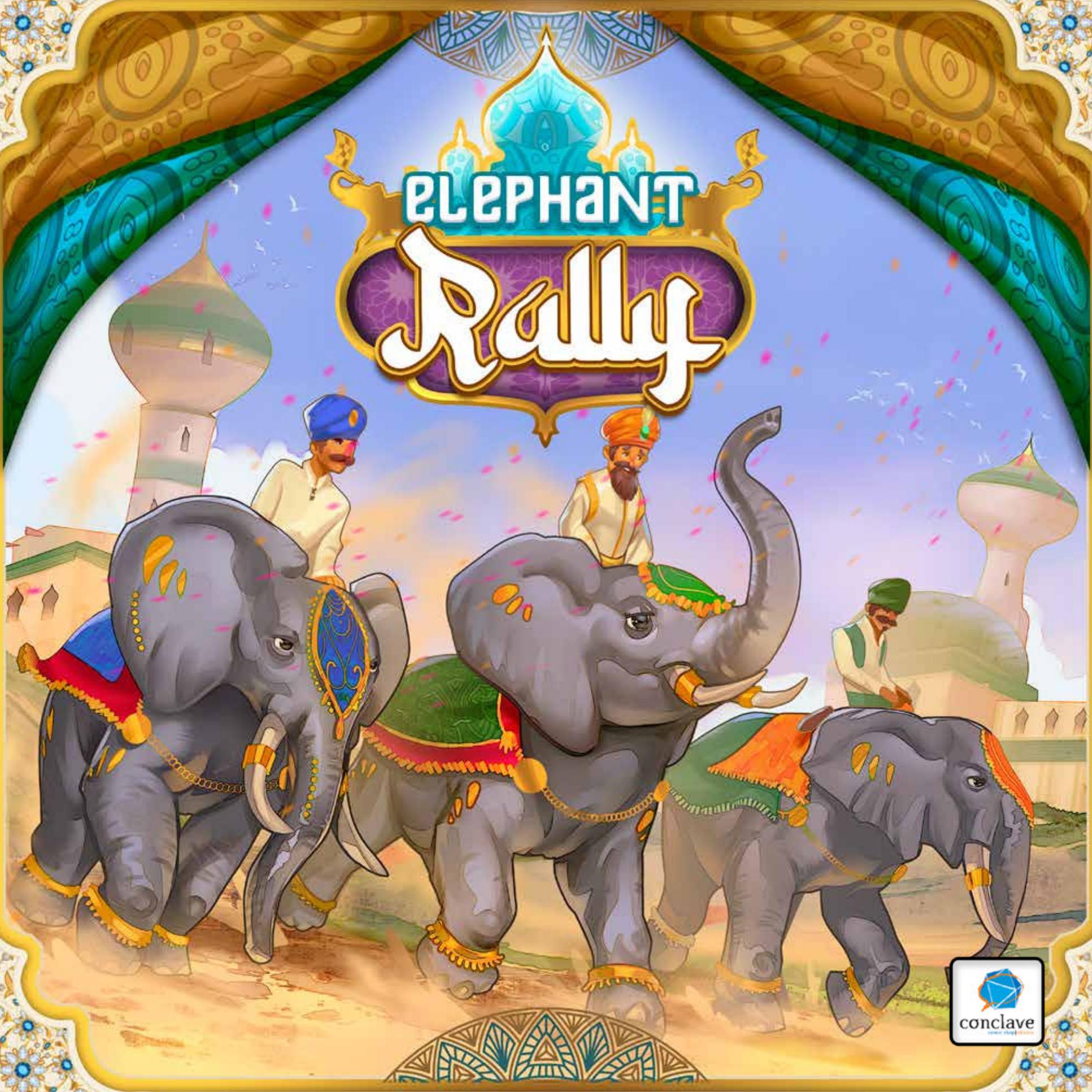


ELEPHANT

Rally

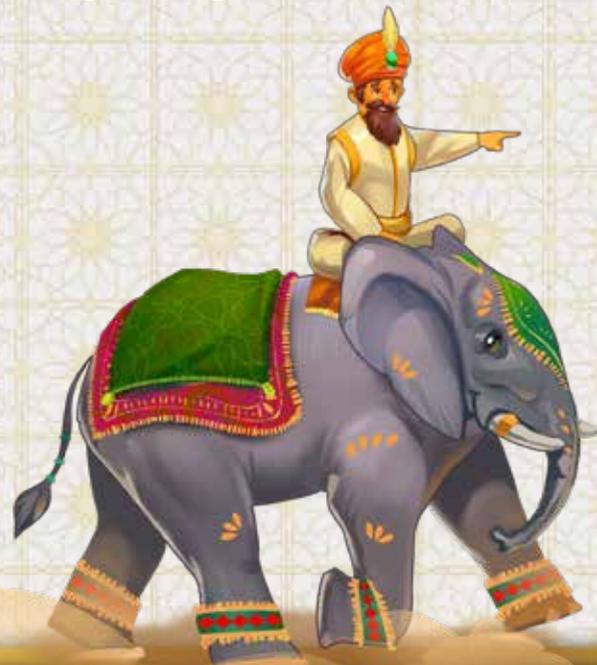


VISÃO GERAL DO JOGO

Todos os anos, aldeões vêm de todos os cantos a fim de participar do Festival de colheitas. Enquanto alguns trazem consigo lindos tapetes para venda, outros chegam para compartilhar o delicioso suco de manga. Homens de fé honram as Vacas Sagradas, enquanto crianças brincam com macacos travessos e suspiram com os encantadores de serpentes. Mas mesmo com toda esta animação, o grande evento do festival é a Corrida de Elefantes. Jovens e moças passam dias decorando seus elefantes com pinturas reverentes e alegres para que eles, neste momento único, possam atravessar a multidão de aldeões festivos, abrindo caminho entre os outros paquidermes prontos para a corrida, enfrentando floretas cheias de tigres ferozes e percorrendo as estreitas e sinuosas trilhas entre as montanhas. O sino toca, os elefantes mostram toda a sua empolgação e a corrida tem início!

OBJETIVO DO JOGO

Elephant Rally é um jogo no qual você deve guiar seu Elefante pelo percurso, buscando cruzar a linha de chegada em primeiro lugar. Durante a partida, você jogará cartas para mover seu elefante, podendo também empurrar outros Elefantes, esquivar-se ou “dar carga” em obstáculos; além de procurar por espaços ou posições que lhe ofereçam vantagem estratégica. Além disso, você vai usar cartas que ativam eventos especiais, podendo se beneficiar ou prejudicar seus oponentes.



COMPONENTES



68 cartas



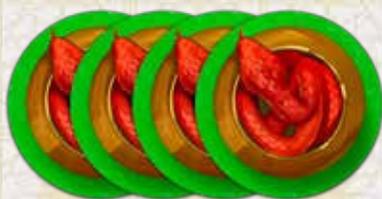
6 peões de
Elefantes



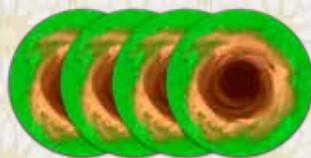
10 peões de
Vacas Sagradas



1 marcador de
Rato
e 1 *stand*



4 fichas de
Cobra



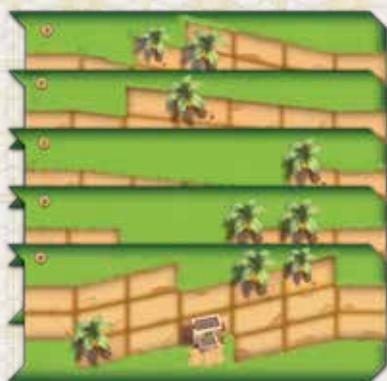
4 fichas de
Tocas de Rato



1 peça de
Largada



1 peça de
Chegada



5 peças de
Pista Reta



4 peças de
Pista Curva de 45°



4 peças de
Pista Curva de 90°

PREPARAÇÃO

1. Monte o circuito como indicado abaixo.
2. Cada jogador escolhe um peão de Elefante colorido. Em seguida, um jogador reúne os peões e, sem olhar, sorteia um deles. Este será o jogador inicial.
3. Iniciando com o último jogador e prosseguindo em sentido anti-horário, os jogadores posicionam seus próprios peões de Elefante em um dos seis espaços iniciais marcados com setas. O jogador inicial será o último a escolher o espaço inicial para seu peão.
4. Coloque o marcador de Rato junto com as 4 fichas de Cobra em um local próximo ao circuito.
5. Embaralhe as cartas e distribua, com a face para baixo, seis cartas para cada jogador. As cartas restantes formam a pilha de saque.
6. O jogador inicial realiza seu turno. A partida continua em sentido horário.

CIRCUITO INICIAL

De 2 a 4 jogadores

Pistas: Início / D / k / f / E / J / C / G / M / H / Fim.

De 5 ou 6 jogadores

Pistas: Início / D / k / f / E / J / G / M / H / Fim.

Para a sua primeira partida, encaixe o marcador de rato no stand.



Posicione as Vacas Sagradas de acordo com o número de jogadores: dez para 3 ou 4 jogadores e oito para 5 ou 6. Coloque-as em pares pelo circuito. Posicione ao menos duas Vacas na última peça de pista, antes da linha de chegada.

Coloque as fichas de Toca de Rato pelo circuito, posicionando uma das fichas na última peça de pista, antes da Linha de Chegada.

EM SEU TURNO

JOGUE CARTAS:

Você deve executar **UMA** (e apenas uma) das três ações seguintes:

- Jogue uma carta e descarte uma carta (opcional).
- Jogue duas cartas em qualquer combinação, exceto duas cartas verdes (de movimento).
- Descarte qualquer quantidade de cartas de sua mão.

Você deve aplicar todos os efeitos de uma carta jogada, caso existam (consulte a seção Movimento do Elefante para exceções a esta regra). Se jogar apenas uma carta, você também pode descartar (opcional) uma carta para sacar mais cartas no final de seu turno. **Se tiver jogado duas cartas em seu turno, você deve resolver totalmente a primeira carta antes de resolver a segunda.**

Todas as cartas jogadas vão para uma pilha de descarte comum.

SAQUE CARTAS:

Conte as cartas em sua mão no final de seu turno, em seguida:

- Se você tiver menos de seis cartas, saque até atingir seis.

Saque uma carta a menos para cada ficha de Cobra que esteja na sua frente (consulte Encantador de Serpentes e Tigre na seção Efeitos de Cartas para mais detalhes).

- Se você tiver seis ou mais cartas, não saque nenhuma.

Quando não houver mais cartas na pilha de saque, embaralhe as cartas do descarte para formar um novo deck.

DURANTE O TURNO DE OUTRO JOGADOR:

A carta do Tigre é a única que pode ser jogada fora de seu turno. Jogá-la permite a você cancelar os efeitos de uma carta **VERMELHA** jogada pelo jogador ativo ou cancelar o efeito de outro Tigre jogado por qualquer jogador.



MOVIMENTO DO ELEFANTE

Jogar uma carta **verde** ou uma carta **vermelha** de movimento permite que você avance seu Elefante o número de espaços mostrado no canto superior direito da carta.

Existem algumas regras que determinam como seu Elefante pode se mover na pista.

- Seu Elefante deve se mover o número total de espaços mostrados na carta, desde que seja possível.
- Seu Elefante **não pode ocupar ou passar por espaços ocupados por uma Vaca Sagrada ou por outro Elefante.**
- Seu Elefante **não pode se mover para trás** (a não ser que uma carta de Rato tenha sido jogada. Consulte a seção Efeitos de Cartas, pag. 8).
- Seu Elefante **não pode se mover diagonalmente para trás.**
- Seu Elefante **não pode se mover diagonalmente para a frente** (a não ser que a carta de movimento possua o efeito do suco de Manga. Consulte a seção Efeitos de Cartas, pag. 8).
- Seu Elefante **não pode se mover para os lados, a não ser que se mover para frente seja impossível.**
- Ao se mover para frente, seu Elefante irá **empurrar todos os outros Elefantes** que estejam à frente dele na mesma pista.
- Uma Vaca Sagrada é um obstáculo que Elefantes **não conseguem empurrar** (a não ser que a carta de Movimento possua um efeito de Carga. Consulte a seção Efeitos de Cartas, pag. 8).
- Ao ser forçado a se mover para os lados, você pode escolher esquerda ou direita, caso estas opções estejam disponíveis.
- Ao se mover para os lados, seu Elefante irá empurrar todos os outros Elefantes que encontrar na direção do movimento lateral até que o movimento para frente seja novamente possível ou não reste nenhuma opção de movimento.
- As divisões entre peças de pistas também representam divisões entre os espaços.



O jogador vermelho joga a carta de 6 movimentos, movendo-se 6 espaços em linha reta. Ele empurra o azul até o fim da pista. Em seguida, empurra o verde e o amarelo, que é bloqueado pela vaca sagrada, obrigando-o a mover-se para o espaço lateral.



O jogador vermelho joga a carta de 4 movimentos com carga, movendo-se 4 espaços em linha reta. Ele empurra o azul e o amarelo. Em seguida, empurra o verde e a vaca sagrada.



O jogador vermelho joga a carta de 4 movimentos com suco de manga, podendo movimentar-se na diagonal, sem empurrar nenhum outro elefante ou a vaca sagrada.



O jogador vermelho joga a carta de 4 movimentos com tapete voador, movendo-se 4 espaços em linha reta e pulando por sobre o elefante azul. Ele deve pousar em um espaço vazio.

EFEITOS NO TABULEIRO:

BANANEIRA:



Se o seu Elefante **terminar** seu movimento em um espaço que contenha uma Bananeira, você deve sacar imediatamente cartas adicionais até que possua **nove** cartas na mão.

Saque uma carta a menos para cada ficha de Cobra que esteja à sua frente (consulte Encantador de Serpentes e Tigre na seção Efeitos de Cartas para detalhes).

Ser empurrado para um espaço de Bananeira **não** concede nenhum saque de cartas. Se o seu Elefante já se encontra em uma Bananeira e não se moveu durante seu turno, você não recebe nenhum saque de cartas como bônus.

RIO/PONTE:



O Elefante líder da corrida deve **parar** seu movimento no espaço antes da Ponte ou do Rio e se torna um obstáculo que não pode ser empurrado, como uma Vaca Sagrada. Em seu próximo turno, ele pode se mover normalmente. Nenhum outro elefante pode cruzar a Ponte ou o Rio até que o líder tenha cruzado. Depois que o Elefante líder tiver cruzado a Ponte ou o Rio, todos os outros Elefantes passam a ignorar esta regra.

Os Elefantes sentem medo ao cruzar esses espaços, por isso eles param. No entanto, assim que se sentem seguros para atravessá-los novamente, não param mais.

Observação 1: *você pode empurrar o Elefante líder da corrida em direção a um espaço de rio ou de ponte se jogar uma carta de movimento com efeito de carga.*

Observação 2: *o jogador líder pode voar por cima de um espaço de Rio/Ponte jogando uma carta de movimento com um efeito de tapete mágico (consulte a seção Efeitos de Cartas para detalhes).*

MANGUEIRA:



Se o seu Elefante **terminar** seu movimento em um espaço que contenha uma Mangueira, você pode imediatamente se movê-lo dois espaços adicionais, inclusive diagonalmente. Ser empurrado para um espaço de Mangueira **não** concede quaisquer movimentos especiais.

BARRACA DO MERCADO:



Se o seu Elefante terminar seu movimento em um espaço que contenha uma Barraca do Mercado, imediatamente revele uma carta da pilha de saque e aplique seus efeitos, caso seja possível; em seguida, descarte a carta revelada. Ser empurrado para um espaço de Barraca do Mercado **não** concede o saque da carta extra.

MARGEM DE RIO ENLAMEADA:



Estes espaços são marrons na pista e cada um possui um número entre 2 e 4. Seu Elefante se move normalmente por estes espaços, a **menos que ele já esteja em uma margem de rio enlameada no início de seu turno**. Neste caso, o número marcado no espaço representa o número de pontos de movimento que você deve gastar para desatolar seu elefante da lama para que ele consiga se mover novamente. Uma vez que seu Elefante estiver livre (desatolado), ele se move um espaço por ponto de movimento, como de costume.

Exemplo: *se o seu turno se iniciar com seu Elefante em um espaço de margem de rio enlameada com um 2 nele e você jogar uma carta verde de 5 de movimento, seu Elefante tem de usar 2 movimentos para se desatolar do espaço de margem de rio enlameada e, em seguida, mover-se por mais 3 espaços, como de costume.*

Elefantes podem ser **empurrados** através de uma margem de rio enlameada normalmente. Vacas se movem por esses tipos de espaço da mesma forma que se movem em qualquer espaço normal da pista.

Observação: *cartas de movimento vermelhas não podem ser jogadas para se mover através desses espaços, porque elas só permitem movimentos de 2 espaços, o que não é o suficiente para seu Elefante se desatolar de um espaço como este e se mover.*

EFEITOS DAS CARTAS:

CARTAS DE MOVIMENTO (VERDES 5 E 6)

Quando jogar uma carta de movimento você deve mover seu Elefante respeitando todas as regras de movimento.

CARTA DE MOVIMENTO COM EFEITO DE CARGA



O efeito de Carga permite que seu Elefante **empurre** tanto Elefantes quanto Vacas Sagradas que estejam à frente dele na mesma pista, até o valor de movimento da carta.

Você pode ignorar este efeito e usar esta carta como uma carta de movimento apenas. Mas sempre que decidir usar o efeito de Carga, você deve usá-lo durante todo o movimento.

CARTA DE MOVIMENTO COM EFEITO DO TAPETE MÁGICO



O efeito do Tapete Mágico permite que seu Elefante **voe** por sobre quaisquer Elefantes e Vacas Sagradas que estejam na mesma pista. Seu Elefante se move o valor total de movimento da carta e o espaço no qual ele irá pousar deve estar desocupado. Seu Elefante não pode mudar de pista ou pousar fora dos espaços da pista. Caso ele não consiga cumprir estes requisitos, o efeito do Tapete Mágico não pode ser aplicado.

Você pode ignorar este efeito e usar esta carta como uma carta de movimento apenas.

Observação 1: *você pode usar este efeito para voar por sobre um espaço de rio ou de ponte, evitando a obrigação de parar caso você seja o jogador líder da corrida.*

Observação 2: *você pode também voar por sobre espaços “virtuais” como no exemplo abaixo*



CARTA DE MOVIMENTO COM EFEITO DO SUCO DE MANGA



O efeito do Suco de Manga permite que seu Elefante se mova para frente e para os lados normalmente, além de **diagonalmente** para a frente em direção a espaços desocupados, até o valor de movimento da carta. Seu Elefante **não** empurra outros Elefantes ao se mover diagonalmente para a frente.

Você pode ignorar este efeito e usar esta carta como uma carta de movimento apenas.

RATO



Quando jogar a carta de Rato, você deve colocar o marcador de Rato no topo de qualquer das quatro fichas de “toca de rato”. Em seguida, você pode **mover o marcador de Rato até seis espaços**, seguindo as seguintes regras:

- O Rato não pode se mover diagonalmente.
- O Rato pode se mover através de espaços ocupados por Vacas Sagradas como se estes espaços estivessem desocupados.
- Quando um Rato entra em um espaço ocupado por um Elefante, seu movimento termina.

No momento que um Rato entra em um espaço ocupado por um Elefante, este **Elefante move três espaços para trás**, empurrando quaisquer Elefantes e Vacas Sagradas que estejam na mesma pista.

Se a quantidade total de movimentos para trás for bloqueada pelo final da pista, o Elefante assustado se move para o lado até que o movimento para trás seja novamente possível ou até que ele tenha movido todos os três espaços.

Após apavorar um Elefante, devolva o marcador de Rato para a reserva próxima da pista de corrida.

MACACO



Quando jogar a carta de Macaco, **pegue duas cartas aleatórias da mão de outro jogador.**

Se não tiver jogado outra carta neste turno, você pode jogar uma das cartas roubadas imediatamente.

VACA SAGRADA



Quando jogar uma carta de Vaca Sagrada, você **pode mover qualquer número de Vacas Sagradas na pista até um total de oito espaços.**

Vacas Sagradas podem se mover para **frente ou para trás** através de espaços adjacentes, mas **não** podem se mover diagonalmente.

Vacas Sagradas não podem se mover para um espaço ocupado por um Elefante ou outra Vaca Sagrada. Você não precisa mover todos os oito espaços permitidos.

Você **não** pode utilizar alguns movimentos da Vaca Sagrada, jogar uma carta **verde** ou **vermelha**, e em seguida utilizar os movimentos restantes da Vaca Sagrada.

ORAÇÃO



Quando jogar uma carta de Oração, você **pode olhar a pilha de descarte, pegar uma carta de sua escolha e adicioná-la à sua mão.**

Você **não** pode olhar a pilha de descarte até que tenha jogado a carta de Oração.

Se não tiver jogado outra carta neste turno, você pode jogar a carta escolhida imediatamente.

ENCANTADOR DE SERPENTES



Quando você jogar uma carta de Encantador de Serpentes, entregue a ficha de Cobra para um jogador. Cada ficha de Cobra reduz em um o limite de cartas na mão.

Exemplo: se você possui uma ficha de Cobra na sua frente, no final de seu turno você deverá verificar se possui menos que cinco cartas na mão; se for o caso, terá de sacar cartas até que possua cinco cartas na mão.

A mesma restrição se aplica ao efeito da Bananeira. Você irá sacar uma carta a menos para cada ficha de Cobra que possua.

Exemplo: se terminar seu movimento em um espaço de Bananeira e houver duas fichas de Cobra na sua frente, você irá sacar cartas até que possua 7 cartas em sua mão, em vez de as 9 normais.

Se todas as quatro fichas de Cobra já se encontrarem na frente dos jogadores quando jogar a carta Encantador de Serpentes, escolha qualquer ficha de Cobra que já esteja em jogo (incluindo a que esteja à sua frente) e entregue-a a um jogador diferente.

TIGRE



Você pode jogar a carta de Tigre como uma carta **vermelha em seu turno** ou como uma **roxa no turno de outro jogador**. Quando jogá-la em seu turno, a carta de Tigre permite que você descarte todas as fichas de Cobra que foram jogadas contra você.

Quando jogá-la no turno de outro jogador, a carta de Tigre **cancela** o efeito de uma carta **vermelha** que tenha sido jogada por este jogador. Você deve jogar a carta de Tigre antes que o jogador ativo complete o efeito da carta **vermelha** jogada. A carta cancelada ainda é considerada como se tivesse sido jogada, mas ela não tem efeito nenhum.

Observação: você pode jogar um Tigre para cancelar o efeito de outro Tigre e restaurar o efeito da carta original **vermelha**.

VITÓRIA:

O primeiro Elefante a cruzar a linha de chegada (ou aquele que tenha sido empurrado para cruzar a linha de chegada), vence a corrida.

VARIANTE PARA DOIS JOGADORES

Em uma partida com dois jogadores, cada um deles controlará dois Elefantes. A Preparação e a forma de jogar são praticamente as mesmas quando com 3 a 6 jogadores, exceto pelas pequenas mudanças listadas abaixo.

O primeiro jogador que cruzar a linha de chegada com ambos os Elefantes que controla será o vencedor.

Prepare o jogo da mesma forma como que se estivesse jogando com três ou quatro jogadores, com as seguintes mudanças:

- Use apenas 2 fichas de Cobra em vez de 4.
- Cada jogador escolhe dois peões de Elefante para controlar.

EM SEU TURNO:

- Movimento – você não precisa alternar os turnos entre seus Elefantes. Você pode mover o mesmo Elefante vários turnos consecutivos se assim desejar. Você pode até mover ambos os seus Elefantes no mesmo turno se jogar duas cartas de movimento ou uma carta vermelha e uma verde de qualquer valor.
- Empurrando Elefantes – você não pode empurrar seus próprios Elefantes. Trate-os como uma Vaca Sagrada (você pode empurrar seu Elefante com o efeito de Carga, como o faria com qualquer Vaca Sagrada).

APÊNDICE 1 – CRIANDO SUAS PRÓPRIAS PISTAS

Neste apêndice você irá encontrar 6 sugestões de pistas.

Se quiser criar suas próprias pistas, temos algumas dicas:

- Para 2 a 4 jogadores, a pista deve ter algo em torno de 50 espaços de extensão. Para 5 ou 6 jogadores, faça uma menor, algo em torno de 40 espaços.
- Coloque trilha de lama no meio da pista ou na segunda metade da pista.

- Use apenas uma trilha de lama.
- Coloque trilhas de rio ou de ponte mais próximas do final da pista.
- Evite muitas trilhas com apenas uma pista, especialmente se estiver jogando com 5 ou 6 jogadores.

Se quiser se aventurar e construir uma pista realmente desafiadora, esqueça todas estas dicas e deixe sua imaginação fluir!



PISTA 1

2 a 4 jogadores:

Início / D / C / m / i / f / B / h / l / j / Fim

5 ou 6 jogadores:

Início / D / C / m / i / f / h / l / j / Fim



PISTA 2

2 a 4 jogadores:

Início / E / J / g / i / c / F / H / M / B / Fim

5 ou 6 jogadores:

Início / E / J / g / i / c / F / H / M / Fim



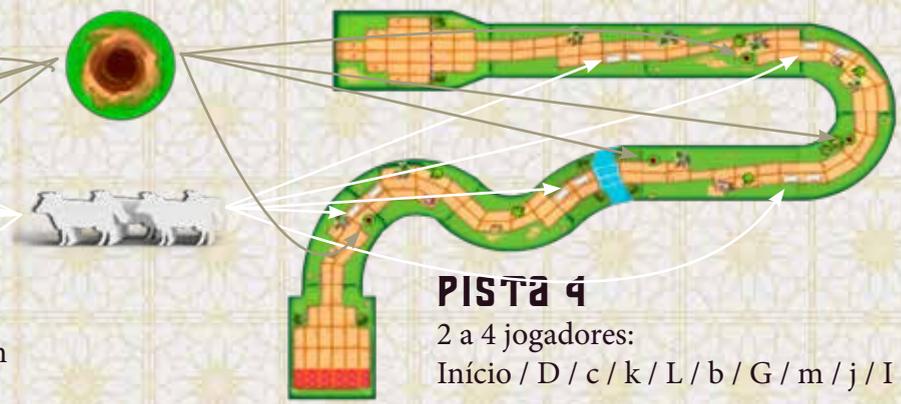
PISTA 3

2 a 4 jogadores:

Início / C / d / k / J / h / I / e / M / f / Fim

5 ou 6 jogadores:

Início / C / d / k / J / h / e / M / f / Fim



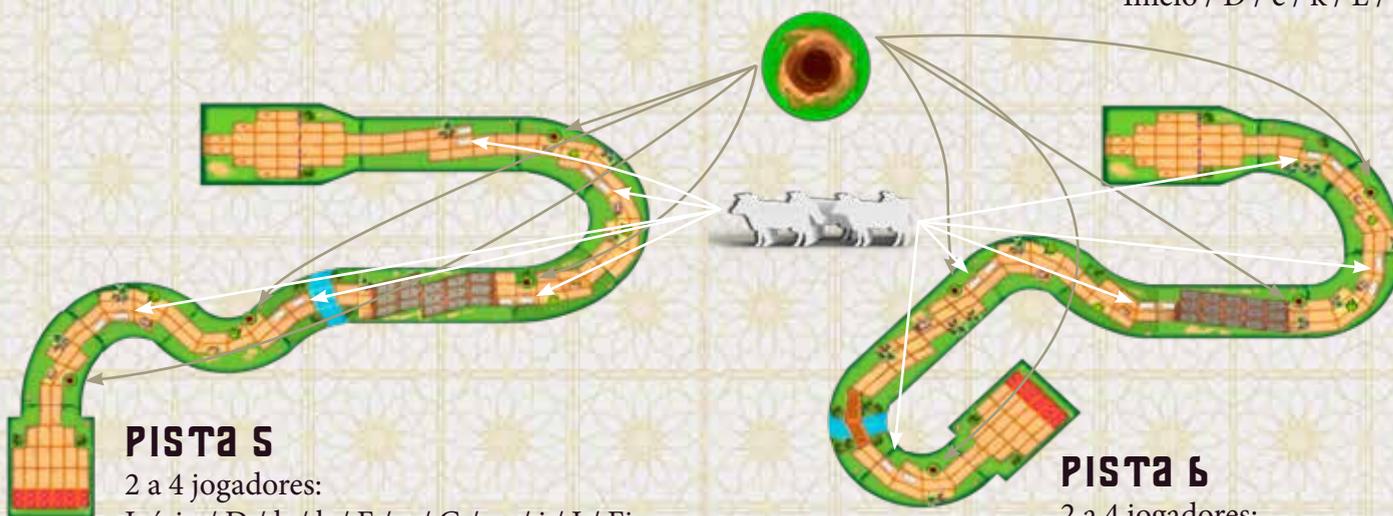
PISTA 4

2 a 4 jogadores:

Início / D / c / k / L / b / G / m / j / I / Fim

5 ou 6 jogadores:

Início / D / c / k / L / G / m / j / I / Fim



PISTA 5

2 a 4 jogadores:

Início / D / h / k / F / a / G / m / j / I / Fim

5 ou 6 jogadores:

Início / h / k / F / a / G / m / j / I / Fim



PISTA 6

2 a 4 jogadores:

Início / i / h / k / e / f / j / A / l / M / Fim

5 ou 6 jogadores:

Início / h / k / e / f / j / A / l / M / Fim

GUIA DE ÍCONES

EFEITOS NO TABULEIRO:



BANANEIRA: se seu elefante terminar o movimento na bananeira, complete a mão para nove cartas no final de seu turno.



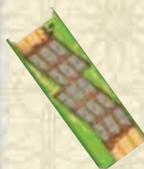
MANGUEIRA: se seu elefante terminar o movimento na mangueira, imediatamente mova mais 2 espaços, podendo mover-se diagonalmente.



BARRACA DO MERCADO: se seu elefante terminar o movimento na barraca do mercado, imediatamente revele a carta do topo da pilha de saque e realize seus efeitos, se possível.



RIO / PONTE: o elefante líder deve parar seu movimento um espaço antes da ponte ou do rio, bloqueando a passagem. No próximo turno ele pode cruzar normalmente a ponte ou o rio, assim como os outros elefantes.



MARGEM ENLAMEADA: se iniciar o turno em um espaço de lama, o valor numérico grafado em cada espaço é o valor de movimento necessário para desatolar o elefante daquele espaço. Depois que sair do espaço, gastando o pontos de movimento necessário, o Elefante movimenta-se normalmente.



EFEITOS DAS CARTAS:



CARGA: empurre tanto elefantes, quanto vacas sagradas ao realizar o movimento da carta.



TAPETE MÁGICO: voe por sobre quaisquer Elefantes e Vacas Sagradas que estejam na mesma pista a quantidade de movimento da carta.



SUCO DE MANGA: mova diagonalmente para a frente em direção a espaços desocupados até o valor de movimento da carta.



RATO: mova o marcador de rato até 6 espaços (ignore as vacas), a partir de uma ficha de “toca de rato”. Assim que o Rato entrar em um espaço com um Elefante, encerre o movimento do Rato. O Elefante move-se 3 espaços para trás.



MACACO: pegue duas cartas aleatórias da mão de outro jogador.



VACA SAGRADA: mova qualquer número de Vacas Sagradas na pista até um total de oito espaços.



ORAÇÃO: olhe a pilha de descarte, pegue uma carta de sua escolha e adicione-a à sua mão.



ENCANTADOR DE SERPENTES: entregue a ficha de Cobra para um jogador. Cada ficha de Cobra reduz em um o limite de cartas na mão.



TIGRE: cancele o efeito de uma carta **vermelha** que tenha sido jogada ou de outro Tigre. Cancele todas as fichas de cobra jogadas contra você.

CRÉDITOS

Game Design e Desenvolvimento:
Bruno Faidutti, Sergio Halaban,
André Zatz

Direção de Arte: Cristiano Cuty

Arte: Marcelo Bastos

Design Gráfico: Paula Ambrosio

Revisão: Kleber Bertazzo e
Marcelo Oliveira



conclave

WWW.CONCLAVEWEB.COM.BR

Copyright©Conclave Editora - 2024