GUMMI LAND™

Marco Teubner
Gorobeï

6+ | 2 - 4 | 20 min

Regras

Sejam muito bem-vindos à Gummizlândia onde estes doces divertidos vivem. Os Gummiz adoram fruta e passam todo o seu tempo a cultivá-la. São mesmo amantes da comida! Por acaso sabias que os podes domesticar? Atrai Gummiz Selvagens com frutas deliciosas e adiciona-os à tua Caixa-Gummiz! Faz-lhes cócegas para fazer com que eles saiam do seu esconderijo e te ajudem a apanhar ainda mais Gummiz!

Material de jogo

✦ **80 fichas Gummiz:**

- 24 fichas iniciais (6 por jogador) com uma face *Gummiz Domesticado* (fundo azul-claro) e uma face *Cor do Jogador*;

- 32 fichas com uma face *Gummiz Domesticado* (fundo azul-claro) e uma face *Gummiz Selvagem* (fundo vermelho);
- 3 caixas com 8 fichas Gummiz Exóticos (usadas apenas no modo Aventura);

✦ **4 distribuidores de fichas** Caixa-Gummiz em 4 cores, uma cor por jogador;

✦ **1 Coça-Gummiz** em madeira.

Objetivo do jogo

Treina o maior número de Gummiz possível ao atraí-los com frutas para venceres o jogo.

Preparação de jogo

Entrega a cada jogador:

- 1 Caixa-Gummiz;
- 6 Fichas iniciais da mesma cor.

Num jogo com menos de 4 jogadores, as Caixas-Gummiz e as fichas iniciais que não forem usadas devem ser colocadas de volta na caixa de jogo.

1. Baralha e organiza as 32 fichas Gummiz em 4 pilhas iguais e coloca-as com a face Gummiz Selvagens virada para cima ao centro da mesa.
2. Baralha as 6 fichas iniciais e insere-as na tua Caixa-Gummiz usando a ranhura no topo, coloca-as sempre de modo a que a face Gummiz Domesticados esteja virada para cima. Todos os jogadores devem preparar as suas Caixas-Gummiz desta forma.
3. Coloca o Coça-Gummiz em cima da mesa ao alcance de todos os jogadores.

O jogador que gostar mais de doces é o primeiro a jogar e torna-se no Treinador Ativo.
O jogo pode agora começar!

Como jogar

A partida é jogada no sentido dos ponteiros do relógio.
No teu turno de jogo, cumpre os seguintes 3 passos por ordem:

1. faz cócegas nos Gummiz
2. apanha Gummiz Selvagens
3. passa o Coça-Gummiz ao próximo jogador

1. Faz cócegas nos Gummiz

Pede ajuda aos teus Gummiz. Usa o Coça-Gummiz para fazer cócegas a 2 Gummiz e fazer com que eles saiam da tua Caixa-Gummiz

Como usar a Caixa-Gummiz:
Empurra o Coça-Gummiz para a ranhura que se encontra no fundo da Caixa-Gummiz até que uma ficha apareça do outro lado.
Repete este passo para cada ficha.

Coloca as fichas à tua frente, deixando a face Gummiz Domesticados visível.

Nota: se não tiveres mais fichas Gummiz na tua Caixa-Gummiz ignora este passo e avança para o passo seguinte: *Apanha Gummiz Selvagens*, durante este turno.

2. Apanha Gummiz Selvagens

A captura consiste em atrair os Gummiz Selvagens de uma única ficha com frutas deliciosas para que eles entrem na tua Caixa-Gummiz.
No teu turno de jogo só podes capturar Gummiz uma vez e apenas se tiveres os meios para o fazer.

A. Observa as fichas Gummiz Selvagens. Elas informam-te de duas coisas:

✦ o número de Gummiz que vais ganhar com esta ficha

✦ o número e tipo de frutas que vais precisar para os capturar.

B. Observa as fichas colocadas à tua frente e encontra as frutas que irás precisar para os capturar:

✦ **Se tiveres tudo aquilo que precisas, ótimo!** Retira as fichas que necessitas e recebe a ficha Gummiz Selvagem que capturaste. Insere todas estas fichas, uma a uma em qualquer ordem dentro da tua Caixa-Gummiz com a face Gummiz Domesticado virada para cima. A tua captura foi um sucesso!

✦ **Se por acaso te faltarem frutas que precisas para a captura, azar!** É mesmo assim, talvez para a próxima ronda consigas organizar melhor a tua jogada. Avança para o próximo passo.

Os Gummiz Domesticados irão dar-te uma mãozinha, através deles consegues receber recompensas que te irão ajudar a capturar novos Gummiz. Algumas recompensas são frutas mas outras são especiais e irão dar-te uma grande vantagem. Ver **Recompensas Especiais.**

Nota: alguns Gummiz gostam mais de certas comidas do que outros e esses não te trazem recompensas, no entanto há muitos mais Gummiz por onde escolher! Só precisas de os voltar a colocar dentro da tua Caixa-Gummiz quando os libertares.

3. Passa o Coça-Gummiz ao próximo jogador

O teu turno de jogo terminou e deves entregar o Coça-Gummiz ao jogador da tua esquerda. Ele é agora o novo Treinador Ativo e o seu turno começa.

Fim do jogo

O jogo termina quando apenas 2 pilhas de fichas Gummiz estiverem em cima da mesa. Garante que todos os jogadores tiveram o mesmo número de rondas antes de terminares a partida. Se já não houverem mais Gummiz Selvagens em cima da mesa, o jogo termina automaticamente.

Os Treinadores retiram todas as suas fichas das suas Caixas-Gummiz e vão adicioná-las às suas últimas fichas, formando uma pilha à sua frente. Depois, cada treinador vai contar quantos Gummiz Domesticados tem.

ATENÇÃO! Lembra-te que é para contar o número de Gummiz e não o número de fichas!

Neste exemplo o Treinador verde tem 21 Gummiz Domesticados e o Treinador azul tem 24 Gummiz Domesticados. O Treinador azul vence o jogo!

O Treinador com o maior número de Gummiz Domesticados vence o jogo e é eleito o Melhor Treinador de Gummiz! Em caso de empate, o Treinador com o maior número de recompensas especiais (excluindo frutas) vence o jogo. Se o empate persistir, os jogadores envolvidos partilham a vitória.

Modo Aventura

Queres levar esta aventura ainda mais longe? Parte em busca de novos Gummiz que habitam nas regiões vizinhas com outros Treinadores.
Neste jogo irás encontrar 3 caixas extra para explorares 3 novas regiões.

Cada caixa contém:

✦ **4 fichas iniciais Gummiz Exóticos**; uma das fichas deve ser adicionada às 6 fichas iniciais de cada Treinador durante a preparação de jogo;

✦ **4 fichas Gummiz Exóticos** que devem ser adicionadas às 4 pilhas de Gummiz durante a preparação de jogo.

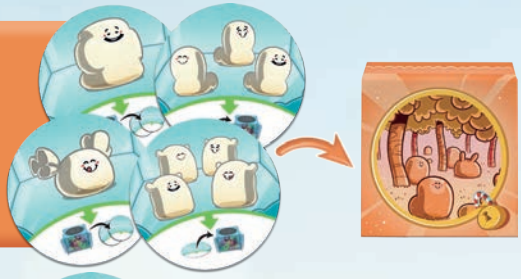
ATENÇÃO: é recomendado abrir cada nova caixa apenas se cumprires as condições para o fazer num jogo anterior.

Praia Ananás

Se, no final do jogo, um ou mais Treinadores tiverem conseguido apanhar os 4 Gummiz tricolor, abre a caixa branca.
Estamos de férias, e férias significa praia Ananás! Fica a conhecer os Gummiz com sabor a ananás que aí vivem e vai brincar com eles!

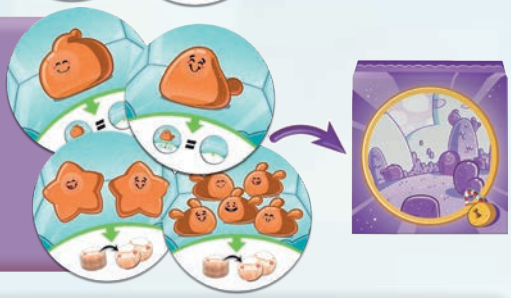
Laranjeiras

Antes do fim do jogo, se um ou mais Treinadores tiverem conseguido capturar os 4 Gummiz Ananás, abre a caixa laranja. Depois de um mergulho refrescante não há nada como uma bela sesta debaixo de uma laranjeira. Que sorte, conseguiste encontrar a laranjeira e está repleta de Gummiz Laranja!



Montanha Amoras

Antes do fim do jogo, se um ou mais Treinadores tiverem conseguido capturar 4 Gummiz Laranja, abre a caixa roxa. Para terminar a tua viagem não há nada melhor do que uma caminhada pelas montanhas onde crescem deliciosas amoras! No teu caminho de regresso assegura-te de que apanhas os novos Gummiz com sabor a amora!



Nota: assim que todas as fichas Gummiz Exóticos tiverem sido descobertas, podes jogar com todas as fichas novas ou então selecionar Gummiz diferentes à tua escolha para jogarem nas tuas novas partidas.

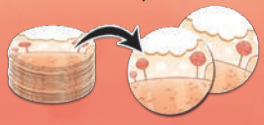
Frutas e Recompensas Especiais

Morango/ Maçã/ Limão: estas frutas permitem-te capturar Gummiz.

Multi-sabores: esta recompensa pode ser usada em substituição do Morango, da Maçã ou do Limão.

Arrumar/ Ananás: podes colocar uma das fichas que estejam à frente de um jogador adversário de volta na sua Caixa-Gummiz.

Duplo/ Laranja: neste turno de jogo, depois de colocares esta ficha na tua Caixa-Gummiz, podes capturar até 2 fichas Gummiz Exóticos em vez de uma. Tem cuidado, ainda precisas das frutas necessárias para conseguires capturar ambas.

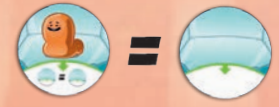


Seleção/ Amora: escolhe uma pilha de fichas que esteja ao centro da mesa para consultares. Podes tirar uma ficha Gummiz à tua escolha e colocá-la no topo da pilha. Assim que tiveres usado esta recompensa, coloca-a na tua Caixa-Gummiz.

Recompensas Iniciais

Sabor: quando usas esta recompensa, liberta 2 novos Gummiz. Assim que isto acontecer, coloca esta ficha na tua Caixa-Gummiz.

Pastilha Elástica: quando usas esta recompensa, ela espelha o efeito de outra ficha que tenhas à tua frente até ao fim do teu turno. Dá para usar com Frutas e com qualquer outra Recompensa Especial.



Exemplo: no seu turno, o jogador azul usa a Pastilha Elástica para copiar o efeito da ficha Multi-sabor que tem à sua frente. Isto significa que podem usar a Pastilha Elástica como se fosse uma ficha Multi-sabor durante este turno.

Troca: podes colocar até 2 fichas que tenhas à tua frente dentro da tua Caixa-Gummiz e libertar o mesmo número de novas fichas adicionadas.

© 2022 Blue Orange Edition. Gummiland e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Edition, França. Jogo editado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. www.blueorangegames.eu