

Neste jogo Cooperativo, os jogadores precisam organizar os caranguejos do balde, resolvendo a missão que fica no centro de um círculo formado por 8 de pilhas de cartas que representam os caranguejos.

Há dois modos de jogo: Modo Ligeiro e Modo Caranguejo Selvagem. Falaremos da diferença entre eles em cada tópico do manual.

COMPONENTES

- 32 cartas de caranguejo (1 a 8 nas cores: vermelha, verde, azul e amarela).
- 5 cartas Oxi!.
- 18 cartas de Missão.

PREPARAÇÃO

- Separe 1 carta Oxi! para cada jogador (por exemplo: 3 jogadores, 3 cartas Oxi!). Caso sobre cartas Oxi!, devolva à caixa do jogo, pois não serão utilizadas nessa partida.
- Embaralhe o baralho de caranguejos, e distribua 8 cartas de caranguejo formando

um círculo (conforme imagem a seguir), e 3 cartas de caranguejo para cada jogador.

- Em seguida, embaralhe as cartas Oxi! de volta no baralho de caranguejos.
- Separe as cartas de Missão em 3 pilhas (nível 1, nível 2, e nível 3) e embaralhe cada pilha.
- Pegue uma carta do topo de qualquer pilha e coloque no centro do círculo de caranguejos (para o primeiro jogo, ou para o Modo Ligeiro, use uma Missão de nível 1).



MODOS DE JOGO

1. Modo Ligeiro:

Recomendado para novos jogadores

Objetivo do jogo:

Os jogadores têm de cumprir 3 Missões para ganhar a partida: uma de nível 1, uma de nível 2, e uma de nível 3. Os jogadores vencem assim que a Missão 3 for concluída, mas perdem a partida se acabarem as cartas de suas mãos antes de concluírem as 3 Missões.

Comunicação entre os jogadores:

Os jogadores podem se comunicar livremente durante a primeira Missão, porém não pode haver comunicação a partir da segunda Missão.

2. Modo Caranguejo Selvagem:

Esse é o modo ideal para as pessoas que já jogaram Balde de Caranguejo algumas vezes, pois apresenta um modo mais estratégico e com duração maior.

Objetivo do jogo:

Os jogadores devem cumprir o máximo possível de Missões antes que as cartas dos jogadores se esgotem. Cada carta de Missão concluída concede pontos equivalentes ao nível da Missão (Ex: Missão de nível 2 concede 2 pontos), desde que todos os requisitos sejam atendidos. O objetivo final é alcançar o maior nível possível. Consulte a tabela de níveis no final deste manual.

Comunicação entre os jogadores:

Não é permitida comunicação de forma alguma.

OBS: Dependendo do modo de jogo, a carta Oxi! terá funções diferentes (explicadas adiante).

CARTAS DE MISSÃO E COMO CONCLUÍ-LAS

Para cumprir uma Missão e pontuar no jogo é necessário entender em qual ordem as cartas de caranguejo precisam estar no círculo. Cada

Missão tem 4 requisitos a serem cumpridos ao mesmo tempo.

Por exemplo, na imagem a seguir, a Missão exige que:

- Entre 2 cartas Verdes, deve haver 2 cartas quaisquer.
- Entre 2 cartas Vermelhas, deve haver 3 cartas quaisquer.
- Entre 2 cartas Azuis, deve ter 0 cartas.
- Entre 2 cartas Amarelas, deve ter 1 carta qualquer.



Ou seja, os jogadores deverão jogar cooperativamente, com comunicação restrita (já explicado anteriormente), até cumprir os requisitos da Missão, como demonstrado a seguir:



Missões de nível 2 e 3

Nessas Missões, alguns requisitos de Missão vem com números maiores do que 3, na prática o efeito é o mesmo, precisa existir aquele número de cartas entre duas cartas daquela cor.

Outra alteração é que aparece um ícone de "X" ou de "Corrente" significando:

- No caso do "X", as cores ligadas pelo X NÃO PODEM estar adjacentes;
- No caso da "Corrente", as cores ligadas por ela DEVEM ter PELO MENOS UMA ligação entre duas cartas daquelas cores.



COMO JOGAR

O último a ter visitado uma praia será o primeiro jogador.

Alternando em sentido horário a partir do primeiro, cada jogador na sua vez deve realizar uma das ações principais descritas a seguir, em seguida compra uma carta, ficando novamente com 3.

(NOTA: no raro caso de um jogador não conseguir realizar alguma ação, é possível passar a vez).

1. Jogar uma carta de caranguejo:

As opções que ele possui, diande das cartas de sua mão e da mesa são:

- **Carta "2" Verde:** pode colocar sobre qualquer carta que não seja verde, afinal, todas verdes da mesa são maiores que 2, e as cartas de outra cor são maiores ou iguais a 2.

- **Carta "5" Vermelha:** pode colocar sobre a carta "7" Verde, ou "8" Verde ou "6" Amarelo, já que ela é menor que esses números. Não pode colocar sobre a carta "7" vermelha pois 7 é maior que 5 e ambas são vermelhas.

- **Carta "7" Amarela:** pode ser colocada sobre o 7 Vermelho, 7 Verde, 8 Verde por ser menor ou igual a elas, e também pode ser colocada sobre o "4" amarela e "6" amarela por ser maior e da mesma cor que elas.

2. Jogar uma carta Oxil:

Neste caso, dependendo do modo de jogo, a carta Oxil! terá funções diferentes:

- **Modo Ligeiro:** a carta Oxil! pode ser jogada

sobre qualquer pilha de caranguejo. A partir de agora qualquer carta pode ser colocada por cima da carta Oxil!

- **Modo Caranguejo Selvagem:** a carta Oxil! é descartada, o jogador que a jogou escolhe uma das 8 pilhas de caranguejo, deixa apenas a carta que está no topo da pilha, e em seguida embaralha o resto de volta na pilha de compra. Isso ajuda a prolongar o jogo, em momentos estratégicos, para alcançar pontuações maiores.

3. Utilizar a habilidade de uma Missão (opcional):

Caso haja alguma Missão já concluída anteriormente, o jogador pode utilizar a habilidade de uma das cartas de Missão. Em seguida, deixe esta carta virada para baixo. Ela conta como pontos (no modo Caranguejo Selvagem), porém não pode mais ter sua habilidade utilizada.

Veja uma lista completa das habilidades de cada Missão no final do manual de regras.

FINAL DO JOGO

Quando for preciso comprar uma carta da pilha de compras e não houver mais cartas, todos os jogadores jogam até acabar as cartas da mão, sem pegar novas cartas, e o jogo se encerra (se estiver jogando o Modo Caranguejo Selvagem, consulte a tabela de níveis abaixo).

Caso esteja jogando no Modo Ligeiro, o jogo também se encerra quando os jogadores completam a terceira Missão (nível 3); nesse caso os jogadores saem com a vitória!

Tabela de níveis do Modo Caranguejo Selvagem:

Até 4 pontos = Aprendiz de Catador
6 a 9 pontos = Pegador de Casqueiro
10 a 15 pontos = Guardião do Manguê
16 a 19 pontos = Rei do Manguêzal
20 pontos ou mais = Oxil!



Habilidade das cartas de Missão (concluídas):

Ao ser concluída (independente do modo), uma Missão é separada das demais cartas e torna-se uma habilidade de uso único. Após utilizá-la, vire-a para baixo para indicar que já foi ativada.

Nível 1:

- **Resgate até 3 cartas do topo:** escolha até 3 pilhas de Caranguejo, pegue as cartas do topo destas e reembalhe no baralho de caranguejos.
- **Troque duas cartas do topo de posição:** escolha 2 pilhas, e troque apenas a carta do topo delas entre si.
- **Resgate uma carta Oxil!** busque uma carta Oxil! já jogada (seja de um dos montes no modo Ligeiro, ou já descartada no modo Caranguejo Selvagem), e a utilize imediatamente.

Nível 2:

- **Jogue uma carta livremente:** jogue uma carta da mão em uma das 8 pilhas de caranguejo sem se preocupar com qual carta está no topo da pilha.
- **Troque uma carta da mão por uma do topo:** pegue uma carta do topo de uma das 8 pilhas de caranguejo e

troque por uma qualquer de sua mão.

- **Compre 1 carta e jogue 2:** compre uma carta do baralho e jogue 2 cartas na sua vez.

Nível 3:

Cartas descartadas ficam removidas do jogo e não poderão ser utilizadas até o fim da partida.

- **Descarte 1 pilha de caranguejo:** escolha uma pilha inteira de caranguejo e descarte-a. Este espaço fica livre para colocar qualquer outra carta.

- **Descarte a carta do topo de todas as pilhas:** descarte 1 carta do topo de TODAS as pilhas de caranguejo.

- **Descarte a Missão, compre 2 escolha 1:** remova a carta de Missão corrente do jogo, compre 2 cartas quaisquer de Missão e use uma delas como a Missão atual.

Ficou com alguma dúvida? Acesse o QR code!



CRÉDITOS

Game Design: Joka Jr.
Game Develo: Thiago Castro, André Ruz
Arte e Ilustração: Dandi
Design Gráfico: Dandi
Diagramação: Ana Barretta
Revisão: Victor F. Soares, Thiago Castro, Vinícius Figueiredo, André Ruz
Playtests: Thiago Castro, Vinícius Figueiredo, André Ruz, Oficina do Playtest, Meeples da Garoa

