

Alcatraz é um jogo de 2 a 5 jogadores que se passa em um mundo dominado pelos cachorros, os gatos estão presos em Alcatraz, e nossa missão é libertar o maior número possível de gatos da prisão.

## COMPONENTES

68 cartas (numeradas de -3 a 14, e com quatro cópias de cada).

11 cartas de objetivo (numeradas de 4 a 14).

5 cartas de apoio ao jogador.

1 cartas de jogador inicial

## OBJETIVO DO JOGO

Cada jogador deve cumprir os objetivos da mesa, realizando somas entre duas ou três de suas cartas adjacentes. As cartas usadas podem estar abertas ou fechadas. Cada carta utilizada para completar um objetivo vale 1 ponto.

Quem conseguir mais pontos no final de 2 rodadas, vence a partida.

## PREPARAÇÃO (ver Figura I)

a. **Cartas de gatos (prisioneiros):** embaralhe e distribua 4 cartas para cada jogador. Cada um deve formar uma fileira de cartas viradas para baixo à sua frente.

b. **Baralho de objetivos:** embaralhe e abra 3 cartas de objetivo viradas para cima do centro da mesa formando a linha de objetivos.

c. **Baralho de compras:** composto pelas cartas de gato restantes.

d. **Montes de descarte:** retire duas cartas do baralho de compra e crie dois montes (com uma carta cada) ao lado do baralho de compra.



Figura I: Preparação

Por último, cada jogador pode olhar apenas uma carta de sua fileira. Em seguida deve devolvê-la virada para baixo e na mesma posição. A partir desse momento, os jogadores só poderão olhar suas cartas novamente se algum efeito do jogo permitir (ver Figura II).

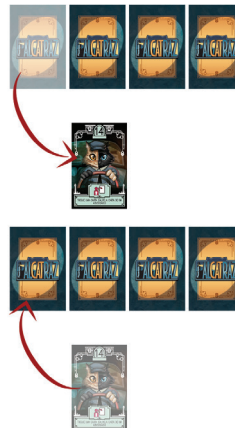


Figura II: Memorizar uma carta da fileira

## COMO JOGAR

O jogo acontece em duas rodadas, onde cada rodada se dá até quando um jogador usa todas as suas cartas.

A pessoa que fez carinho em um gato mais recentemente começa a partida e recebe a carta de primeiro jogador. Nas rodadas seguintes, o primeiro jogador será aquele à esquerda do último que usou todas as suas cartas.

Em seu turno, o jogador da vez pode realizar **até uma vez cada uma** das seguintes ações:

Comprar uma carta

Cumprir um objetivo

## COMPRAR UMA CARTA

Compre uma carta do **baralho de compras (carta fechada)** ou de um dos **montes de descarte (carta aberta)**.

Ao escolher uma carta do baralho de compras, ela vem virada para baixo. Olhe a carta e então escolha entre:

**Trocar:** Substitua uma carta de sua linha de cartas pela carta nova (mantendo-a fechada). A carta substituída vai para um dos montes de descarte aberta;

**Usar habilidade:** Ative o efeito da carta (se possível), e descarte-a;

**Descartar:** Descarte a carta sem usar.

Se optar por comprar de um dos montes de descarte:

Escolha uma carta do topo de um dos dois montes de descarte e substitua por uma das cartas de sua fileira (a carta permanece aberta na fileira, enquanto a carta substituída vai revelada para o monte de descarte.) A carta adquirida desta forma vem para sua fileira também aberta (virada para cima).

## CUMPRIR UM OBJETIVO

Se possível, depois da ação de comprar uma carta, o jogador da vez pode **também** cumprir um dos objetivos. Para isso, **deve somar 2 ou 3 cartas adjacentes** de sua fileira para **igualar o número da carta de objetivo** (ver Figura III).



Figura III: Cumprir objetivo

**Importante:** não é permitido cumprir o objetivo usando uma soma de duas cartas que gerem subtotal soma zero (como [-1] e [+1], ver Figura IV).



Figura IV: Não usar soma zero

Para cumprir um objetivo o jogador deve primeiro anunciar qual objetivo pretende completar. Em seguida, virar para cima (se ainda

estiverem viradas para baixo) duas ou três cartas adjacentes da sua fileira.

O jogador **utilizou 3 cartas** para cumprir o objetivo soma 12 com [-3], [14] e [1], portanto **conquista 3 pontos** (ver Figura V).



Figura V: Objetivo soma 12

**Importante:** Cartas sobrepostas que estavam sendo usadas como efeito (como somar / subtrair 1 à carta, ou trocar o sinal de uma carta) **NÃO** contam como pontos. Devem ser descartadas no baralho de descartes.

Ao cumprir um objetivo, o jogador descarta esta carta de objetivo. Em seguida, recolhe as cartas utilizadas no cálculo (exceto as sobrepostas) e as mantém próximas a si, formando uma pilha de pontos de vitória, onde cada carta valerá 1 ponto no final da rodada (ver Figura VI).

Em seguida, o jogador repõe a carta de objetivo cumprido sacando uma nova carta aberta no centro da mesa (ver Figura VII).

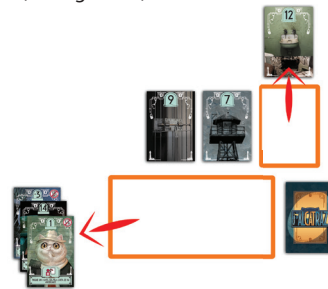


Figura VI: Descarte o objetivo cumprido

Depois, **caso ainda tenha alguma carta em sua fileira**, ele repõe uma carta sem olhar (independente da quantidade de cartas usadas para cumprir o

objetivo) na extremidade direita de sua fileira de cartas, sempre virada para baixo (ver Figura VIII).

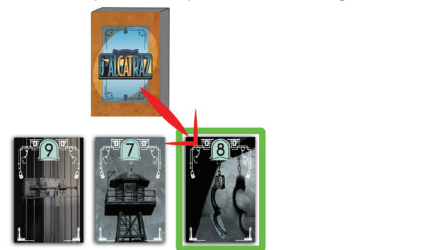


Figura VII: Repor objetivo



Figura VIII: Repor carta virada para baixo na fileira

Caso o jogador declare o cumprimento de um objetivo **incorretamente**, deve descartar as cartas declaradas em um dos montes de descarte (ver Figura IX), e repor o mesmo número de cartas fechadas do lado direito de sua fileira (ver Figura X).

Exemplo: o jogador declarou que faria o objetivo número 12. Em seguida abriu suas cartas para mostrar a 3, 5, e 1 (ver Figura IX). Por mais que o resultado tenha sido 9 (outro objetivo), não foi o que ele declarou que cumpriria, portanto precisará descartar as 3 cartas usadas para o cálculo de sua fileira de cartas, e pegar 3 novas cartas fechadas do baralho de compras (ver Figura X).



Figura IX: Objetivo incorreto

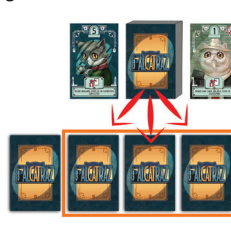


Figura X: Repor com cartas viradas para baixo

## FINAL DA RODADA

Quando um jogador fica **sem cartas em sua fileira** de cartas, o **final da rodada é disparado**. Cada outro jogador que ainda não jogou nesta rodada (a partir do primeiro jogador), pode terminar sua rodada. Desta forma, **todos** os jogadores **jogam o mesmo número de turnos**.

Anote as pontuações de cada jogador em um papel, cada carta utilizada para cumprir um objetivo vale um ponto. Caso ele tenha conseguido ficar **sem cartas, marca um círculo** em volta de sua pontuação. Essa sinalização será usada como **desempate** no final do jogo.

Após finalizar a primeira rodada, cada jogador recebe novas cartas até ficar com 4 novamente. As cartas entram pelo lado direito de sua fileira. Em seguida, todos memorizam uma carta de sua fileira, da mesma forma que na rodada 1 (ver Figura II). **Recomecem a rodada pelo jogador à esquerda do último que jogou todas as cartas de sua mão na rodada anterior** (isto é, o jogador que esvaziou a mão por último).

## FINAL DE JOGO

Ao final de 2 rodadas, o **jogador que somar mais pontos vence**.

Em caso de empate, **vence o jogador que tem mais círculos em volta de sua pontuação** (ou seja, que terminou suas cartas ao final de cada rodada).

Se ainda assim o **empate persistir**, todos os jogadores **podem optar por jogar a terceira rodada** para desempate.

## MODO PRISIONEIRO SELVAGEM

Caso queiram um modo de jogo mais desafiador, cada jogador deve iniciar com 5 cartas em sua fileira ao invés de 4.

**Ficou com alguma dúvida?**  
**Acesse o QR Code:**



**CRÉDITOS**  
Game Design: Laila Terra  
Game Develop: Thiago Castro, André Ruz  
Arte e Ilustração: Dandi, João Luciano  
Design Gráfico: Dandi  
Diagramação: Marcel Lambertini  
Revisão: Igor Raposo, Thiago Castro, Vinícius Figueiredo, André Ruz  
Playtests: Renzo Assano, Kilian Terra, Thiago Castro, Vinícius Figueiredo, André Ruz, João Luciano, Larissa Lima, Joka Jr



# MANUAL DE JOGO