

LIVRO DE REGRAS!



Em **Word Traveler**, você e seus amigos estão fazendo uma viagem de 2 dias para uma cidade nova e incrível! Cada jogador tem o seu próprio mapa secreto de lugares que deseja visitar e precisará da ajuda dos outros jogadores para chegar até eles.

Revezando-se como viajante e residentes locais, vocês trabalharão juntos para visitar a maior quantidade possível desses lugares. Pelo caminho, vocês também coletarão todos os souvenirs dourados que conseguirem encontrar.

Mas aqui está a pegadinha: Muito parecido com pedir informações em uma língua estrangeira, aqui você possui apenas algumas palavras para dizer para onde quer ir. Bon voyage!

COMPONENTES



165 Cartas de Palavra



1 Marcador de Pontuação



5 Passaportes
(1 em cada uma das 5 cores)



5 Marcadores de Jogador
(1 em cada uma das 5 cores)



2 Tabuleiros de Jogo
(dupla face)



25 Fichas de Seta
(1°, 2°, 3°, 4° e 5° em cada uma das 5 cores)



20 Cartas de Mapa



5 Guias de Ajuda
ao Jogador



6 Fichas de Souvenir



5 Fichas de Pegada
(com suportes)



1 Ampulheta



2 Guias de Viagem
(dupla face)

DICA:

Os guias de viagem podem permanecer na caixa. Eles trazem apenas algumas curiosidades sobre cada cidade.

PREPARAÇÃO

1

Escolha o Tabuleiro de Jogo: Escolha uma cidade para a sua partida: New York, Paris, Tokyo ou London. Posicione o tabuleiro com o lado dessa cidade para cima na mesa e coloque o outro de volta na caixa.

2

Prepare a Trilha de Pontuação: Coloque o marcador de pontuação, em formato de pombo, no ícone **Word Traveler** no canto do tabuleiro, próximo ao espaço 1.

Então posicione as 6 fichas de souvenir dourado nos espaços de acordo com a contagem de jogadores. Uma partida para 3 jogadores é indicada neste exemplo.

2 JOGADORES · 4 · 6 · 8 · 10 · 12 · 14 ·

3 JOGADORES · 6 · 9 · 12 · 15 · 18 · 21 ·

4 JOGADORES · 8 · 12 · 16 · 20 · 24 · 28 ·

5 JOGADORES · 10 · 15 · 20 · 25 · 30 · 35 ·



3

Escolha uma Cor: Cada jogador escolhe uma cor e pega o marcador, as setas e o passaporte dessa cor. Em seguida, cada jogador coloca seu marcador no espaço central do tabuleiro. Se for a sua primeira vez jogando, insira um guia de ajuda ao jogador no lado esquerdo do seu passaporte.

4

Prepare as Peças: Embaralhe o baralho de cartas de palavra (não tem problema se o lado preto ou o branco aparecer ao embaralhar) e coloque-o ao lado do tabuleiro. Embaralhe o baralho de cartas de mapa. Cada jogador compra uma carta de mapa, e as cartas de mapa restantes podem ser devolvidas para a caixa. Coloque a ampulheta e as fichas de pegada nas proximidades.

COMO JOGAR

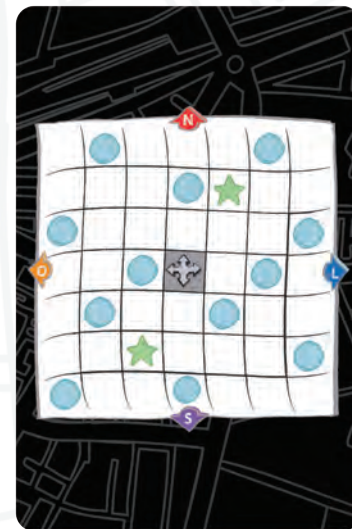
Alguma Dúvida? Veja a última página para mais dicas e esclarecimentos!

Word Traveler é um *jogo cooperativo* – todos os jogadores estão no mesmo time, compartilham a mesma pontuação e tentam vencer juntos! O objetivo da sua equipe é coletar a maior quantidade possível de souvenirs dourados ao longo da trilha de pontuação.

Cada carta de mapa mostra uma grade com 2 tipos de símbolos, ● (que vale 1 ponto) e ★ (que vale 2 pontos), indicando pontos de interesse. Para cada espaço no tabuleiro onde o **seu marcador de jogador parar** que corresponda a um símbolo na **sua carta de mapa**, a equipe irá pontuar de acordo com o valor do símbolo. Se a sua equipe alcançar um souvenir dourado, adicione-o à coleção da equipe!

Porém, é mais fácil falar do que fazer. Você não pode mover o seu próprio marcador, então você deverá usar suas cartas de palavra e setas para dar pistas inteligentes e confiar que seus companheiros deduzirão corretamente para onde você quer ir.

A partida dura 2 rodadas – os dois dias da sua viagem.



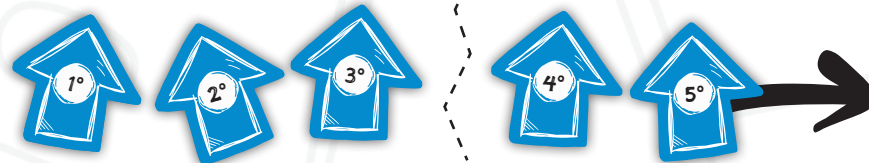
Uma carta de mapa indicando pontos de interesse e os pontos cardeais

Dia 1

Cada dia tem 3 etapas: **Preparar**, **Planejar** e **Viajar**.

Etapa 1: Preparar (simultaneamente)

- **Organizar as Setas:** Separe suas 4ª e 5ª setas, pois elas serão usadas apenas no Dia 2. Coloque as 3 setas restantes em ordem crescente na sua frente.
- **Comprar Cartas de Palavra:** Cada jogador compra 10 cartas de palavra.
- **Inserir a Carta de Mapa:** Cada jogador insere imediatamente sua carta de mapa no lado direito de seu passaporte.



CONFIDENCIAL!
Certifique-se de manter a sua carta de mapa escondida dos outros jogadores e não a examine até que a ampulheta seja iniciada!

Etapa 2: Planejar (simultaneamente)

Todos os jogadores: Vire a ampulheta, depois disso, todos podem examinar suas cartas de mapa e começar a planejar seus movimentos a partir da posição inicial de seu marcador de jogador (o espaço central do tabuleiro no Dia 1).

Identifique os pontos de interesse na sua carta de mapa que você deseja visitar, então analise as suas cartas de palavra. Usando as suas 3 setas e quantas das suas cartas de palavra você desejar, planeje seus movimentos ao longo de um caminho de modo que seus companheiros viajantes consigam adivinhar suas paradas previstas e mover o seu marcador para um espaço que marque pontos!

Planejando o Seu Primeiro Movimento

Para planejar o seu primeiro movimento, gire a 1ª seta na direção do ponto cardinal para onde você quer se mover (N, S, L, O – **sem diagonais**). Depois, abaixo da seta, coloque qualquer quantidade de cartas de palavra que ofereçam pistas úteis sobre o desenho indicado no espaço do seu destino.

O lado branco de uma carta **descreve esse lugar**; o lado preto de uma carta **não descreve esse lugar**. As melhores pistas são as que descrevem o espaço onde você quer parar, mas que não sejam facilmente confundidas por outros espaços próximos.



Olhando **em linhas retas** a partir da sua posição de origem, e considerando os pontos de interesse na sua carta de mapa, Andrea percebe que 2 de suas cartas de palavra descrevem um vagão de metrô, que está a apenas 2 espaços para o leste. Andrea gira sua seta de 1º movimento para apontar para o leste (direita) e depois coloca as cartas "Movimentado - a" e "Não é Confortável" abaixo da seta.

Andrea segue planejando seu segundo movimento **a partir do espaço com um vagão de metrô**.



Planejando Outros Movimentos

Os outros movimentos funcionam da mesma maneira. Se você estiver virando, gire sua seta para a direção da sua próxima parada e use qualquer quantidade de cartas de palavra que forneçam as pistas mais óbvias sobre o lugar onde quer parar no seu caminho. **Certifique-se de que o seu movimento seguinte comece pelo último lugar onde você pretendia parar.** Por exemplo, para o seu segundo movimento, você planejará a partir de onde você espera parar no seu primeiro movimento, e para o seu terceiro movimento, você começará de onde espera parar no seu segundo movimento. Observação: A equipe não marca pontos por passar pelos símbolos do seu mapa, apenas por parar neles.



Tempo Esgotado!

Quando a ampulheta acabar ou todos os jogadores terminarem de planejar, todos separam suas cartas não utilizadas e seguem para a **Etapa 3: Viajar**.

Etapa 3: Viajar (em ordem de turno)

Cada jogador joga um turno como o **viajante**. A pessoa que viajou de avião mais recentemente será a primeira a jogar como o viajante. O restante dos jogadores serão os **residentes locais** tentando entender os movimentos planejados pelo viajante.

O Viajante Pergunta por Direções

O viajante anuncia todos os seus movimentos planejados ao ler, em voz alta, e **completamente**, as direções de suas setas e cartas de palavra em ordem, da **primeira à última seta**.

Andrea joga como o viajante e descreve seus movimentos: "Primeiro eu vou para o leste, procurando um lugar 'Movimentado' que 'Não é Confortável'; depois vou para o sul para um lugar 'Legal', 'Fresco' e 'Escorregadio'; por fim, vou para o oeste para um lugar 'Ativo' e 'Circular'."

IMPORTANTE

O viajante não pode se comunicar enquanto os outros jogadores debatem as opções.



Os Residentes Locais Adivinham o Caminho

Após o viajante ter declarado todos os seus movimentos, os residentes locais discutem as opções juntos e adivinham o caminho pretendido pelo viajante. Eles posicionam uma ficha de pegada em cada espaço onde imaginam que o viajante queira parar (a pegada "1" onde eles imaginam que o primeiro movimento termine, a pegada "2" onde imaginam que o segundo movimento termine etc.).

Os jogadores podem mover as pegadas livremente enquanto debatem. Se o grupo não chegar a um consenso sobre onde posicionar as pegadas, o jogador à esquerda do viajante tomará a decisão final.

O Viajante Segue o Caminho

O viajante revela sua carta de mapa, e a equipe recebe pontos para cada espaço com uma ficha de pegada que corresponda a um ponto de interesse na carta de mapa do viajante. Se o marcador de pontuação alcançar um souvenir dourado, a equipe irá adicioná-lo à sua coleção. Se os residentes locais errarem o palpite, o viajante poderá agora discutir livremente para onde queria ter se movido e por que escolheu aquelas palavras.

Mova o marcador de jogador do viajante para o espaço com a última ficha de pegada. Esse será o seu lugar de partida no Dia 2.

O próximo jogador em sentido horário do viajante se torna o novo viajante, que agora resolve a sua própria etapa de Viajar. Continue em sentido horário até que todos os jogadores tenham sido o viajante. Após todos terem sido o viajante e os pontos terem sido marcados, siga para o **Dia 2**.

Assim que os residentes locais estiverem satisfeitos com seus palpites, Andrea revela sua carta de mapa. As pegadas cobrem 1 espaço (1 ponto) e 1 espaço (2 pontos) – os residentes locais acertaram os 2 primeiros movimentos!

As palavras no terceiro movimento de Andrea se referiam genericamente a "Equipamentos de Beisebol", mas os residentes locais interpretaram essas pistas como se referissem à bicicleta do entregador – não foi um chute ruim, mas o espaço do entregador não vale nenhum ponto na carta de mapa de Andrea. A equipe recebe 3 pontos, move o marcador de pontuação e coleta um souvenir dourado alcançado.

Andrea deve permanecer em silêncio após descrever seus movimentos. Como residentes locais, os outros jogadores debatem e coletivamente posicionam as fichas de pegada 1, 2 e 3, marcando os espaços no tabuleiro onde imaginam que Andrea queira parar.



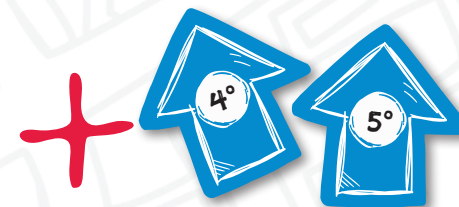
Dia 2

O Dia 2 é jogado de forma muito parecida ao Dia 1, com apenas algumas pequenas mudanças na Etapa 1: Preparar, como explicado a seguir. (As Etapas 2 e 3 são idênticas ao Dia 1.)

1. Preparar (Dia 2 apenas)

- **Organizar as Setas:** Adicione as suas 4ª e 5ª setas à sua frente. Agora você pode marcar ainda mais pontos!
- **Comprar Cartas de Palavra:** Cada jogador descarta suas cartas de palavra e compra mais 10.
- **Virar a Carta de Mapa:** Vire a sua carta de mapa para o outro lado e use-o para o Dia 2.

Repita as Etapas 2 e 3 da rodada anterior, usando suas setas extras, novas palavras e a carta de mapa. Boa sorte!



IMPORTANTE:

Mantenha o seu marcador de jogador onde está! Esse é o seu novo lugar de partida para o Dia 2.

FIM DA PARTIDA

Após o Dia 2, a partida acaba!

Use a tabela na contracapa deste livro de regras para ver o quão bem a sua equipe foi! Conte os seus souvenirs dourados e descubra se a sua equipe é uma **Word Traveler!**

CRÉDITOS

Design:

Thomas Dagenais-Lespérance

Ilustrações dos Tabuleiros:

Baily Crawford,
Clémentine Guivarc'h,
Mario Cruz Reyes Jr. e
Pete Slattery

Arte da Caixa:

Pete Slattery

Design Gráfico:

Jay Hernishin,
Gamze Derinoz,
Katherine Boils e
Tony Mastrangeli

Direção Criativa:

Brianna Woodward

Produção:

Guadalupe Gonzalez

Desenvolvimento:

John Velgus, John Brieger,
Brianna Woodward e
Bryan Bornmueller

Escrita Técnica e Design de Instruções:

Steven Kimball

Revisão:

Daniel Varrette

Equipe da Office Dog:

Brianna Woodward,
Bryan Bornmueller,
Guadalupe Gonzalez,
Jay Hernishin,
Luke Peterschmidt e
Toby o Cãozinho do Escritório

Agradecimentos Especiais:

Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, David Cardoso, Anthony Cario, Cory Casoni, José Chaves, Stephen Cordell, Nick Davies, Teresa Dery, Theresa Durringer, Halley Feil, Josh Ferrise, Emily Frenchik, Henry Geddes, Don Gilstrap, Cooper Hernishin, Susie Hernishin, Willow Hernishin, Eric Kansas Heaney, Steve Horvath, Nicholas Likiardopoulos, Austin Litzler, Jordan Martin, Michelle Melykson, Melissa Miller, Jamieson Mockel, Matt Monasch, Joan Morely, Matt Morely, Joe Mszanski, Mike Mullins, Zach Nieman, Rob Pereyda, Abigail Protin, Alex Schlee, Phil Schwarzmann, Anne Spradley, Christopher Talbot, Leonard Tena, Mike To, Tina To, Ryan Walters, Cassidy Williams, Travis Rowen Williams, Carl Willis, Bill Wilson, Jacinda Wilson, Erik Wilson, à Bay Area Design Community e aos nossos vários playtesters maravilhosos.

Do Designer:

À minha playtester principal e parceira de vida, Amélie; ao meu filho, Gustave; à galera da segunda-feira (Bryan, Fabien, Martin, Francis, Marc-André e Marc); e à equipe da Repos (Virginie e Tanguy).

Agradecimentos Extra Especiais:

À London Eye de Londres, Tokyo Tower e Tokyo SkyTree de Tóquio, Mister Softee de Nova York e ao Moulin Rouge de Paris.


MOULIN ROUGE

Moulin Rouge® é uma marca registrada de Moulin Rouge. Usada sob permissão.

GALÁPAGOS

Gestão de Produto:

Matheus Passeri

Tradução

Eduardo Bicalho

Revisão

Felipe Ramos
Luis Perdomo

Diagramação

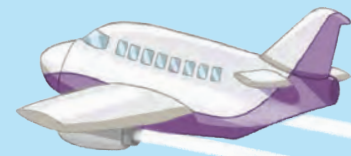
Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

v1.0




Dicas e Esclarecimentos



- ✦ Você não precisa usar todas as suas 10 cartas de palavra; cartas demais podem, na verdade, confundir mais do que ajudar!
- ✦ Você não precisa usar todas as suas setas. Para o Dia 1, use até 3 setas. Para o Dia 2, use até 5 setas.
- ✦ Você precisa de um mínimo de 1 palavra abaixo de cada seta que usar.
- ✦ Você pode usar cada carta para apenas 1 seta, não entre várias setas.
- ✦ Você pode pontuar cada ponto de interesse apenas uma vez por dia.
- ✦ Você pode tentar chegar a um espaço que não forneça pontos. Isso pode ser útil para alinhar um movimento futuro mais valioso.
- ✦ Se os residentes locais estiverem confiantes quanto a uma das pistas posteriores no caminho de um viajante, eles poderão usar essa informação para ajudar a deduzir as setas anteriores no caminho.
- ✦ Os residentes locais podem olhar as cartas de palavra que um viajante não usou para obter mais informações.
- ✦ Se um marcador de jogador parar em um espaço com um ponto de interesse de sua carta de mapa, vocês receberão os pontos mesmo que parar nesse espaço não tenha sido intencional!
- ✦ No Dia 2, os jogadores não recebem pontos por começarem em um ponto de interesse. Para receber pontos por esse espaço, o jogador deve primeiro se mover para outro lugar e depois parar novamente nesse espaço.

Tabela de Pontuação

Quantos souvenirs dourados a sua equipe coletou?

Souvenirs Dourados	
	1 Falha de Comunicação...
	2 Turista
	3 Excursionista
	4 Viajante Frequente
	5 Explorador Experiente
	6 Word Traveler!

Por que tantos pombos?

Cada mapa tem o seu próprio pombo, uma ave comum que une todas as maiores cidades da Terra. Onde quer que você vá, eles estarão lá!



OFFICE DOG™