

Um jogo de Moisés Pacheco

# KOBBBRIX



## LIVRO DE REGRAS

Sejam bem-vindos ao mundo de Kobbrix, o jogo de tabuleiro cooperativo que traz uma nova abordagem para o famoso jogo da cobrinha de celular. Em Kobbrix, os jogadores assumem o controle de cobras robóticas espaciais em um mundo desértico, onde precisam consumir vórtices de energia dimensional para sobreviver.

O jogo oferece uma experiência desafiadora, com 3 níveis de dificuldade, em que os jogadores devem trabalhar em equipe para posicionar as peças de forma estratégica e eficiente, gerando as melhores combinações, evitando as peças indesejadas e impedindo a colisão das kobbrix. À medida que o jogo progride, os desafios aumentam e os jogadores precisam aprimorar suas habilidades de cooperação, gerenciando da melhor forma possível as peças e dados para alcançar a vitória.

Aqui começa sua aventura neste mundo desértico e colorido!

# PREPARAÇÃO

- 1 Embaralhe, vire e gire aleatoriamente as 4 peças de tabuleiro e as encaixe formando um quadrado de 2x2.
- 2 Coloque as 3 peças de kobbrix (cabeça e cauda da mesma cor) em uma lateral do tabuleiro. A cabeça da kobbrix não pode ficar adjacente a nenhum vórtice.
- 3 Sorteie 4 peças de objetivo e as coloque no tabuleiro de objetivos. Além disso, escolha uma carta de dificuldade e sorteie uma carta de objetivo de cabeça, colocando-as no local indicado no tabuleiro.
- 4 Coloque as 5 cartas de poderes ao lado do tabuleiro, uma ao lado da outra, com a face sem pontos negativos virada para cima.
- 5 Coloque as 90 peças (corpo de kobbrix e vórtices) no saquinho.
- 6 Pegue 6 peças do saquinho e deixe-as abertas ao lado dele.
- 7 Deixe os dados próximos ao tabuleiro. Escolha um dado de cor única para começar bloqueado sobre o espaço de dado bloqueado.
- 8 Coloque o marcador de dificuldade no espaço 40 da trilha de pontuação.
- 9 Coloque o marcador de pontuação no espaço zero da trilha de pontuação.





# OBJETIVO

O objetivo dos jogadores é, de forma cooperativa, superar o marcador de dificuldade da trilha de pontuação para ganhar a partida. Para isso, devem colocar o número de peças na kobbrix escolhida, aumentando seu tamanho e tentando pontuar de acordo com as condições da partida.

Os jogadores perdem a partida em três situações:

- A)** Caso não seja possível repor as 6 peças do saquinho e, nesse momento, o marcador de pontuação não tenha superado o marcador de dificuldade.;
- B)** Caso uma kobbrix fique travada e não haja mais nenhum espaço no tabuleiro para colocar mais peças;
- C)** Caso o marcador de dificuldade chegue ao espaço 50 da trilha de pontuação.

# ELEMENTOS DO JOGO

## PEÇAS DE KOBDBRIX

Existem 2 tipos de peças de kobbrix: retas e curvas.



Exemplo de peça reta



Exemplo de peça curva

As peças sempre devem ser conectadas entre a cabeça e a cauda.



Exemplo: A imagem da esquerda está conectada corretamente, pois todas as peças estão conectadas entre a cabeça e a cauda. Já a imagem da direita está conectada de forma errada, pois não é possível terminar o turno com peças desconectadas.

## PEÇAS DE VÓRTICE

Outro tipo de peça que pode ser colocada no tabuleiro é o vórtice.



*Vórtices são peças que podem ajudar na pontuação, já que garantem pontos quando são engolidas pelas kobbrix, no entanto, para cada vórtice colocado, o marcador de dificuldade avança em 1 espaço, aumentando também a dificuldade da partida!*

Vórtices não podem estar adjacentes a nenhum outro elemento do jogo, sejam eles partes da kobbrix ou mesmo outros vórtices. Os vórtices podem ser colocados em qualquer lugar do tabuleiro, sempre isolados ortogonalmente. **Os vórtices sempre serão as últimas peças a serem colocadas na vez de um jogador!**

Vórtices não possuem lateral, portanto podem ficar em contato com peças da kobbrix ou até mesmo sobrepostos. Esta regra vale também para as peças de vórtices colocados pelos jogadores.

Quando um jogador coloca um vórtice, o marcador de dificuldade avança 1 espaço.

Vórtices brancos nas dificuldades fácil e difícil garante 2 pontos de vitória quando engolidos por qualquer kobbrix.

Vórtices coloridos impressos no tabuleiro só dão pontos se engolidos pelas kobbrix da respectiva cor (2 pontos de vitória).

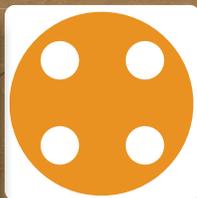
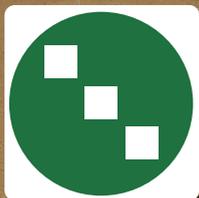
## COMO JOGAR

O jogador mais novo começa a partida.

Turno do jogador:

- 1 O jogador da vez rola os dados desbloqueados (2 de cor única e 1 multicolorido) e escolhe um dado de cor única.
- 2 O jogador coloca um número de peças igual ao número do dado de cor única escolhido e do dado multicolorido. As cores indicam qual kobbrix pode receber aquela quantidade de peças.
- 3 Após o jogador colocar as peças e posicionar corretamente a cabeça da kobbrix, sempre na ponta oposta à cauda, as peças que sobraram NÃO são descartadas e o próximo jogador completa até ter 6 peças disponíveis.
- 4 Caso o jogador selecione uma ou mais peças de vórtice, elas devem ser as últimas a serem colocadas (mais detalhes em “Peças de vórtice”).
- 5 Ao final da rodada, o jogador coloca o dado de cor única utilizado no espaço de dado bloqueado, mostrando o valor utilizado (o dado não poder ser girado!) e libera o dado anterior para o próximo jogador.





*Exemplo: Rafa rolou os dados verde, amarelo e multicolorido e obteve os seguintes resultados:*

*Verde = 3*

*Amarelo = 4*

*Multicolorido = vermelho*

*Rafa escolhe o dado verde. Nesse caso, 3 peças devem ser colocadas na kobbrix verde e 1 peça na kobbrix vermelha.*

*Caso o jogador faça ou perca pontos em seu turno, a pontuação deve sempre ser registrada imediatamente.*

## ANDAMENTO DO JOGO

A partida prossegue da mesma forma para o próximo jogador, que começa o seu turno rolando os dados disponíveis.

## AÇÃO ESPECIAL

A qualquer momento durante o seu turno, o jogador pode fazer uma ação especial, realizando o efeito descrito na carta de poder. A carta escolhida é virada para baixo, ficando com o lado com um "-1" visível.

A carta de poder com "-1" pode ser utilizada novamente, no entanto, custará um ponto ao grupo. Se for reutilizada, a carta não é mais virada e a ação especial sempre custará 1 ponto ao grupo.

A ação especial sempre pode ser realizada antes da colocação das peças, nunca depois ou durante a colocação.

## FIM DE JOGO

O jogo termina imediatamente quando não for possível repor as 6 peças do saquinho.

Se, nesse momento, os jogadores estiverem com mais pontos que o valor indicado pelo marcador de dificuldade, eles ganham a partida. Caso contrário, todos perdem.

Anote sua melhor pontuação e tente bater seu próprio recorde ajustando o marcador de dificuldade na próxima partida!

### SITUAÇÕES ESPECIAIS:

#### KOBBRIX TRAVADA

Caso uma kobbrix fique travada (não seja possível colocar mais peças em uma kobbrix de determinada cor), o jogo não termina imediatamente. Os jogadores ainda podem gerenciar os dados e peças evitando que se coloque novas peças na kobbrix travada. No entanto, se não houver opções, o jogo termina imediatamente e todos perdem.





## EXEMPLO DE RODADA 2:

Maria rola os dados disponíveis (vermelho, amarelo e o multicolorido) e obtém os seguintes resultados: vermelho (5), amarelo (4) e face vermelha.

As peças que Maria tem disponíveis para serem colocadas são as seguintes:



Maria decide usar uma carta especial para rolar novamente os dados desbloqueados. Ela vira a carta especial, deixando o lado -1 voltado para cima. Se alguém usar novamente esta carta, ela custará 1 ponto a partir de agora.

Maria obtém os novos resultados: vermelho (4), amarelo (3) e face vermelha novamente.

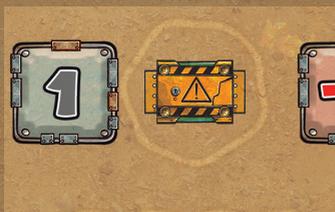
Ela escolhe o dado vermelho, então terá que colocar 5 peças. Maria escolhe as peças 1, 2, 3, 4 e 6. Ela coloca primeiro a peça 2. Essa peça dá -1 ponto pelo critério desta partida. No entanto, se encaixada na cabeça da kobbrix vermelha, ela dá 1 ponto nessa partida. Sendo assim, os jogadores acabam não perdendo e nem ganhando pela colocação desta peça. A peça 4 em combinação com a 6 dá 2 pontos nesta partida. Na colocação dessas peças, a kobbrix vermelha passou por cima de 2 vórtices, um branco e um vermelho (mesma cor da kobbrix). Sendo assim, os jogadores marcam 3 pontos adicionais (1 pelo vórtice branco, pois os jogadores escolheram a dificuldade média, e mais 2 pontos pelo vórtice da mesma cor da kobbrix). Os jogadores marcam um total de 5 pontos na jogada de Maria.

As últimas peças restantes são vórtices, e são colocados em espaços não adjacentes. O marcador de dificuldade avança 2 espaços (um por cada vórtice colocado).

Maria compra mais 5 peças, deixando 6 peças disponíveis para o próximo jogador. Por fim, ela pega o dado vermelho que utilizou e coloca no espaço de dado bloqueado, liberando o dado verde para o próximo jogador.



# EXEMPLOS DAS PEÇAS DE OBJETIVOS



1 ponto para cada peça deste tipo colocada.



2 pontos para a combinação de duas peças diferentes adjacentes (definidas na preparação).



2 pontos para duas peças iguais adjacentes (definidas na preparação).



Cada peça deste tipo e subtrai 1 ponto do grupo quando for colocada (definidas na preparação).



Cada vórtice BRANCO adjacente a uma kobbrix vale 1 ponto.



Os vórtices BRANCOS dão 1 ponto quando engolidos, e não 2 como na regra normal.



Cada vórtice BRANCO adjacente a uma kobbrix subtrai 1 ponto.



Cada peça deste tipo na cabeça desta cor (definida na preparação) vale 1 ponto.



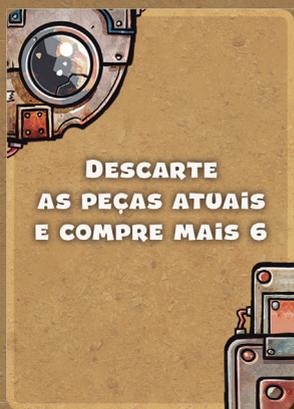
Vórtices brancos nas dificuldades fácil e difícil dão 2 pontos de vitória quando engolidos por qualquer kobbrix.

Vórtices coloridos impressos no tabuleiro só dão pontos se engolidos pelas kobbrix da respectiva cor (2 pontos de vitória).

Para cada vórtice colocado, o marcador de dificuldade avança em 1 espaço, aumentando também a dificuldade da partida!



# CARTAS ESPECIAIS



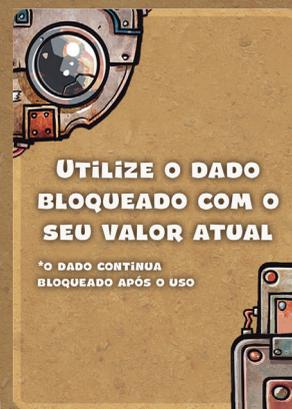
*Descarte ao lado do tabuleiro todas as peças de partes de kobbrix e vórtice e compre 6 novas peças do saquinho para substituí-las.*



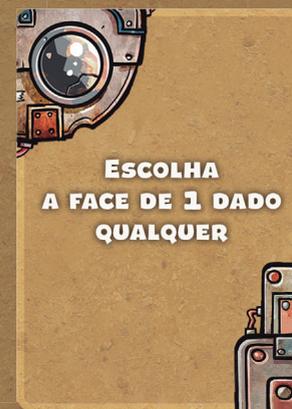
*Nessa rodada, você pode usar as peças disponíveis e/ou as do descarte. O limite de peças jogadas continua sendo definido pelos dados.*



*Após a rolagem normal dos dados, role-os novamente. O dado bloqueado não pode ser rolado dessa maneira e permanece bloqueado.*



*Você pode usar o dado bloqueado no lugar de um dos dados da rodada, sem alterar sua face. Após o uso, este dado permanece bloqueado.*



*Mude uma face de um dos dados disponíveis para uma face à sua escolha, seja um dado de cor única ou dado multicolorido.*

## MODO DUELO (1 CONTRA 1)

### OBJETIVO

Fazer mais pontos que o adversário.

### PREPARAÇÃO

A preparação ocorre da mesma forma que no modo cooperativo com as seguintes mudanças:

1. Coloque o marcador do jogador 1 (P1) e o marcador do jogador 2 (P2) no espaço zero da trilha de pontos (cada marcador representa a pontuação de cada jogador).
2. Distribua 2 peças de objetivos de cabeça de kobbrix para cada jogador (elas devem ser mantidas em segredo durante a partida).
3. Sorteie ou escolha uma carta de dificuldade para a partida
4. Remova 10 peças de vórtice da partida.
5. Separe todas as peças por tipo. Depois, entregue para cada jogador a metade de cada tipo. Cada jogador terá 5 peças de cada tipo, num total de 40 peças por jogador.
6. Vire as peças para baixo e as embaralhe.
7. Cada jogador coloca um conjunto de cabeça e cauda de kobbrix no tabuleiro por vez. Começando pelo jogador mais novo, a colocação segue as regras normais de preparação. O jogador mais novo posiciona também a terceira kobbrix.
8. Cada jogador compra 6 peças do seu monte e coloca na sua frente.



## FLUXO DO JOGO

O jogo segue a mesma sequência do jogo cooperativo, no entanto, a única mudança é em relação à colocação de novos vórtices. Quando um jogador coloca um vórtice no tabuleiro, o oponente ganha 1 ponto imediatamente.

## FIM DE JOGO

O fim da partida é disparado quando não for mais possível repor as 6 peças ao final do turno de um jogador ou quando não for mais possível colocar peças no tabuleiro. Esse será o último turno daquele jogador. O próximo jogador joga e a partida termina.

Os jogadores revelam suas cartas de cabeça de kobbrix e as pontuam individualmente, ou seja, cada jogador pontua apenas pela sua própria carta.

## CRÉDITOS

Autor: Moisés Pacheco  
 Design Gráfico: Diego de Moraes  
 Ilustração: Nordan Manz  
 Revisão: Bianca Melyna

## AGRADECIMENTOS DO AUTOR

Gostaria de expressar minha profunda gratidão, começando pela minha companheira, Bianca, pela inestimável colaboração e apoio ao longo deste projeto. Agradeço também à Adoleta Jogos, cuja confiança no projeto foi fundamental. Um agradecimento especial estende-se aos grupos de designers que generosamente testaram o jogo: Mansão das Peças, Playterça e ProtoBr. Seu valioso feedback foi crucial para aprimorar e enriquecer a experiência do jogo. Muito obrigado a todos!



# RESUMO DO JOGO

1. Role os dados desbloqueados



2. Escolha um dado de cor única e o dado multicolorido.



3. Coloque o número de peças definido pela dado nas respectivas kobbrix indicadas pelas cores dos dados e/ou peças de vórtices em espaços no tabuleiro não adjacentes a outros elementos (as peças de vórtices são as últimas a serem colocadas).



4. Pontue e/ou ajuste o marcador de dificuldade baseado nos objetivos, dificuldade e se as cabeças de kobbrix movidas engoliram algum vórtice.



5. Coloque o dado de cor única utilizado no espaço de dado bloqueado e libere para o próximo jogador o dado que estava neste espaço.



6. Reponha as peças do saquinho até ter 6 peças disponíveis para o próximo jogador.

