A game by Bruno Cathala and Bruno Faidutti

Illustrations by Vincent Dutrait

RAPTOR

Present day, on an isolated island in the Pacific Ocean.
"The expedition is about to land on the shore. The scouts we've sent came back wounded, but have confirmed the information we had: not all dinosaurs have disappeared! On this island, a female velociraptor lives with her babies. So far we've seen five of them, but there might be more.
Our mission: to capture the children, alive, or neutralize the mother, who is fast and powerful. It will be an epic face-to-face struggle, but every true scientist would love to take my seat. Let the hunt begin!"
Professor Lindenbrock, paleontologist

Princípio do jogo

Um velociraptor fêmea e seus cinco bebês são caçados por uma equipe de cientistas.
O jogador que controla a família raptor pode vencer matando os cientistas que estão atrás dela ou permitindo que três de seus bebês se abriguem nas profundezas da selva, onde ninguém jamais os encontrará..
O jogador que controla os cientistas tem que neutralizar a mãe ou capturar três de seus bebês..

O jogador de raptor vence se:

- Três Raptors Bebê escaparam do tabuleiro

OU

- Não há mais cientistas no tabuleiro

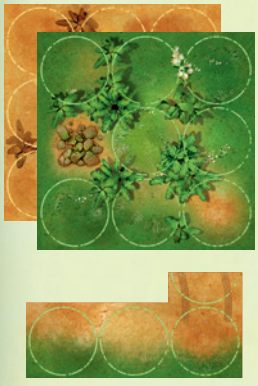
O jogador do cientista ganha se:

- A mãe tem 5 tokens de sono, que a neutraliza

OU

- Três Raptors bebê foram colocados para dormir e capturados

Componentes



A game board made of:
- 6 large tiles with 9 spaces
- and 4 L-shaped tiles with 3 spaces and one exit (half-space).

The two sides of the board components offer a different atmosphere.



9 Action cards for the Raptor player



9 Action cards for the Scientist player



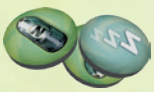
1 mother raptor figurine



5 baby raptor figurines



10 fire tokens



5 sleep tokens



9 Rocks (made of 2 parts)



2 player aids



10 scientist figurines

SETUP

Preparando o tabuleiro:

1) Escolha uma das duas atmosferas para o jogo (selva ou savana). Essa escolha deve ser aplicada a todas as tiles do tabuleiro (as tiles serão, portanto, toda selva, ou toda Savannah).
2) Coloque as 6 tiles quadradas aleatoriamente, formando um retângulo de 2 por 3.
3) Coloque os 4 tiles em forma de L ao longo dos lados mais curtos do retângulo que você criou no passo 2.
4) Coloque as rochas 3D em cada um dos espaços que não mostram um círculo ou meio círculo.
5) O jogador Raptor começa a colocar as figuras de raptor no tabuleiro, seguido pelo jogador cientista.

The Raptor player takes:

The Raptor player aid ❶
The 9 Raptor Action cards
The mother figurine
The 5 baby raptor figurines

O jogador de raptor coloca a mãe e os bebês no tabuleiro. A mãe Raptor é colocada em uma das duas tiles centrais. ❷
Os 5 Raptor bebê são distribuídos no tabuleiro, um em cada um dos tiles restantes. ❸

The Scientist players takes:

The Scientist player aid ❹
The 9 Scientist Action cards
The 10 scientist figurines
The 10 fire tokens ❺
The 5 sleep tokens (placed ammunition-side up on the upper right space of the player aid) ❻

O jogador Cientista então coloca um cientista em um espaço de sua escolha em cada uma das 4 peças em forma de L. ❼
Os 6 cientistas restantes são mantidos na reserva próximo ao auxílio do jogador. ❽



Cada jogador embaralha seu baralho de cartas de ação e o coloca à sua frente. ❾❾
Então, cada jogador compra as três primeiras cartas de seu deck e as pega em suas mãos. ❿❿ *A primeira rodada pode começar agora.*

Note: throughout this document male pronouns are used for the sake of simplicity and readability. It should be clearly understood that in each instance, we mean to include female players as well.

REGRAS GERAIS

- Nunca pode haver duas figuras ou fichas no mesmo espaço
- Dois espaços são considerados vizinhos se forem ortogonalmente adjacentes. A adjacência diagonal NUNCA é levada em consideração, nem para mover, nem para disparar.
- Os meios-espaços são a saída pela qual os bebês devem escapar. Nenhuma outra figura ou ficha (a mãe, um cientista ou uma ficha de fogo) pode ser colocada lá. A ÚNICA maneira de um bebê se mover em tal espaço é usando a ação "Um raptor bebê move um espaço".

FLUXO DE UMA RODADA

Cada jogador escolhe uma das três cartas que tinha na mão e a coloca virada para baixo à sua frente.

Ambas as cartas são reveladas simultaneamente. Se ambas as cartas tiverem o mesmo valor, ambas serão descartadas e não terão efeito. Na maioria dos casos, no entanto, as duas cartas terão valores diferentes. Nesse caso, o jogador que jogou a carta com o valor mais baixo vai primeiro e aplica os efeitos da sua carta (os efeitos devem ser aplicados, se possível). Então, seu oponente poderá gastar um número de pontos de ação igual à diferença entre os valores das duas cartas.

Importante! **O jogador que recebe pontos de ação - não aplica os efeitos da carta que jogou.**





Exemplo:

** O jogador Cientista jogou a carta 2: "Reforços"*
** O jogador do Raptor jogou a carta 6: "Desaparecimento e observação".*

O jogador Cientista jogou o valor mais baixo. Ele aplica o efeito de sua carta e adiciona dois cientistas ao tabuleiro.

O jogador Raptor agora pode gastar 6 - 2 = 4 pontos de ação que ele pode usar na mãe ou nos bebês que estão acordados.

FIM DA RODADA

Cada jogador compra uma nova carta para que tenha três cartas em sua mão, e o jogo continua com uma nova rodada. Rodada após rodada, as cartas de Ação jogadas são colocadas visivelmente à frente de cada jogador, de forma que os valores que já foram jogados possam ser vistos pelo oponente.

Se um jogador esvaziar sua pilha de compra, ele mantém as cartas que tem em sua mão, embaralha a pilha de descarte para criar uma nova pilha de compra e então compra para completar sua mão com três cartas.



FIM DO JOGO

O jogador Raptor ganha imediatamente se:

- ***Três bebês raptors escaparam***

OU

- **Não há mais cientistas no tabuleiro**

O jogador Cientista ganha imediatamente se:

- **A mãe tem 5 fichas de sono, que a neutraliza**

OU

- **Três bebês raptors foram capturados**



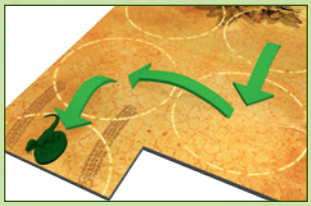
PONTOS DE AÇÃO DO RAPTOR

O jogador pode dividir seus pontos de ação como desejar entre a mãe e os bebês que estão acordados.
Um raptor nunca pode se mover ou se mover através de um espaço onde haja uma ficha de fogo.
Apenas raptors ativos (representados por figuras que estão de pé) podem realizar ações.
Um jogador não precisa usar todos os seus pontos de ação. Na verdade, eles podem decidir não usar nenhum ponto de ação.

Os pontos de ação podem ser gastos de 5 maneiras diferentes:

1) Um raptor bebê move um espaço

Com um ponto de ação, um raptor bebê pode se mover para um espaço vazio e ortogonalmente adjacente. Se, ao fazer isso, um bebê parar em um dos meios-espaços de um tile em forma de L, ele escapa. Ele é removido do tabuleiro e o jogador Raptor está um passo mais perto da vitória.



O jogador gasta 3 pontos de ação para mover um raptor bebê e permitir que ele escape.

2) A mãe se move em linha reta

Com um ponto de ação, o jogador Raptor pode mover a mãe quantos espaços quiser em linha reta, desde que ela não colida com um obstáculo (pedra, ficha de fogo, espaço ocupado por um raptor bebê ou por um cientista) .

SE A MÃE ESTÁ FERIDA: Antes de realizar seu primeiro movimento, a mãe deve perder tantos pontos de ação quanto o número de fichas de sono que ela já recebeu. Se o jogador Raptor não tiver pontos de ação suficientes para fazer isso, a mãe não será capaz de se mover.



O jogador Raptor quer mover a mãe. Como ela tem 2 fichas de sono, ele deve primeiro perder 2 pontos de ação antes do primeiro movimento. O jogador então gasta mais dois pontos de ação para movê-la duas vezes em linha reta.

3) A mãe mata um cientista

Com um ponto de ação, a mãe pode matar um cientista localizado em um espaço vizinho. A figura do cientista é retirada do jogo e colocada de volta na caixa. Apenas a mãe pode atacar os cientistas. Ela pode realizar vários ataques no mesmo turno.



O jogador Raptor gasta 1 ponto de ação e mata um cientista adjacente à mãe. Esse cientista é removido do jogo.

4) A mãe acorda um raptor bebê

Com um ponto de ação, a mãe pode acordar um raptor bebê adormecido localizado em um espaço vizinho. A figura é colocada de volta na posição vertical. A mãe não pode acordar um bebê que foi colocado para dormir no mesmo turno. O bebê acordado pode ser imediatamente movido usando pontos de ação.



Um raptor bebê adormecido está ao lado da mãe. Com 1 ponto de ação, ele é acordado.

5) A mãe apaga um fogo inteiro

Com um ponto de ação, a mãe pode usar sua cauda para apagar um incêndio presente em um espaço vizinho. O token de fogo e todos os outros tokens de fogo ortogonalmente conectados a ele são removidos.



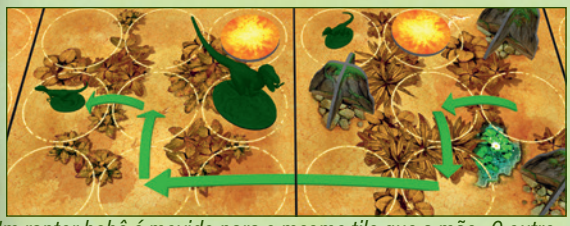
Com 1 ponto de ação, o jogador pode remover uma ficha de fogo adjacente, bem como as duas fichas que estão ortogonalmente conectadas a ela.

EFEITOS DAS CARTAS DE RAPTOR

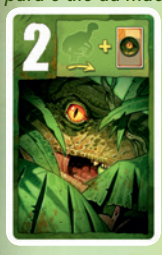


1 - Chamado da mãe e embaralhamento

Mova um bebê que está acordado para um espaço livre de sua escolha no tile onde a mãe está localizada (um bebê que já está no mesmo tile que a mãe pode ir para outro espaço). Este movimento deve ser executado sem cruzar os espaços ocupados ou nos quais haja uma ficha de fogo. Em seguida, embaralhe sua pilha de compra e sua pilha de descarte (incluindo esta carta) para formar uma nova pilha de compra.



Um raptor bebê é movido para o mesmo tile que a mãe. O outro bebê não poderia ter sido movido, pois não há um caminho válido para o tile da mãe.



2 - Desaparecimento e observação

Remova a mãe do tabuleiro. Então, depois que o jogador Cientista tiver usado todos os seus pontos de ação, coloque-a de volta em um espaço livre de sua escolha.

A mãe, escondida pela floresta, observa os cientistas. No próximo turno, o jogador Cientista terá que mostrar qual carta foi selecionada antes de você escolher a sua.



3 - Medo

Assustar um cientista de sua escolha (deite a figura). Este cientista se torna inativo (não pode atirar, nem se mover, nem fazer fogo, nem usar gás do sono) até que ele seja colocado de pé novamente. O jogador Cientista terá que gastar um ponto de ação para ficar de pé, mas não pode fazer isso neste turno.



4 - Chamado da mãe (x2)

Mova um ou dois bebês que estão acordados para um ou dois espaços livres de sua escolha no tile onde a mãe está localizada (um bebê que já está no mesmo tile que a mãe pode se mover para outro espaço). Esses movimentos devem ser realizados sem cruzar espaços que estão ocupados ou nos quais há uma ficha de incêndio.



5 - Recuperação (x2)

Remova dois tokens de sono da mãe (entregue-os para o jogador do cientista que os coloca de volta a munição para cima no espaço superior direito do seu tabuleiro), ou acordar dois raptors bebê (ou remover um token de sono e acordar um bebê).



6 - Desaparecimento e observação

Remova a mãe do tabuleiro. Então, depois que o cientista jogou todos os seus pontos de ação, coloque-a de volta em um espaço livre de sua escolha. A mãe, escondida pela floresta, observa os cientistas. No próximo turno, o cientista terá que mostrar qual carta foi selecionada antes de escolher a sua.



7 - Recuperação (x3)

Remova três tokens de sono da mãe (entregue-os ao jogador do cientista que os coloca de volta a munição para cima no espaço superior direito do seu tabuleiro), ou acorda três Raptors bebê (ou fazer uma combinação de ambos).



8 - Medo (x2)

Assustam um ou dois cientistas de sua escolha (deite sua figura). Esses cientistas ficam inativos (eles não podem atirar, nem se movimentar, nem fazer incêndio, nem usar gás adormecido) até que eles sejam definidos de pé novamente. O jogador do cientista terá que gastar um ponto de ação para definir cada um deles de pé, mas não pode fazer isso nesse turno.



9 - Nenhum efeito



PONTOS DE AÇÃO DO JOGADOR DO CIENTISTA

O jogador pode dividir seus pontos de ação como desejar entre os cientistas presentes no tabuleiro.

Os cientistas podem se mover através do fogo e atirar através do fogo, mas não podem terminar seu turno em um espaço ocupado por uma ficha de fogo.

Apenas cientistas ativos (com a figura de pé) podem realizar ações.

MUITO IMPORTANTE!! Cada cientista pode realizar apenas UMA ação agressiva (atirar ou capturar) por turno.

Um jogador não precisa usar todos os seus pontos de ação. Na verdade, o jogador pode decidir não usar nenhum ponto de ação.

Os pontos de ação podem ser gastos de 5 maneiras diferentes:

• *Um cientista move um espaço*

Com um ponto de ação, um cientista pode mover-se para um espaço livre ortogonalmente adjacente onde não há outro cientista e nenhum raptor. Se esse espaço contiver uma ficha de fogo, o cientista pode se mover por ele, mas não pode encerrar seu movimento ali.



O jogador gasta 2 pontos de ação para mover um cientista 2 espaços.

• *Um cientista assustado é colocado de pé*

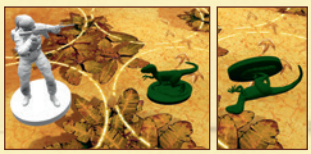
Com um ponto de ação, um cientista pode ser colocado de volta em pé, mas não no mesmo turno em que foi assustado. Este cientista pode ser usado imediatamente para outros pontos de ação.



Com 1 ponto de ação, o cientista que estava assustado em um turno anterior pode ficar de pé e realizar as ações novamente.

• *Um cientista coloca um raptor bebê para dormir*

Com um ponto de ação, um cientista pode atirar em um raptor bebê localizado em um espaço vizinho e colocá-lo para dormir (sua figura é deitada).



Com 1 ponto de ação, o cientista coloca um raptor bebê em um espaço adjacente para dormir.

• *Um cientista captura um bebê raptor adormecido*

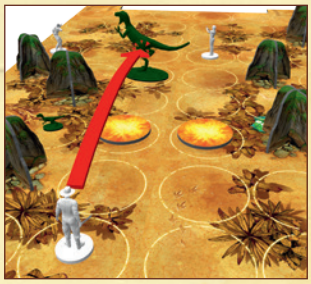
com um ponto de ação, um cientista pode capturar um raptor bebê adormecido localizado em um espaço vizinho. A figura do raptor bebê é removida do tabuleiro e colocada no espaço superior esquerdo do auxílio do jogador Cientista.



Com 1 ponto de ação, o cientista captura um bebê adormecido localizado em um espaço adjacente. O bebê é removido do tabuleiro.

• *Um cientista atira na mãe raptor*

Com um ponto de ação, um cientista pode atirar na mãe raptor. O cientista pode atirar ortogonalmente em linha reta até onde desejar, desde que nenhum obstáculo esteja na linha de visão. Os únicos obstáculos que podem bloquear o tiro são as rochas e outros cientistas ativos. Um cientista pode, portanto, atirar por um cientista assustado ou por um pequeno raptor bebê. O jogador Cientista então dá um de seus tokens de sono para o jogador Raptor que o coloca com "Zzz" para cima no espaço superior direito de seu auxílio de jogador.



Com 1 ponto de ação, o cientista atira na mãe raptor que está na linha de visão.

O jogador do Raptor recebe um token de sono.

EFEITOS DAS CARTAS DE CIENTISTA



1 - Gás para dormir e embaralhar

Coloque um raptor bebê para dormir. O raptor bebê deve estar localizado no mesmo tile que um cientista ou em um tile adjacente ortogonalmente. Deite a figura de raptor bebê. O jogador Raptor terá que gastar 1 ponto de ação para colocar o bebê de volta em pé, mas não pode fazê-lo no mesmo turno. Em seguida, embaralhe sua pilha de compra e sua pilha de descarte (incluindo esta carta) para formar uma nova pilha de compra.



Este cientista não consegue adormecer o raptor bebê à esquerda, pois ele não está no mesmo tile nem em um tile adjacente.



2 - Reforços

Coloque um ou dois cientistas de sua reserva em espaços vazios localizados ao longo das bordas longas do tabuleiro. Você só pode colocar esses cientistas nos tiles quadrados (não nos ladrilhos em forma de L). Se você não tem mais nenhum cientista em sua reserva, você não faz nada neste turno.



3 - Jeep (x2)

Execute um ou dois movimentos com um jipe. Ao se mover com um Jipe, um cientista pode mover quantos espaços quiser em linha reta, desde que não colida com um obstáculo (pedra, espaço ocupado por um raptor ou por um cientista). Se o cientista passar por cima de uma ficha de fogo, o fogo é apagado e a ficha é removida do tabuleiro. Você pode dividir esses dois movimentos entre dois cientistas diferentes.



4 - Gás para dormir (x2)

Coloque um ou dois bebês raptors para dormir. Os bebês raptors devem estar localizados no mesmo tile que um cientista ou em um tile adjacente ortogonalmente. Deite as figuras de raptor bebê. O jogador Raptor terá que gastar 1 ponto de ação para colocar cada um desses bebês de pé, mas não pode fazer isso no mesmo turno.



5 - Fogo (x2)

Coloque duas fichas de fogo em espaços livres do tabuleiro. Uma ficha de fogo só pode ser colocada ortogonalmente adjacente a um cientista ou a uma ficha de fogo existente (incluindo uma que foi colocada neste turno).



6 - Reforços

Coloque um ou dois cientistas de sua reserva em espaços vazios localizados ao longo das bordas longas do tabuleiro. Você só pode colocar esses cientistas nos tiles quadrados (não nos tiles em forma de L). Se você não tem mais nenhum cientista em sua reserva, você não faz nada neste turno.



Neste exemplo, o jogador Cientista pode colocar seus reforços em 15 espaços diferentes (espaços vazios nas bordas dos tiles quadrados).



7 - Fogo (x3)

Coloque três marcadores de fogo em espaços livres do tabuleiro. Uma ficha de fogo só pode ser colocada ortogonalmente adjacente a um cientista ou a uma ficha de fogo existente (incluindo uma que foi colocada neste turno).



8 - Jeep (x4)

Faça até quatro movimentos com um Jipe. Ao se mover com um Jipe, um cientista pode mover quantos espaços quiser em linha reta, desde que não colida com um obstáculo (pedra, espaço ocupado por um raptor ou por um cientista). Se o cientista passar por cima de uma ficha de fogo, o fogo é apagado e a ficha é removida do tabuleiro. Você pode dividir esses movimentos entre diferentes cientistas.



9 - Sem efeito

ALGUNS LEMBRETES

Nenhum movimento e nenhuma ação podem ser feitos na diagonal.

NUNCA pode haver duas figuras no mesmo espaço, e uma NUNCA pode se mover por um espaço ocupado por outra figura, mesmo que esteja do mesmo lado.

SOMENTE o jogador que jogou a carta com o valor MAIS BAIXO aplicará o efeito de sua carta. SOMENTE o jogador que jogou a carta com o valor MAIS ALTO poderá gastar pontos de ação para realizar ações no tabuleiro.

Se a mãe estiver ferida, o jogador do Raptor só poderá movê-la perdendo primeiro tantos pontos de ação quanto o número de fichas de sono que ela possui.

Cada cientista no tabuleiro pode realizar APENAS UMA ação agressiva por turno (colocar um bebê para dormir, atirar na mãe, capturar um raptor bebê adormecido).

Quando a mãe apaga o fogo, ela remove a ficha de fogo e todas as fichas de fogo ortogonalmente adjacentes conectadas a ela.

Um raptor bebê adormecido e um cientista assustado NUNCA podem ser colocados de volta em pé no mesmo turno em que foram colocados para dormir ou assustados.

Quando um cientista dirige um Jipe (cartas 3 e 8), o jogador remove todas as fichas de fogo localizadas nos espaços que ele dirige.

Os reforços de cientista (cartas 2 e 6) nunca podem ser colocados nos tiles em forma de L.

O efeito de uma recuperação (cartas 5 e 7) pode ser dividido entre a mãe e um ou mais bebês raptors.

ADVICE TO A SCIENTIST WHO JUST GRADUATED.

Your brilliant studies might have taught you how to solve any triple integral you might run into, but you are not really (not at all, actually) prepared to face the scary Raptors that inhabit this forsaken island.
As a first step, your goal is... to survive!
Here are a few elementary tips that might be of help:

The law of large numbers
Bringing in reinforcements is vital, otherwise you might be erradicated from the board and defeated.

Unity is strength
Each scientist can only perform one aggressive action per turn. If you move your scientists in teams of two, it becomes possible to capture a baby in a single turn. The first scientist can put it to sleep and the second scientist can then capture it.

Nice and slow
Your biggest enemy is the mother raptor. She is fast, ruthless, stealthy and won't stop devouring you. Slowing her down is therefore very important. Do not hesitate to target her as quickly as possible with one or two shots. It will calm her down...

Dead end
Make a smart use of your fire to block the escape routes. Only the mother can put down the fire. The longer the game lasts, the better chances the scientist has of winning, so...slow down the enemy as much as possible!

ADVICE TO AN ANGRY RAPTOR

There you were, living a peaceful life, and suddenly, crash!...a horde of unknown bipeds with engines invade your territory... And on top of that, they are after your babies...the fools! They might not have realized they were edible!

Out to lunch
To put some pressure on the invaders, one working trick is to chew on some of them as early as possible. If possible, on the same side of the board, in order to make room for your babies.

Make yourself forgotten
Make a smart use of your two Disappearances to reappear on the other side of the board and to peek at your opponent's next move before choosing your action.

Gather round!
Then, use your mother's call to bring your babies under your protection, if possible, close to an exit free of scientists.



Se você é Raptor ou Cientista...
Jogar suas cartas de valor 1 e 2 no momento certo (quando seu oponente joga uma carta de valor 3 a 5) pode lhe dar uma vantagem ... Dessa forma você vai se livrar de suas cartas "fracas" sem oferecer muitas ações para o seu oponente.