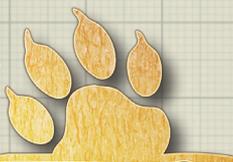


Um jogo de colocação de peças muito fofo
para 2-4 jogadores, de Phil Walker-Harding
Tempo de jogo: 30-45 minutos



BÄREN PARK

** Embora os coalas não sejam ursos de verdade, as pessoas gostam muito deles e, por isso, decidimos colocá-los em nosso parque!*

IDEIA DO JOGO

Parques de ursos: é a nova sensação! Para ser bem sucedido, você deverá encaixar e organizar de forma hábil os cercados, as casas dos animais e as áreas verdes, usando todo espaço disponível em seu terreno. As casas dos animais e os cercados valem pontos e são mais valiosos se você os construir rápido. Equipes de construção permitem que você consiga mais terrenos para construir. Quando um jogador encher seu parque, o jogo irá terminar e aquele com mais pontos será o vencedor.

COMPONENTES



16 Áreas de Parque
(incluindo 4 áreas de parque com entrada)



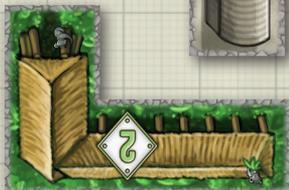
28 Casas de Animais (com valores 1-7), incluindo



7 Casas de Urso Polar



7 Casas de Urso Gobi**



7 Casas de Coala*



7 Casas de Panda

12 Cercados

(formatos diferentes, com valores 6-8), incluindo



3 Cercados de Panda



3 Cercados de Urso Polar



3 Cercados de Urso Gobi**



3 Cercados de Coalas*

52 Áreas Verdes, incluindo



16 Food Truck



10 Parquinhos



10 Toaletes



16 Rios



16 Estátuas de Urso
(numeradas 1-16)



verso

*** O Urso Gobi é uma subespécie do urso marrom, encontrado no Deserto de Gobi.*

1 Tabuleiro de Suprimento (para as Áreas Verdes, Casas de Animais e Cercados)



PREPARAÇÃO

1. Coloque o **Tabuleiro de suprimento** no centro da mesa de jogo. Ele é usado para guardar as peças de **Áreas Verdes, Casas de Animais e Cercados**.

2. Empilhe as **Áreas Verdes** nos espaços designados: use todos os **Toaletes** e **Parquinhos**; use somente quatro **Food Trucks** e quatro **Rios** por jogador—deixe o resto na caixa do jogo. Você pode encontrar a quantidade exata no tabuleiro de suprimento e na seguinte tabela.

# de jogadores			
Toaletes	10	10	10
Parquinhos	10	10	10
Food Truck	8	12	16
Rios	8	12	16

3. Selecione as **Casas de Animais** apropriadas. A quantidade de jogadores define os valores usados; esta informação está impressa no Tabuleiro de Suprimento bem como na seguinte tabela. Deixe o resto na caixa do jogo. *(Os valores são apresentados nas cartelas em um losango com fundo branco.)*

# de jogadores			
Casas de Animais	2, 4, 6	2, 3, 4, 5, 6	todas

Empilhe as cartelas baseado no seu formato, nos espaços designados e separe de acordo com o número em cada pilha, do menor (fundo) para o maior (topo).

Exemplo: Em dois jogadores, cada pilha terá 6-4-2 (de cima para baixo).



4. Coloque os **Cercados** nos espaços designados—sempre use todas as cartelas, independente da quantidade de jogadores.

5. Coloque as **Estátuas de Ursos** próximas ao tabuleiro, em ordem numérica. A quantidade de jogadores define os valores utilizados (veja tabela). Deixe o resto na caixa do jogo. *(Os valores são mostrados nas cartelas em um octógono com fundo dourado.)*

# de jogadores			
Estátuas de Ursos	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	todas

6. Embaralhe as 12 **Áreas de Parque SEM Entrada** e as coloque em duas pilhas de seis, cada uma, próximas aos jogadores. Somente a **Área de Parque** no topo de cada pilha deve ficar visível.

B – Avaliando Ícones

Em seguida, você deve avaliar os **ícones que você cobriu** com a nova peça colocada. Se você cobrir mais do que um ícone, ative todos eles em qualquer ordem. A maioria dos ícones dá novas cartelas. **Não há limite para a quantidade de cartelas que você pode ter em seu estoque.**



Carrinho de mão verde

Pegue uma **Área Verde** a sua escolha (*Toalete, Parquinho, Food Truck, Rio*) do Tabuleiro de suprimento e coloque em seu estoque. Se a pilha se esgotar, você não pode mais pegar destes.



Caminhão Betoneira Branca

Pegue a **Casa de Animal** do topo de uma pilha a sua escolha no Tabuleiro de Suprimento (*Urso Polar, Urso Gobi, Coalas, ou Pandas*) e coloque-a em seu estoque. **Alternativamente**, você pode pegar uma Área Verde a sua escolha. Se a pilha se esgotar, você não pode pegar mais destes. Os símbolos brancos nas Casas de Animais indicam quantos pontos você ganhará por elas.



Escavadeira Laranja

Pegue um **Cercado** a sua escolha do Tabuleiro de Suprimento e coloque-o em seu estoque. **Alternativamente**, você pode pegar uma Área Verde ou uma Casa de Animal a sua escolha. Os símbolos laranjas nos Cercados indicam quantos pontos você ganhará por eles.



Equipe de Construção

Pegue a **Área de Parque** do topo de uma das duas pilhas. Se uma pilha está vazia, você deve escolher a outra. **Imediatamente** adicione a nova Área de Parque ao seu parque, de acordo com as seguintes regras de colocação:

- Você deve colocar a Área de Parque ortogonalmente adjacente à outra Área de Parque em seu parque, de modo que as bordas se alinhem inteiramente uma a outra.
- Todos os ícones da Área de Parque devem estar na orientação correta de acordo com seu ponto de visão (*ou seja, com a parte inferior do ícone próxima à você*).
- Você não pode colocar a Área de Parque abaixo da Entrada - em outras palavras, ela não pode ficar mais próxima à você do que a sua Entrada do parque.

Importante! Um jogador somente pode ter **um máximo de QUATRO Áreas de Parque**.

Assim, se você cobrir sua quarta equipe de construção, você não pega outra Área de Parque!

C – Colocar Estátua de Urso

Finalmente, verifique se você **Completo**u uma **Área de Parque** (*com ou sem Entrada*), ou seja, se você cobriu todos os espaços (*com exceção da Escavação*) com cartelas. Se sim, pegue uma cartela de **Estátua de Urso** com a maior pontuação do estoque geral e a coloque na Escavação da Área de Parque recém completada. Se você completou várias Áreas de Parque em um turno, você pode pegar uma Estátua de Urso para cada área recém completada.

Passando

Quando é o seu turno e você não tem nenhuma cartela em seu estoque que possa ser colocada no parque, você deve passar. Pegue uma **Área Verde** a sua escolha (*Toalete, Parquinho, Food Truck, Rio*) do Tabuleiro de Suprimento e coloque-a em seu estoque. **Seu turno se encerra imediatamente.** Você somente pode colocar essa cartela no seu próximo turno. **Você não pode passar se você puder colocar uma peça.**

FINAL DO JOGO

Quando um jogador completar **todos as suas Quatro Áreas de Parque**, cada outro jogador terá mais um turno. Depois disso, o jogo termina e vocês irão pontuar os Parques. Para isso, some todos os valores das cartelas do seu Parque (*inclusive das Estátuas de Urso*).



Exemplo: O parque ao lado (que ainda não foi completado no momento) está valendo 76 pontos.

Estátuas: $12 + 10 + 7 = 29$ pontos

Ursos Gobi: $8 + 6 + 3 = 17$ pontos

Coalas: $6 + 6 + 5 + 2 = 19$ pontos

Ursos Polar: $5 + 3 = 8$ pontos

Pandas: 3 points

76 pontos

O jogador com mais pontos vence. Em caso de empate, os jogadores empatados somam os valores das cartelas que sobraram em seus estoques (*aquelas que eles não colocaram no parque*)—e quem tiver o valor maior vence o desempate. Se ainda houver empate, teremos múltiplos vencedores.

VARIANTE JOGO AVANÇADO: CONQUISTAS

Nós recomendamos que jogadores experientes incluam as Conquistas em suas partidas; elas fornecem pontos se você cumprir os requisitos indicados nelas.

Preparação: Escolha **três entre os dez tipos** de Conquistas (*aleatoriamente ou por acordo*). Para iniciantes, nós recomendamos “Urso Polares”, “Áreas Verdes”, e “Casas dos Animais”.

Existem três cópias de cada Conquista com diferentes valores de pontos. Coloque as três peças do tipo escolhido em pilhas separadas à vista dos jogadores. Ordene as peças em cada pilha pelo número, com maior valor ficando no topo.

 Em partidas de dois jogadores, remova a Conquista de menor valor de cada pilha.

Um quarto passo é adicionado a cada turno:

D – Pegar uma Conquista

Se você preencher os requisitos de uma ou mais Conquistas, pegue a peça do topo da pilha apropriada e a coloque à sua frente. Você pode pegar **no máximo uma peça de cada tipo**, mesmo que você preencha os requisitos várias vezes.

No final da partida, some os valores das Conquistas que você pegou na sua pontuação total.

Temos as seguintes Conquistas:



Urso Polar (valores: 8, 5, 2)
Ter três cartelas com ursos polares em seu parque (*independente do tamanho*). Estas cartelas não precisam estar adjacentes entre elas.



Urso Gobi (valores 8, 5, 2)
Ter três cartelas com Ursos Gobi em seu parque (*independente do tamanho*). Estas cartelas não precisam estar adjacentes entre elas.



Coalas (valores 8, 5, 2)
Ter três cartelas com Coalas em seu parque (*independente do tamanho*). Estas cartelas não precisam estar adjacentes entre elas.



Pandas (valores 8, 5, 2)
Ter três cartelas com Pandas em seu parque (*independente do tamanho*). Estas cartelas não precisam estar adjacentes entre elas.



Áreas Verdes (valores 9, 6, 3)
Ter um Conjunto de seis Áreas Verdes em seu parque (*Toaletes, Parquinhos, Food Trucks, Rios*). Cada cartela do conjunto deve estar ortogonalmente adjacente a outra cartela deste conjunto (*não diagonalmente*).



Rua do Food Truck (valores 9, 6, 3)
Ter uma linha (*horizontal ou vertical*) de três Food Trucks contínuos em seu parque.



Rio Longo (valores 10, 7, 4)
Ter três cartelas de Rios em seu parque formando um curso de rio ininterrupto através destas cartelas.



Cercados (valores 9, 6, 3)
Todos os três cercados em seu parque formarem um conjunto, ou seja, um Cercado que seja ortogonalmente adjacente a outro (*não diagonalmente*).



Casas dos Animais (valores 8, 5, 2)
Ter ao menos um de cada tipo dos quatro tipos de Casas dos Animais de formatos diferentes em seu parque. Estas cartelas não precisam estar adjacentes entre elas.



Em Dobro (valores 10, 7, 4)
ter colocado duas (*ou mais*) Estátuas de Urso, em um mesmo turno, em suas Escavações de Áreas de Parque recém completada.

Variante Escavação para Jogadores Experientes:

Em seu **último turno** na partida, você pode ignorar as escavações e cobri-las com suas cartelas, se assim desejar. Entretanto, você não irá ganhar uma Estátua de Urso se completar uma Área de Parque, se você cobrir a sua Escavação.

CRÉDITOS

Designer: Phil Walker-Harding

Editor: Grzegorz Kobiela

Ilustrações: atelier198

Tradução: Rafael Verri

O designer gostaria de agradecer todos os playtestes e revisores de seu incrível trabalho. O designer gostaria de agradecer as seguintes pessoas: Meredith Walker-Harding, Chris Morphew, Tavis Hall, Lauren Attard, bem como, Jo Hayes.

Aproveite e compartilhe sua experiência de jogo com a hashtag #ludofy #barenpark

LUDOFY CREATIVE

www.ludofy.com

Ludofy Creative

Rua Azir A Salton, 106.

São Paulo/SP - 02046-010

Todos os direitos reservados.

