

SKIM SESSION

SESSÃO ANIMAL: MODO SOLO E COOPERATIVO

Você finalmente conseguiu marcar uma sessão animal! Agora entrará nessa disputa de duplas animais para decidir qual é a melhor! Busque a vitória e seus 15 minutos de fama. Porém, tome cuidado: a dupla adversária (Automa) não toma vaca e surfa várias ondas ao mesmo tempo!

PREPARAÇÃO

A preparação do jogo continua a mesma até a etapa 4 do manual original (0). A partir da etapa 5 algumas mudanças acontecem:

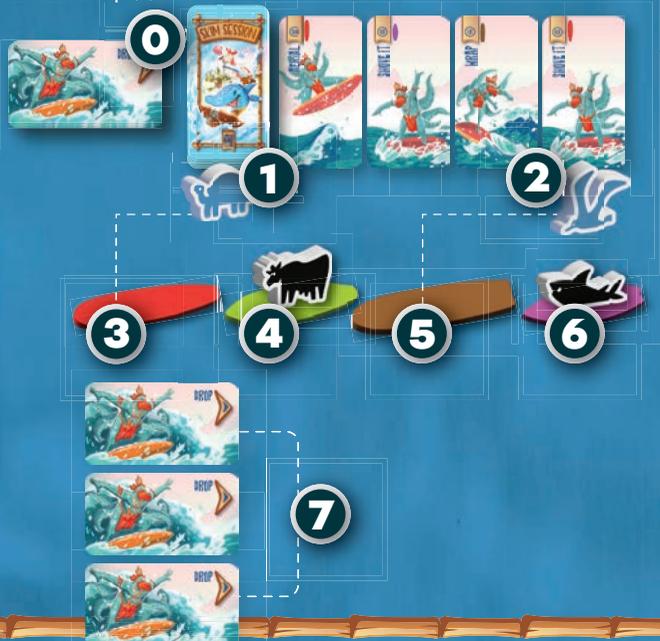
5) O jogador (modo solo)/ jogadores (modo cooperativo) DEVEM escolher uma dupla de animais e estilo de pranchas para começar a partida! O jogador (modo solo)/ jogadores (modo cooperativo) só podem usar o poder da dupla de animais escolhida durante toda partida.

6) Próximo à Maré Profunda você deve posicionar um animal adversário - Automa A (1). Igualmente, mas próximo ao final da Maré Rasa, você posiciona o outro animal adversário - Automa B (2). Eles irão te auxiliar na orientação da ordem de turno até o final da partida.

7) Então, faça uma fila de pranchas da seguinte maneira:

- Primeira prancha do adversário sem animal - relativa ao Automa A (3).
- Prancha do jogador (modo solo) / jogador 1 (modo cooperativo) com um dos animais sobre ela (4).
- Segunda prancha do adversário sem animal - relativa ao Automa B (5).
- Finalmente, a prancha do jogador (modo solo) / jogador2 (modo cooperativo) com o outro animal sobre ela (6).

8) Prepare a área de jogo da dupla adversária (Automas) com 3 cartas de Drop (7).



SEQUÊNCIA DE JOGO

Seus adversários pegam a primeira onda! (Comece a partida com o Automa A pegando uma carta da Maré Profunda). As ações para o modo solo ou cooperativo continuam as mesmas, da seguinte maneira:

Modo solo: Mesmo que o jogador utilize 2 animais, ele terá somente uma área de jogo.

Modo Cooperativo: Devem ser seguidas as mesmas ações da Sessão em Duplas (2X2). **OBS:** Esse modo só é possível jogar EM DUPLA e os jogadores NÃO compartilham a área de jogo, como na regra da Sessão em Duplas.

Nos turnos da dupla de animais adversários - Automas A e B - as ações ocorrem da seguinte maneira:

A) Pegar UMA carta da Maré Profunda (Automa A)

B) Pegar UMA carta da Maré Rasa (Automa B)

Regras especiais para a dupla adversária (Automas):

- Os Automas não sofrem o efeito da carta Vaca! Caso peguem uma carta Vaca, ela vai para o descart. Após o descarte, a maré se movimenta e é a sua vez de jogar.
- Os automas podem adicionar MAIS DE UMA carta de Navegabilidade em sua sequência. Também, não precisam dessas cartas (Navegabilidade) para adicionar manobras na sequência.
- Diferente dos jogadores, os automas adicionam suas cartas de Manobras e Navegabilidade a cada turno. Sempre do primeiro Drop para o último, até que sejam completos, alcançando a pontuação máxima 10. Caso a somatória de uma sequência passe de 10 pontos, a carta de Manobra/Navegabilidade é posicionada no próximo Drop livre. Se os Automas completarem três Drops com nota 10, você imediatamente perde a partida!
- Os automas executam a carta Side Slip da seguinte maneira: quando um deles tirar uma carta Side Slip, deverá pegar a carta de maior valor de pontuação disponível na Maré Rasa. Caso não haja cartas com pontos, pega a primeira carta com pontuação do descarte.
- Caso você pegue uma carta de Vaca, deverá embaralhar as cartas de sua mão e escolher uma aleatoriamente. Se for uma carta de Manobra, deverá ser colocada imediatamente em algum Drop disponível da área de jogo dos Automas. Se for um Side Slip, os Automas é que irão executar a ação.





f. Os automas usam somente uma área de jogo.

Após os turnos dos Automas e dos jogadores, as ações continuam as mesmas de uma partida de Skim Session com uma única diferença: O jogador(es) deve(m) movimentar as filas de pranchas para identificar de quem será o turno (8). Esse passo é muito importante para identificar de qual maré o Automa irá pegar a carta.

FINAL DA SESSÃO - SOLO/COOP

O jogo termina da mesma forma que no modo do jogo base ou dupla. Some seus pontos e veja como foi!

Muito bem! Você fez o seu melhor na sessão! Agora vamos ver como foi a dupla de animais adversários. A dupla de animais com a maior somatória vence a sessão. Em caso de empate o Automa sempre vence.

IMPORTANTE: Na pontuação do modo solo o jogador adiciona os pontos de Estilo de Prancha de ambos os animais da sua área de jogo. Já para o modo cooperativo, segue a mesma regra da Sessão em Duplas. Os Automas usam somente uma área do jogo: logo, somam as duas pontuações (caso existam) de Estilo de Prancha.

PONTUAÇÃO

Você precisa vencer para pontuar!

- **20+ pontos - Lendas!** - Sensacional! O reino animal agora é de vocês!
- **18-19 pontos** - Vocês fizeram sucesso e história na sessão no reino animal! Com um mar melhor vocês podem virar lendas!
- **15-17 pontos** - Vocês fizeram uma boa sessão e agora são profissionais! Já podem representar a nação animal!
- **14 pontos ou menos** - Vocês venceram por pouco, isso acontece com amadores!
- **Derrota** - Continue treinando! Não deixe as melhores ondas para seus adversários!

VARIANTE PARA CRIANÇAS

Em uma partida com crianças permita que elas utilizem o poder dos animais em todos os turnos. Caso queira equilibrar a partida, adultos não podem usar poderes e as crianças usam ilimitadamente, até o final da partida.



CRÉDITOS

Autor: Diego Antunes

Arte: William Mur

Design Gráfico: Rogério Lourenço

Desenvolvimento: Board Game Bureau

Revisão: Board Game Bureau

Produzido no Brasil.

CONHEÇA OS DEMAIS TÍTULOS DA BOARDGAME BUREAU:

