

Manual do Jogo

Curva de Rio

Informações do Jogo

Jogadores: 1 a 4

Faixa etária: 10+ anos

Duração média: 15 a 25 minutos

Componentes

30 peças de rio

4 peões de jogador

1 peão branco (Piranha)

12 fichas de vida

2 dados



A (9 peças)



B (5 peças)



C (5 peças)



D (4 peças)



E (3 peças)



F (3 peças)



G (1 peça)

Materiais auxiliares

Cronômetro

Resumo do Jogo

Curva de Rio é um jogo dividido em duas fases.

Na primeira fase, todos os jogadores trabalham em equipe para construir o curso do rio e acumular vidas.

Na segunda fase, a cooperação termina. Os jogadores passam a controlar a Piranha, tentando atingir os adversários e eliminar suas vidas.

O vencedor será o último jogador com vidas restantes.

Objetivo

Construa um rio completo durante a fase cooperativa para acumular o maior número possível de vidas.

Depois, utilize a Piranha estrategicamente para eliminar seus adversários e permanecer como o único sobrevivente.

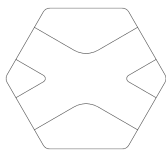
Fase 1 – Construção do Rio

Objetivo

Construir o curso do rio e acumular vidas para a fase seguinte.

Preparação

Coloque a peça em formato de X no centro da mesa.



Posicione o peão branco (Piranha) no centro da peça inicial.

Separe todas as peças que possuem apenas uma saída.

Embaralhe todas as demais peças e espalhe-as viradas para baixo sobre a mesa.

Cada jogador escolhe um peão.

Todos lançam o dado. Quem obtiver o maior número inicia a partida. Os demais seguem em ordem decrescente.

Como jogar

Na sua vez, escolha uma peça entre as disponíveis.

Posicione-a dando continuidade ao curso do rio.

O turno passa ao próximo jogador.

Continue até que todas as peças principais tenham sido utilizadas.

Ganho de vidas

Sempre que uma peça fechar um caminho do rio, unindo duas ou mais extremidades abertas, todos os jogadores recebem 1 Vida.

Anote as vidas conquistadas no bloco de notas.

Encerramento da Fase 1

Após utilizar todas as peças principais, coloque as peças que possuem apenas uma saída para finalizar todos os caminhos restantes do rio.

Com o mapa concluído, inicia-se a segunda fase.

Fase 2 – A Caçada da Piranha

Objetivo

Mover a Piranha pelo rio até alcançar os peões dos adversários e eliminar suas vidas.

Posicionamento

Na mesma ordem definida no início da partida:

Cada jogador posiciona seu peão em uma casa inicial.

Os peões somente podem ser colocados:

nas peças de final de caminho (peças que ficaram fora da montagem principal); ou

nas peças de curva de rio (curvas fechadas).

Dois jogadores não podem iniciar na mesma casa.

Como jogar

Na sua vez, lance o dado.

O resultado indica exatamente quantas peças a Piranha deverá se mover.

A Piranha deve seguir somente pelos caminhos conectados do rio.

A Piranha permanece onde terminou seu movimento e será movimentada pelo próximo jogador.

Ataque

Se a Piranha terminar seu movimento exatamente na peça ocupada por outro jogador:

esse jogador perde 1 Vida;

a perda deve ser registrada no bloco de notas;

o jogador reposiciona imediatamente seu peão em outra peça de final de caminho ou em uma curva de rio que esteja desocupada.

Eliminação

Quando um jogador perder todas as suas vidas, ele é eliminado da partida e retira seu peão do mapa.

Vitória

A partida termina quando restar apenas um jogador com pelo menos uma vida.

Esse jogador é declarado o vencedor de Curva de Rio.

Regras Importantes

O jogo pode ser disputado por 1 a 4 jogadores.

Apenas uma peça pode ser colocada por jogador em cada turno durante a construção do rio.

As peças com apenas uma saída devem permanecer separadas até o final da Fase 1.

Todos os jogadores ganham 1 Vida sempre que um caminho do rio é fechado durante a construção.

As vidas devem ser registradas no bloco de notas durante toda a partida.

A Piranha é a única peça que se movimenta na Fase 2.

O peão branco permanece na posição onde terminou o turno anterior.

Os peões dos jogadores permanecem parados, sendo movimentados apenas quando perderem uma vida.

Nenhum jogador pode ocupar uma casa já ocupada por outro jogador.

Vence o último jogador com vidas restantes.