARANTINDO-A **4 PONTOS.**

5 DOS SEUS **LÍRIOS** ESTÃO TOCANDO EM PELO MENOS 2 OUTRAS PLANTAS, MARCANDO **5 PONTOS. 5 ALFAZEMAS** FORMAM O MAIOR GRUPO DE ALFAZEMAS DO JARDIM, GARANTINDO 5 PONTOS.

E APENAS **1 DOS 3 COPOS-DE-LEITE** ESTÁ PONTUANDO, MARCANDO ENTÃO **1 PONTO. 2 PLANTAS ESTÃO MORTAS** NO JARDIM DE ROSE, ELA **PERDE 2 PONTOS** POR ISSO. E EM SEU JARDIM HÁ **1 CANO DESPERDIÇADO**, QUE NÃO REGA FLOR ALGUMA, ENTÃO ELA **PERDE 1 PONTO** POR ISSO.NO TOTAL ROSE FAZ **11 PONTOS.**



Modo Solo

AS REGRAS PARA O MODO SOLO SÃO IGUAIS ÀS DO JOGO NORMAL. AO FIM DO JOGO, COMPARE SUA PONTUAÇÃO COM ESTA TABELA PARA SABER SEU DESEMPENHO:

PONTUAÇÃO	RANKING
0 OU MENOS	TERRA ESQUECIDA
1 A 10	VIDA QUE BROTA
11 A 19	PRIMEIRAS FLORES
20 A 29	BELEZA FLORESCENTE
30 A 34	JARDIM ABUNDANTE
35 OU MAIS	PARAÍSO FLORIDO

Pontuação

CACTO



1 PONTO > SE NÃO ESTIVER TOCANDO EM OUTRO CACTO.

COPO-DE-LEITE



1 PONTO > SE FOR O ÚNICO COPO-DE-LEITE EM SUA LINHA E COLUNA.

LÍRIO



1 PONTO > SE ESTIVER TOCANDO EM PELO MENOS DUAS OUTRAS FLORES QUE NÃO SEJAM LÍRIOS.

FLOR MORTA



-1 PONTO

ALFAZEMA



1 PONTO > SE PERTENCER AO MAIOR GRUPO DE ALFAZEMAS DO JARDIM.

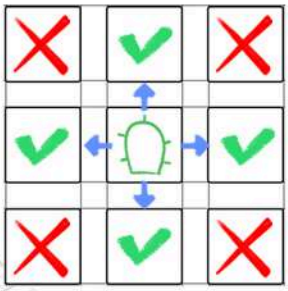
CANO DESPERDIÇADO

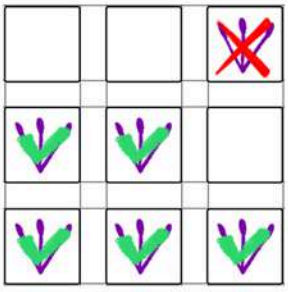


-1 PONTO > SE ESTIVER REGANDO DOIS LOCAIS SEM FLORES (VIVAS OU MORTAS).

Termos Importantes

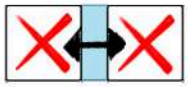
TOCANDO:
ADJACENTE A OUTRA FLOR DE FORMA VERTICAL OU HORIZONTAL.





GRUPO:
CONJUNTO DE FLORES IGUAIS CONECTADAS UMAS ÀS OUTRAS DE FORMA ORTOGONAL.

CANO DESPERDIÇADO:
CANO QUE ESTEJA REGANDO DOIS ESPAÇOS VAZIOS.



Tardim dos Rabiscos

Créditos

GAME DESIGN: PEDRO "CABELINHO"
CAPA: ARTHUR MORENO MILAN PARREIRA
DESIGN GRÁFICO: FELIPE JROSA
PRODUÇÃO: SANDRO TOMASETTI
COMUNICAÇÃO: ALEXANDRE "HARU"

piquinim

CYBER RHINO STUDIOS