

REGRA

# COMA

## GUERRA BIOLÓGICA

Ler com atenção os textos da tampa e do fundo da caixa para se ambientar ao clima do jogo.

### Objetivo do jogo

Combater e eliminar AGRESSORES do corpo humano.

### Preparação do jogo

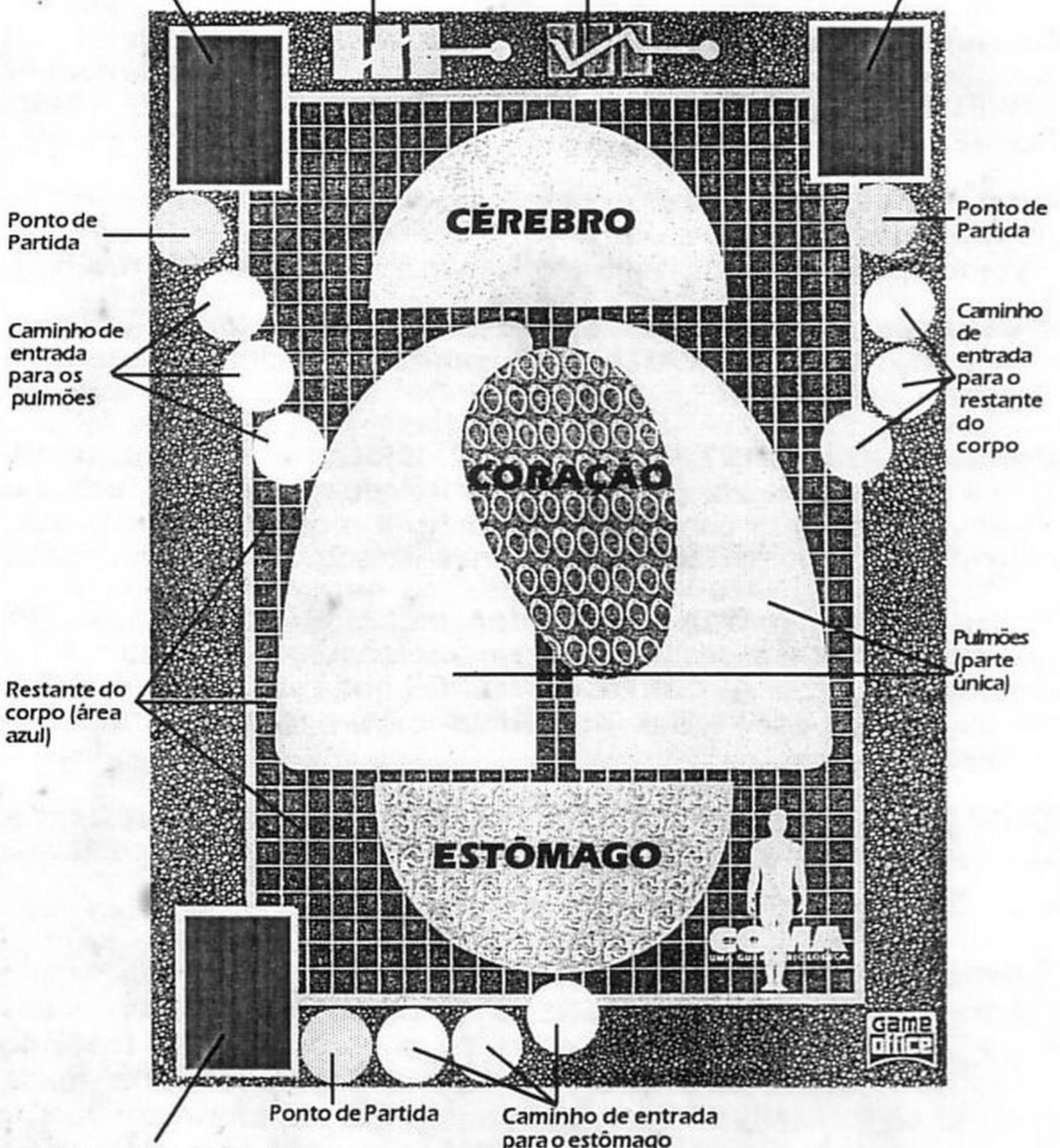
**Conhecer o tabuleiro** (utilize a ilustração abaixo para compreender melhor como as partes do corpo humano estão representadas e os detalhes que serão importantes no jogo):

Gráfico de controle do grau de comprometimento do cérebro

Gráfico de controle do grau de comprometimento do coração

Colocação de CARTA-NÚMERO (define quantos AGRESSORES entram no pulmão)

Colocação de CARTA-NÚMERO (define quantos AGRESSORES entram no restante do corpo)



Colocação de CARTA-NÚMERO (define quantos AGRESSORES entram no estômago)

**Destacar as cartas** e separá-las em montes de acordo com seu tipo. O baralho possui 4 tipos de cartas:



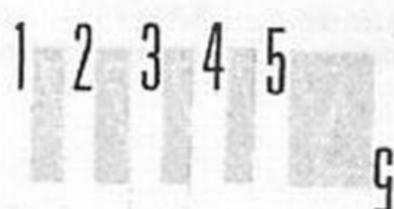
**CARTA CORPO-HUMANO:** identifica quem é o DEFENSOR do corpo humano.

**CARTA-NÚMERO:** define a quantidade de peças AGRESSORES que podem entrar no corpo a cada ataque.



**CARTA-AGRESSOR:** define quais (pela cor) e a quantidade de AGRESSORES que podem ser trocados por ela. A de malha preta corresponde ao agressor preto.

**CARTA-REMÉDIO:** define quais (pela cor) e a quantidade de AGRESSORES que podem ser combatidos. *Importante:* não há remédio capaz de combater o agressor preto - ele só pode ser combatido pelas DEFESAS NATURAIS MAIS FORTES do corpo humano.



**Destacar as peças de borracha** e agrupá-las, por cor, dentro da tampa do jogo. As verdes, amarelas, azuis e pretas representam os AGRESSORES. As brancas representam as DEFESAS NATURAIS MAIS FORTES do corpo humano.

**Destacar os marcadores** e colocar um deles no primeiro retângulo do gráfico do coração e outro no primeiro retângulo do cérebro, no lado oposto ao ponto amarelo (existem marcadores de reserva).

**Colocar os dados** ao lado do tabuleiro. O dado branco representa a força das DEFESAS NATURAIS e o dado vermelho representa a força dos AGRESSORES.

**Embaralhar as CARTAS-NÚMEROS**, colocando-as em um monte com a face para baixo. A primeira carta deve ser virada e colocada no retângulo preto com moldura verde, a segunda no retângulo com moldura amarela e a terceira no retângulo com moldura azul.

Feito isto, está definida a quantidade máxima inicial de AGRESSORES que poderão atacar respectivamente o estômago, os pulmões e o restante do corpo. As CARTAS-NÚMEROS que sobraram devem ser embaralhadas com todas as demais cartas, exceto a CORPO-HUMANO.

**Cada jogador recebe 5 cartas**, que só ele pode ver. As restantes são colocadas ao lado do tabuleiro e formam a pilha de compras.

## Como jogar

Apenas um jogador é o DEFENSOR do corpo humano, os demais são ATACANTES. O direito de defender o corpo humano troca de mãos no decorrer da partida, porque só é possível vencê-la na posição de DEFENSOR. Portanto, ao jogar, o jogador deve buscar a posse do poder de defesa ou mantê-lo quando já o detiver. O jogador quando for ATACANTE deve atacar de forma dosada, ou seja, o suficiente para evitar que o DEFENSOR ganhe, mas também, o suficiente para não ter que defender o corpo humano em situação muito difícil.

Os jogadores devem lançar os 2 dados para decidir quem começa a partida como DEFENSOR. Ganha quem somar mais pontos. Em caso de empate, os jogadores lançam os dados novamente até sair um vencedor que recebe a CARTA-CORPO HUMANO. Ela deve ser colocada próxima a ele, virada para cima.

Os demais jogadores iniciam o jogo como ATACANTES.

A partida começa pelo jogador que estiver à esquerda do DEFENSOR. O jogo prossegue a partir daí, no sentido horário.

Na sua vez, o jogador decide quantas das suas 5 cartas quer trocar, guardar ou simplesmente descartar. Ao término da sua jogada é importante que ele compre quantas cartas forem necessárias para que fique exatamente com 5 cartas na mão, para utilizá-las na próxima rodada.

### **Como o ATACANTE usa suas cartas**

- Na sua vez, o jogador ATACANTE poderá utilizar CARTAS-NÚMERO para substituir as que já estão colocadas no tabuleiro e assim aumentar a quantidade de AGRESSORES que poderão entrar nos respectivos órgãos.

- Ele também poderá trocar as CARTAS-AGRESSORES por AGRESSORES da mesma cor e na quantidade que estiver indicada - por exemplo: uma CARTA-AGRESSOR azul, com o número 4, dá direito a receber 4 AGRESSORES azuis - a cada vez de jogar, o jogador poderá trocar quantas cartas quiser por AGRESSORES.

- As CARTAS-REMÉDIO não têm nenhuma utilidade para o ATACANTE - ele pode simplesmente descartá-las ou, se quiser, retê-las para quando for DEFENSOR.

### **Como o ATACANTE joga**

Os AGRESSORES podem entrar no corpo humano de 3 formas. Ao entrar pelo ar respirado, se alojam nos pulmões. Ingeridos junto com os alimentos, se alojam no estômago e, se pela água, se alojam no restante do corpo.

O jogador ATACANTE, na sua vez de jogar e após ter trocado suas cartas, decide se vai ou não tentar entrar com seus AGRESSORES no corpo humano. Então, verifica a quantidade máxima de AGRESSORES que poderá usar em cada caminho de entrada. Em seguida posiciona os AGRESSORES, sempre em quantidade igual ou menor que a indicada na CARTA-NÚMERO que está naquele caminho. Se forem AGRESSORES amarelos, verdes ou azuis que irão tentar entrar respectivamente pelos pulmões, estômago ou restante do corpo, eles são posicionados nos caminhos de entrada correspondentes, porém nos círculos seguintes aos pontos de partida.

Estes mesmos AGRESSORES (amarelos, verdes e azuis) podem entrar por lugares não correspondentes (por exemplo: agressor azul entrar pelos pulmões. Se isto acontecer, eles são posicionados nos caminhos de entrada escolhidos, mas nos círculos ponto de partida.

Se forem AGRESSORES pretos, eles podem tentar entrar por qualquer lugar e são posicionados no caminho de entrada escolhido, porém nos círculos ponto de partida. Numa mesma jogada, cada um dos 3 caminhos pode sofrer apenas uma tentativa de entrada e sempre com AGRESSORES de um mesmo tipo.

Após posicionados, para entrar, os AGRESSORES devem antes vencer as DEFESAS NATURAIS (não as mais fortes). Elas são representadas pelos caminhos de entrada. Neste caso, o combate se dá na disputa dos dados. Para cada um dos AGRESSORES posicionados nos caminhos de entrada, será travado um combate, onde o ATACANTE usa o dado vermelho e o DEFENSOR usa o branco.

O ATACANTE escolhe por qual caminho vai iniciar os ataques e lança seu dado. O DEFENSOR também lança seu dado. Quem tirar o valor maior vence o combate.

Se o DEFENSOR vencer, o ATACANTE retira **um** dos AGRESSORES que estão posicionados naquele lugar. Se o ATACANTE vencer, **todos** os AGRESSORES são deslocados para o ponto seguinte do caminho.

No caso de empate dos dados, o ATACANTE recebe um AGRESSOR suplementar igual aos que estão sendo usados naquele ataque - ele é retirado da tampa e colocado junto aos demais que já estão posicionados para o ataque.

Quando os AGRESSORES já estiverem no último círculo e vencerem mais um combate, eles entram no corpo humano (ou nos pulmões, ou no estômago, ou no restante do corpo).

Os combates prosseguem, da mesma forma, nos outros caminhos onde existirem AGRESSORES posicionados.

Uma vez iniciado o combate por um caminho, ele deve prosseguir até a eliminação dos AGRESSORES ou a entrada dos mesmos em algum órgão do corpo humano.

### **Como o DEFENSOR usa suas cartas**

- O jogador utiliza suas CARTAS-NÚMERO para substituir as que já estão colocadas no tabuleiro e assim diminuir a quantidade de AGRESSORES que poderão entrar nos respectivos órgãos.

- Para o DEFENSOR as CARTAS-AGRESSOR não têm nenhuma utilidade - ele pode descartá-las ou, se quiser, retê-las para usar quando mudar para a posição de ATACANTE.

- Ele utiliza as CARTAS-REMÉDIO para combater os AGRESSORES.

### **Como o DEFENSOR joga**

O DEFENSOR, em cada vez de jogar, recebe 5 peças brancas (elas vêm da tampa) - são as DEFESAS NATURAIS MAIS FORTES, pois são as que eliminam todos os AGRESSORES, inclusive os pretos, que não são combatidos pelas CARTAS-REMÉDIO.

Em seguida, se quiser, descarta suas CARTAS-REMÉDIO e retira de qualquer parte do corpo humano (pulmões, estômago, restante do corpo, cérebro e coração) os AGRESSORES da cor e na quantidade correspondentes às cartas descartadas. Uma mesma carta permite ao DEFENSOR retirar AGRESSORES de uma ou mais partes do corpo humano. Se, no entanto, em todo o corpo humano o número de AGRESSORES correspondentes for inferior ao número de uma carta descartada, o "excesso" de remédio é perdido. Os AGRESSORES eliminados voltam para a tampa.

Se quiser combater mais AGRESSORES, além dos que já combateu com as CARTAS-REMÉDIO, o jogador posiciona ao lado deles, uma ou mais peças brancas para cada AGRESSOR que for combater. A cada combate, o DEFENSOR lança o dado branco e qualquer um dos ATACANTES lança o dado vermelho. Vence quem tirar o maior número.

Se o DEFENSOR vencer, ele derrotou o AGRESSOR e pode utilizar a mesma peça branca para o próximo combate, desde que seja na mesma parte do corpo e na mesma jogada.

Se o ATACANTE vencer, ele derrotou a DEFESA NATURAL MAIS FORTE - a peça branca volta para a tampa.

O combate deve prosseguir até que aconteça uma das seguintes possibilidades:

a) todos os AGRESSORES foram derrotados - neste caso, as peças brancas que sobraram voltam para o DEFENSOR para serem utilizadas nas próximas jogadas;

b) todas as DEFESAS NATURAIS MAIS FORTE (peças brancas) foram eliminadas - os AGRESSORES que resistiram permanecem no mesmo lugar;

Havendo empate nos dados, o jogador DEFENSOR ganha uma peça branca extra (a retira da tampa) e a usa no mesmo combate.

As DEFESAS NATURAIS MAIS FORTES não utilizadas devem ser guardadas para as próximas jogadas.

**Observação:** As cartas substituídas e descartadas pelo DEFENSOR ou ATACANTE, formam uma pilha de descartes. Caso a pilha de compras se esgote, a de descartes é reembaralhada e forma a nova pilha de compras.

### **Migração de AGRESSORES para o cérebro/coração e posse da CARTA-CORPO HUMANO**

Após concluído um ataque, se ainda restarem (nos pulmões, no estômago ou no restante do corpo) 3 ou mais AGRESSORES da mesma cor, eles poderão (sempre em grupo de 3) migrar para o cérebro ou coração (migrar significa deslocar os AGRESSORES). Sempre que houver uma migração, o marcador do gráfico do órgão correspondente avança para o retângulo seguinte.

Quando o marcador de qualquer um dos gráficos atingir o ponto amarelo, isto significa que o órgão foi atingido. Neste momento, este jogador que até então estava no ataque, recebe a CARTA-CORPO HUMANO, passando a ser o novo DEFENSOR. Quem passou a carta para ele, passa a ser ATACANTE.

Todos os AGRESSORES são retirados do órgão atingido, indo para a tampa. O marcador deste gráfico volta novamente para posição inicial.

Os gráficos funcionam como eletrocardiograma e eletroencefalograma, controlando o grau de comprometimento dos referidos órgãos vitais.

Caso o DEFENSOR, na sua vez de jogar, consiga eliminar AGRESSORES já instalados no cérebro ou no coração, ele pode mover o marcador do gráfico correspondente no sentido inverso. Por exemplo: se o cérebro tiver 6 AGRESSORES, 3 azuis e 3 pretos e o DEFENSOR eliminar um agressor azul com a carta remédio e um agressor preto com a defesa natural mais forte, o marcador que estava no terceiro retângulo do gráfico, volta para o ponto de partida (isto porque para o marcador avançar é necessário um conjunto de 3 AGRESSORES da mesma cor) - os pares de AGRESSORES azul e preto que restaram continuam no cérebro.

### **Resumo de uma jogada de "ATACANTE"**

a) depois de definir sua estratégia, substitui as CARTAS-NÚMERO do tabuleiro, e/ou troca suas cartas por AGRESSORES - se preferir, pode descartá-las ou guardá-las;

b) tenta entrar com AGRESSORES no corpo humano, travando os combates necessários.

c) se puder, desloca 3 AGRESSORES para o cérebro e/ou para o coração, movendo os marcadores dos gráficos correspondentes;

d) tenta adquirir o direito de defender o corpo humano;

e) se necessário, compra cartas para completar 5 ao término de cada jogada;

f) passa a vez para o próximo e já inicia o planejamento de sua próxima jogada, com as 5 cartas e com os AGRESSORES que lhe restaram.

Durante as suas jogadas o ATACANTE poderá guardar cartas (desde que não fique com mais de 5 na mão) e peças brancas para serem usadas caso tome a posição de DEFENSOR.

### **Resumo de uma jogada de "DEFENSOR"**

- a) no início recebe 5 DEFESAS NATURAIS MAIS FORTES;
- b) se quiser, substitui as CARTAS-NÚMEROS do tabuleiro, e/ou usa suas CARTAS-REMÉDIO para eliminar AGRESSORES - se preferir, pode descartá-las ou retê-las para a próxima jogada;
- c) tenta eliminar AGRESSORES com suas DEFESAS NATURAIS MAIS FORTES, travando os combates necessários;
- d) se puder, elimina AGRESSORES do coração e/ou do cérebro e recua os marcadores dos gráficos;
- e) se necessário, compra cartas para completar 5 ao término de cada jogada;
- f) passa a vez para o próximo e já inicia o planejamento de sua próxima jogada, com as 5 cartas e com as DEFESAS NATURAIS MAIS FORTES que lhe restaram.

Durante as suas jogadas o DEFENSOR poderá guardar cartas (desde que não fique com mais de 5 na mão) e peças para serem usadas caso tome a posição de ATACANTE.

### **Vencedor do jogo**

Vence a partida o primeiro jogador que, na posição de DEFENSOR, conseguir eliminar todos os AGRESSORES do corpo humano.

## **SUA ATENÇÃO, POR FAVOR**

Caso você precise se comunicar conosco por qualquer razão, inclusive por eventuais problemas não detectados por nosso controle de qualidade, use o seguinte endereço:

### **GAME OFFICE**

**Caixa Postal nº 66.062**

**CEP 05389-970 - São Paulo - SP**

Gostaríamos muito de saber sua opinião sobre este jogo. Se você quiser, e puder, escreva para o endereço acima. Não deixe de colocar remetente e, por favor, informe sua idade.

