

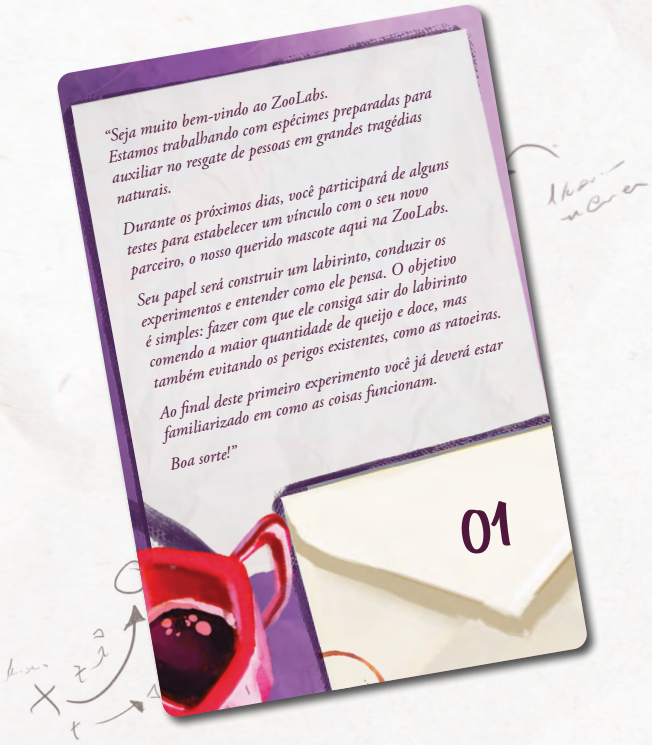
REGRAS

VOCÊ FOI ESCOLHIDO

Parabéns!

Sua inscrição para o processo seletivo do ZooLabs foi aceita! Você é um dos selecionados para trabalhar em um estudo revolucionário que, por meio de experimentos com labirintos, ensinará ratos a localizar pessoas soterradas por terremotos e outros desastres naturais.

Que causa mais nobre e humanitária! Você está pronto para esse desafio?



Mouse Maze é um jogo de campanha...

Isso significa que o jogo irá evoluir a cada experimento. Novos elementos, regras e desafios serão incluídos conforme os experimentos no laboratório ficarem mais e mais avançados.

Cada experimento foi elaborado com estratégias diferentes para prepará-lo para a evolução gradativa de complexidade, sendo que, ao final de todos os experimentos, você e seus companheiros terão jogado, testemunhado e participado de uma história incrível.

... mas é também um jogo independente de campanha

Isso mesmo! Caso não queira conhecer mais a fundo a história de Mouse Maze, ou mesmo após ter jogado a campanha, você também poderá jogar cada experimento de forma avulsa, sem se preocupar em seguir a ordem deles. Jogue aquele que você mais gosta ou vá descobrindo novas regras de forma aleatória, afinal, o que importa aqui é a sua diversão!

As regras para esse modo de jogo (experimento avulso) estão na página 10.

Modo Solo

Mouse Maze também tem um modo solo, em que você poderá testar sua pontuação e os objetivos de cada experimento. As regras desse modo solo estão na página 10 (campanha solo). Ele pode ser jogado tanto em modo campanha como em modo de experimento avulso.

COMPONENTES



1 BLOCO COM ~150 FOLHAS DE LABIRINTO



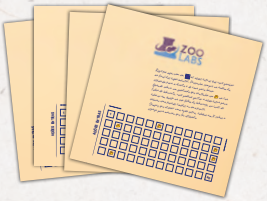
28 CARTAS DE PAREDE (1 A 28)



32 CARTAS DE EXPERIMENTOS



18 CARTAS DE EVENTOS DE CAMPANHA



4 CADERNOS DE ANOTAÇÕES

1 COMPONENTE SECRETO

1 LIVRO DE REGRAS

1 KIT DE LÁPIS

CADERNO DE ANOTAÇÕES

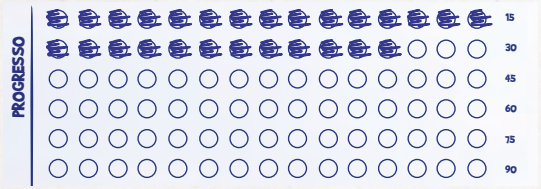
O seu *Caderno de Anotações* mostra todo o programa do estudo que o ZooLabs está conduzindo. O estudo começa com experimentos básicos e vai evoluindo gradativamente para testar hipóteses avançadíssimas.

Por isso, no modo campanha, é importante que você jogue os experimentos na ordem. Assim, você vai conhecer a história do início ao fim, e o nível de dificuldade vai aumentando conforme você ganha experiência com os conceitos apresentados no jogo.

No seu *Caderno de Anotações*, você irá anotar os experimentos que já fez e registrar o seu progresso de acordo com o seu desempenho em cada um deles.

Você também deverá guardar nele as *Folhas de Labirinto* de cada experimento que tiver feito, pois assim terá um histórico de tudo que você realizou durante a campanha. Cada jogador deve arquivar suas *Folhas de Labirinto* em seu *Caderno de Anotações* após cada experimento.

Anote na capa do seu *Caderno de Anotações* o seu nome e o nome do seu espécime (o rato com o qual você vai trabalhar nos experimentos).



Preencha aqui o seu progresso ao final de cada experimento. Neste exemplo, o jogador tem 27 pontos de progresso. Seu progresso total na campanha é secreto, não o revele para os outros jogadores até o final.

CARTAS DE EXPERIMENTO

Cada *Carta de Experimento* representa um estudo que o ZooLabs está conduzindo. Os primeiros são básicos, mas a complexidade aumentará gradativamente conforme os experimentos forem/vão evoluindo, testando cada vez mais as suas habilidades.

As *Cartas de Experimento* estão ordenadas de 1 a 32, de acordo com a história da campanha. Assim, caso for jogar no modo campanha, **não embaralhe ou olhe essas cartas fora da ordem para evitar surpresas**.

cartas de experimento



frente

verso

CARTAS DE PAREDE

As *Cartas de Parede* (1 a 28) mostram as formas pelas quais você poderá construir (desenhar) as paredes na sua *Folha de Labirinto*. Elas também contêm outras informações para ações importantes que serão indicadas nas *Cartas de Experimento* (ex.: objetos a serem desenhados na *Folha de Labitinto* - um queijo, bala, etc).

cartas de parede



frente

verso

CARTAS DE EVENTOS

As *Cartas de Eventos* estão separadas e numeradas de 29 a 45 (elas estão logo após a carta com a advertência para não olhar).

Quando for jogar a campanha pela primeira, vez, separe essas cartas e espere até que alguma *Carta de Experimento* peça para que você pegue determinada *Carta de Evento*.

cartas de evento



frente da carta

essas cartas contêm informações secretas: acessá-las antes do momento certo na campanha pode estragar sua experiência de jogo. Leia-as somente após indicado por alguma Carta de Experimento.

OBJETIVO DA CAMPANHA

Para vencer e ter sucesso na nobre missão do ZooLabs, você deve ser o jogador com mais **pontos de progresso** preenchidos no seu *Caderno de Anotações* ao **final da campanha**.

PREPARAÇÃO

1. Entregue a cada jogador um *Caderno de Anotações*, um lápis e uma *Folha de Labirinto*.
2. Pegue a *Carta de Experimento* **atual** (para o início da campanha será a carta 1), leia a história em voz alta para os demais jogadores e siga as instruções do experimento indicado na frente dessa carta.
3. Preencha a sua *Folha de Labirinto* com o seu nome e do seu ratinho e o número do experimento atual.
4. Pegue as 28 *Cartas de Parede* e, se o experimento pedir, pegue as *Cartas de Evento* com os números indicados pelos experimentos.
5. As instruções de cada experimento informam também como determinar as coordenadas da **entrada** e da **saída** na sua *Folha de Labirinto*. Na entrada, desenhe um rato () e, na saída, uma toca de rato ().*
6. Cada experimento indicará se alguma carta deve ser descartada ou como elas devem ser embaralhadas. Junte-as num monte com a face da frente (paredes) virada para baixo (esse é o baralho de paredes).

Vocês estão prontos para iniciar a campanha de Mouse Maze. Esperamos que se divirtam!

** OBS: Mouse Maze é um jogo no qual você precisará desenhar alguns símbolos na Folha de Labirinto. Não se preocupe tanto com a estética de seus desenhos, o que importa mesmo é se divertir - mas um desenho bem feitinho ficaria lindo nas redes sociais ;-)*



COMO FUNCIONA UM EXPERIMENTO

Em cada experimento, você vai usar as *Cartas de Parede* para construir um labirinto que leve seu rato até a saída, fazendo o máximo possível de pontos. Quem fizer mais pontos vai poder preencher mais símbolos de progresso.

Os experimentos também possuem **objetivos** próprios que concedem pontos de progresso aos jogadores se forem alcançados, independentemente da sua pontuação atual.

Há uma série de itens em cada labirinto. No decorrer dos experimentos, você vai descobrir que ganha pontos se o seu rato passar por queijos e balas, mas perde pontos se ele passar por ratoeiras.

Cada experimento é composto de duas fases:

1) Fase de Construção do Labirinto;

2) Fase de Movimentação do Rato.

Durante a Fase de Construção do Labirinto, os jogadores utilizarão simultaneamente as *Cartas de Parede* que forem reveladas durante as rodadas para desenhar as paredes em suas *Folhas de Labirinto*. Essa fase terminará após a última *Carta de Parede* ser utilizada.

Logo após, será realizada a Fase de Movimentação do Rato, na qual verificaremos a eficiência da construção do labirinto para, ao final, termos a pontuação.

1. CONSTRUÇÃO DO LABIRINTO

Colocação de paredes básica
(experimentos #1 e #2)

No início de cada rodada, revele a carta do topo do baralho de Paredes. Todos os jogadores devem, simultaneamente, desenhar essa parede em suas *Folhas de Labirinto*, evitando olhar para o que seus oponentes estão fazendo.

Várias dessas cartas possuem um item indicado (queijo, bala, ratoeira) que também **deve** ser desenhado.

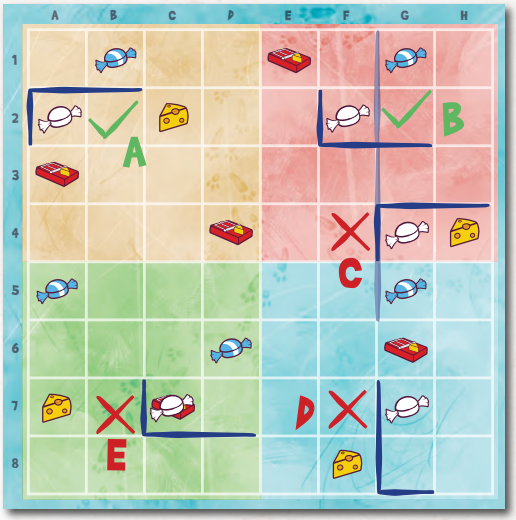
DICA: As paredes impedem, barram, limitam a movimentação do rato. Em Mouse Maze, estamos construindo o labirinto por meio das paredes, então, use-as para guiar o caminho do rato.

Ao construir as paredes você pode:

1. Desenhar paredes nas bordas do labirinto
2. Girar e/ou espelhar as paredes antes de desenhá-las
3. Desenhar uma parede cruzando outra

Ao construir as paredes você **NÃO** pode:

1. Desenhar um trecho de parede cobrindo/sobrepondo outra parede
2. Alterar a posição de um item ou deixar de desenhá-lo
3. Desenhar um item em cima de outro item, do rato, da saída ou de qualquer objeto



A: LEGAL - *parede espelhada e rotacionada, com um dos trechos sobre a borda*
B: LEGAL - *parede cruzada por cima de outra*
C: ILEGAL - *trecho de parede colocado por cima de outro já existente*
D: ILEGAL - *local do item alterado em relação à carta*
E: ILEGAL - *item por cima de outro item*



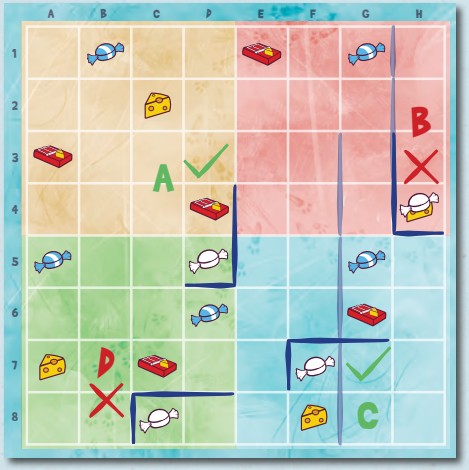
Atenção! Não leia esta seção até alcançar o Experimento #3

Colocação de paredes avançada (experimento #3 em diante)

No início de cada rodada, revele a carta do topo do baralho de Paredes. Todos os jogadores devem, simultaneamente, desenhar essa parede em suas *Folhas de Labirinto*, evitando olhar para o que seus oponentes estão fazendo. Porém, agora os jogadores precisam desenhar pelo menos um trecho da parede dentro do **quadrante (um dos 4 cantos coloridos)** indicado no verso da próxima carta (aquela que está no topo do baralho) - a última carta do baralho pode sempre ser desenhada em qualquer quadrante.

Ou seja, agora você também não pode desenhar a parede totalmente fora do quadrante indicado (as linhas entre os quadrantes pertence a ambos os quadrantes).

O verso da carta com os 4 quadrantes coloridos, permite desenhar em qualquer quadrante.







Paredes simples, Pontes e Ações Extras (todos os experimentos)

Em qualquer rodada, você pode deixar de desenhar a parede e o item mostrados na *Carta de Parede* da vez e, em vez disso, desenhar uma das opções abaixo, inclusive **ignorando as restrições de quadrantes**:

1. uma parede simples (lado único de um quadrado)
2. uma ponte ( )

As pontes conectam 2 quadrados separados por uma parede, abrindo uma passagem entre eles. Você pode usá-las ao notar que se trancou (mas elas também podem ser úteis em outras situações).

exemplo de parede única: pode ser desenhada em qualquer espaço vazio do seu labirinto





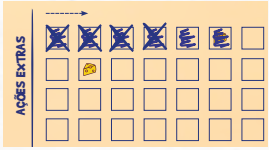


a ponte deve ser colocada por cima de uma parede

A: LEGAL - *parede rotacionada, com um dos trechos na divisa do quadrante azul*
B: ILEGAL - *apesar de haver um trecho de parede dentro do quadrante azul, há item sobrepondo outro item e parede em cima de parede*
C: LEGAL - *parede espelhada e com trecho de parede atravessando outra parede, mas não sobrepondo, e dentro do quadrante azul*
D: ILEGAL - *nenhum trecho está no quadrante azul*

Durante a campanha, você poderá ganhar **ações extras** (veja *Ganhar Ações Extras*). Elas deverão ser marcadas no seu *Caderno de Anotações*. Você pode usar uma ou mais delas **após** qualquer jogada sua, usando-a como uma parede simples ou como uma ponte (ou se tiver, um queijo).

Ao ganhar uma ação extra, preencha o espaço no local correspondente. Para sinalizar que uma ação extra foi usada, faça um X sobre a marcação anterior (veja exemplo abaixo).



nesse exemplo, você tem 2 ações extras disponíveis e um queijo para desenhar após sua jogada. Ao usar uma ação extra, não se esqueça de marcar o uso com colocando um X

2. MOVIMENTAÇÃO DO RATO

Após a última carta do baralho de Paredes for revelada e desenhada, todos os jogadores entregam suas *Folhas de Labirinto* para o jogador à sua esquerda.

Quando receber a *Folha de Labirinto* de seu oponente, cada jogador deverá traçar um caminho que leve o rato até a saída (pode chegar por qualquer um dos 4 lados da saída, sendo permitido o uso de pontes para isso).

Porém, não é preciso fazer o melhor caminho. Pelo contrário, a ideia é que cada um faça o pior caminho possível na *Folha de Labirinto* de seu oponente.

Nada além das paredes e bordas do labirinto pode bloquear o caminho do rato, **mas ele não pode passar 2 vezes pelo mesmo quadrado.**

Rato Trancado? (Ponte de Emergência)

Se perceber que não há um caminho possível para o rato chegar à saída, devolva a *Folha de Labirinto* para seu oponente, que deverá desenhar uma ou mais **Pontes de Emergência**, que possibilitem ao rato chegar até a saída. Após isso, receba novamente a *Folha de Labirinto* e trace o caminho até a saída.

OBS: Por serem diferentes das pontes normais, as **pontes de emergência** contam como **pontos negativos** para o dono da Folha de Labirinto.

PONTUAÇÃO

Ao final da fase de Movimentação, use as informações abaixo para calcular a Pontuação de seu oponente, anotando-a na Folha de Labirinto:



Ganhe 5 pontos para cada **queijo** coletado;



Ganhe 2 pontos para cada **bala** coletada;



Ganhe 3 pontos para cada **ratoeira cercada** (com 4 paredes **desenhadas** em volta, inclusive nas bordas do labirinto);



Perca 3 pontos para cada **ratoeira** acionada (que o rato tenha passado por cima);



Perca 20 pontos para cada **ponte de emergência** desenhada (pontes comuns não retiram pontos);



Se o experimento tiver esses símbolos, ele possui pontuação extra (positiva ou negativa). Lembre-se de anotá-la!

PONTOS DE PROGRESSO

Ao final de cada experimento da campanha, após todos os jogadores registrarem suas pontuações, é hora de marcar o **progresso** de cada um. Há 2 formas de se ganhar pontos de progresso na campanha:

1) por pontuação do experimento ( )

2) por objetivos do experimento ( )

Preencha os pontos de progresso ( ) ganhos em seu *Caderno de Anotações*, da seguinte forma:

Progresso por Pontuação do Experimento

Jogador com mais pontos
2° colocado em pontos
3° colocado em pontos
4° colocado em pontos **zero**



Em caso de empate nos pontos, conte o número de quadrados de cada caminho. O jogador com o caminho mais longo ganha o desempate. Se persistir esse empate, ambos ganham a pontuação da colocação empatada.

Progresso por Objetivos do Experimento

Cada experimento tem objetivos específicos, que todos os jogadores podem atingir, independente da pontuação

Objetivo Avançado (2)
Objetivo Intermediário (1)



OBS: Se completar o objetivo avançado, você ganha somente 2 pontos de progresso, não recebendo ponto extra por também ter completado o objetivo intermediário.

GANHAR AÇÕES EXTRAS

Após anotar a Pontuação e o Progresso, os jogadores verificam quem ganhará ações extras para usar nos próximos experimentos (marcando-as no Caderno de Anotações).

Você pode usar uma ação extra para desenhar uma parede simples, uma ponte, ou queijo em seu turno.

- O jogador que ganhou **menos** progresso no experimento atual (somando o progresso obtido com pontuação e objetivos), ganha 2 ações extras
- O jogador que ganhou **mais** progresso neste experimento, não ganha ação extra
- Todos os demais ganham 1 ação extra

Se houver empate na primeira colocação, nenhum dos empatados ganha ação extra. Se houver empate na última colocação, os empatados ganham 2 ações. Se todos os jogadores empatarem, todos ganham 1 ação.

FINAL DO EXPERIMENTO

Ao final do experimento, anote no seu *Caderno de Anotações* qual foi o experimento concluído. Para continuar a campanha, pegue a próxima *Carta de Experimento* e siga suas instruções.

Quando terminar o **último** experimento, o jogador que tiver a maior quantidade total de **Pontos de Progresso** será o vencedor da campanha. Em caso de empate, quem tiver a maior Pontuação no **último** experimento será o vencedor. Persistindo o empate, veja a pontuação do experimento anterior, e assim por diante.

CAMPANHA SOLO

Na campanha solo, cada experimento vira um desafio: para vencer, você deve completar um objetivo (conforme a dificuldade) e atingir um mínimo de pontos definido em cada experimento para passar para o próximo.

Você pode obter as seguintes pontuações:

Bronze (★) mediano

Prata (★) bom

Ouro (★) expert



neste exemplo, no nível bronze só precisa atingir o objetivo intermediário e 50 pontos

Faça o seu labirinto como no jogo normal, mas você mesmo é quem irá traçar o caminho do rato usando as seguintes regras:

1. Se houver possibilidade de traçar o caminho de forma a não cumprir os objetivos do experimento, faça assim.
2. Ao traçar o caminho, você deverá fazer de modo a ter a pior pontuação possível.
3. A regra 1 tem prioridade sobre a regra 2. Se tiver que decidir entre fazer uma pontuação menor ou não cumprir o objetivo, escolha não cumpri-lo.

Se não conseguir passar para o próximo experimento, ganhe 2 ações extras e tente novamente.

Na campanha solo, você não precisa marcar pontos de progresso no seu *Caderno de Anotações*. Use-o apenas para marcar as ações extras e os experimentos já concluídos.

EXPERIMENTO AVULSO

Caso não queira jogar a campanha, ou até mesmo depois de terminá-la, você poderá jogar qualquer um dos experimentos na ordem que quiser, seja para curtir aquele experimento que mais gosta ou ainda para testar novas estratégias em um que lhe desafiou ao extremo.

Para isso, use as seguintes regras:

Siga a preparação normal do jogo (p.5), deconsiderando a parte relativa ao *Caderno de Anotações* (ele só é utilizado durante a campanha).

Escolha uma das *Cartas de Experimento* para jogar (como preferir) e realize a preparação indicada nesta carta - lembrando que a partir do experimento #3 você deverá observar a regra de colocação de paredes avançada (p.7).

A Pontuação dos experimentos avulsos segue praticamente da mesma forma, com as seguintes adições:



Marque 30 pontos extras se concluir o objetivo avançado



Marque 15 pontos extras se concluir apenas objetivo intermediário

Os pontos obtidos por concluir ambos os objetivos **não** são cumulativos. O jogador com a maior Pontuação vence o jogo.

Em caso de empate, conte o número de quadrados de cada caminho dos jogadores. Quem tiver feito o caminho mais longo, vence. Se persistir o empate, todos os jogadores empatados são considerados vencedores.

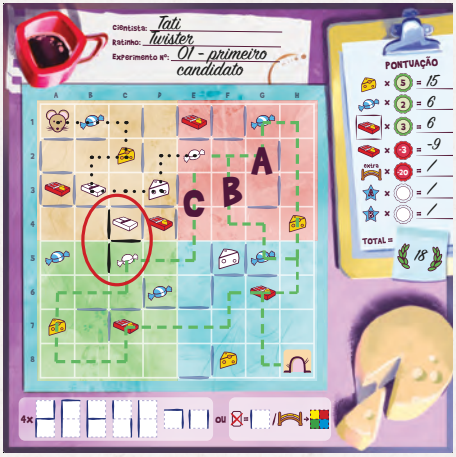
EXEMPLO DE RODADA

antes



Caminho A = 3 ( ) 3 ( ) 1 ( ) 2 ( ) = 18 pontos
Caminho B = 2 ( ) 3 ( ) 1 ( ) 2 ( ) = 13 pontos
Caminho C = 3 ( ) 2 ( ) 1 ( ) 4 ( ) = 10 pontos

depois



Caminho A = 3 ( ) 3 ( ) 2 ( ) 2 ( ) = 21 pontos
Caminho B = 2 ( ) 3 ( ) 2 ( ) 2 ( ) = 16 pontos
Caminho C = 3 ( ) 3 ( ) 2 ( ) 3 ( ) = 18 pontos

- *Neste exemplo de uma rodada, uma carta em formato "T" contendo uma bala foi revelada do baralho de Paredes.*
- *Note que, antes do jogador desenhar a parede, existem 3 caminhos principais que o seu ratinho pode seguir (A, B, C) e cada um dos caminhos estaria pontuando de forma diferente se a partida terminasse agora, sendo que no momento, o pior caminho seria o caminho C.*
- *Note que na coordenada E1, não foi feita a pontuação da ratoeira, pois ela não está totalmente cercada (a borda do labirinto não conta para fechar a ratoeira).*
- *O rato não entrou nas coordenadas D4 e F5 pois ele não pode passar duas vezes pelo mesmo lugar.*
- *Como o oponente irá movimentar o rato, ele fará o pior caminho possível, e por isso, nas coordenadas B3, C4, C7 e G6, ele desviou para passar por cima de uma ratoeira, assim evitou pegar os itens nas coordenadas A5, D6 e F8.*
- *O jogador optou por desenhar as paredes na área marcada ao lado, e com isso ele conseguiu fechar uma ratoeira e colocar uma bala no caminho (veja que, nesse caso, a forma da carta foi espelhada).*
- *Com essa ação, o jogador conseguiu aumentar em 8 pontos a sua pontuação mínima (caminho C) (+2 pela bala, +3 pela ratoeira fechada, +3 por deixar de perder pontos por passar sobre uma ratoeira) fazendo com que agora, o caminho B se torne o pior até o momento.*
- *Ele poderá continuar investindo nesse caminho e em outros objetivos no decorrer da partida (ex.: tentar pegar a bala na coordenada A5, ou fechar a ratoeira na coordenada C7).*
- *Mais um detalhe importante é que, para que o rato siga o caminho C, ele deverá fechar o acesso ao caminho A (p.ex: colocando uma parede em G1) e ao caminho B (p.ex: colocando uma parede em G4).*

Dicas

Mouse Maze tem regras muito simples, mas pode ser que você tenha algumas dúvidas durante a sua partida. Esta seção visa esclarecer alguns pontos, bem como passar algumas dicas para que sua experiência de jogo seja a melhor possível:

1. Durante a partida, os jogadores podem contar a quantidade de cartas que faltam no baralho de Paredes.
2. Na parte inferior da folha de labirinto, há um lembrete para a quantidade de cartas com cada tipo de parede existem no baralho. Durante a partida, você pode anotar quais tipos já sairam (só não esqueça que durante a preparação algumas cartas são descartadas do baralho).



3. Lembre-se também que em qualquer rodada você pode abrir mão de desenhar a parede e item de uma carta para poder desenhar uma parede única ou uma ponte.



4. A ponte pode ser utilizada de forma estratégica para maximizar o caminho do rato.
5. A cada novo experimento, avalie a sua estratégia e tente adequá-la às mudanças nas regras.
6. As paredes antes de serem desenhadas, podem ser giradas, invertidas e espelhadas (nas Cartas de Parede está impresso orientações diferentes para elas).



7. Pequenas mudanças nas paredes do labirinto podem gerar grande mudanças na rota.
8. As ratoeiras não são, necessariamente, itens ruins para a sua estratégia, pois podem ser cercadas e gerarem pontos positivos para você.
9. Certifique-se que ao final da montagem do labirinto você tenha um caminho livre para o rato até a saída, caso contrário, você perderá muitos pontos com a ponte de emergência.

Créditos

Game designer: Rodrigo Rego & Leandro Pires
Ilustrador: Wagner Souza
Editor e Direção de Arte: Rafael Verri
Designer Gráfico: Danilo Sardinha, Felipe Godinho, Tatiane Hapanchuk, Daniel de Lucca
História da Campanha: Rodrigo Rego, Leandro Pires, Rafael Verri
Playtesters: Carlota Pires, Eduardo Felipe, Mateus Espanha, Pati Rosendo, Thiago Cardozo, Daniel de Lucca, Catiele Pereira, Vinicius Vasconcelos, Rafael Romano, João Léste
Revisão: Gabriel Novaes

LUDO FUN
ludofun.com.br

GALÁPAGOS
mundogalapagos.com.br