

MANUAL

DO

CADETE

PROPRIEDADE DO

**DEPARTAMENTO DE EXPLORAÇÃO CÓSMICA E
OPERAÇÕES LONGÍNQUAS PARA ALÉM DO RAZOÁVEL**



O FUTURO É AGORA!



PARABÉNS CADETE!

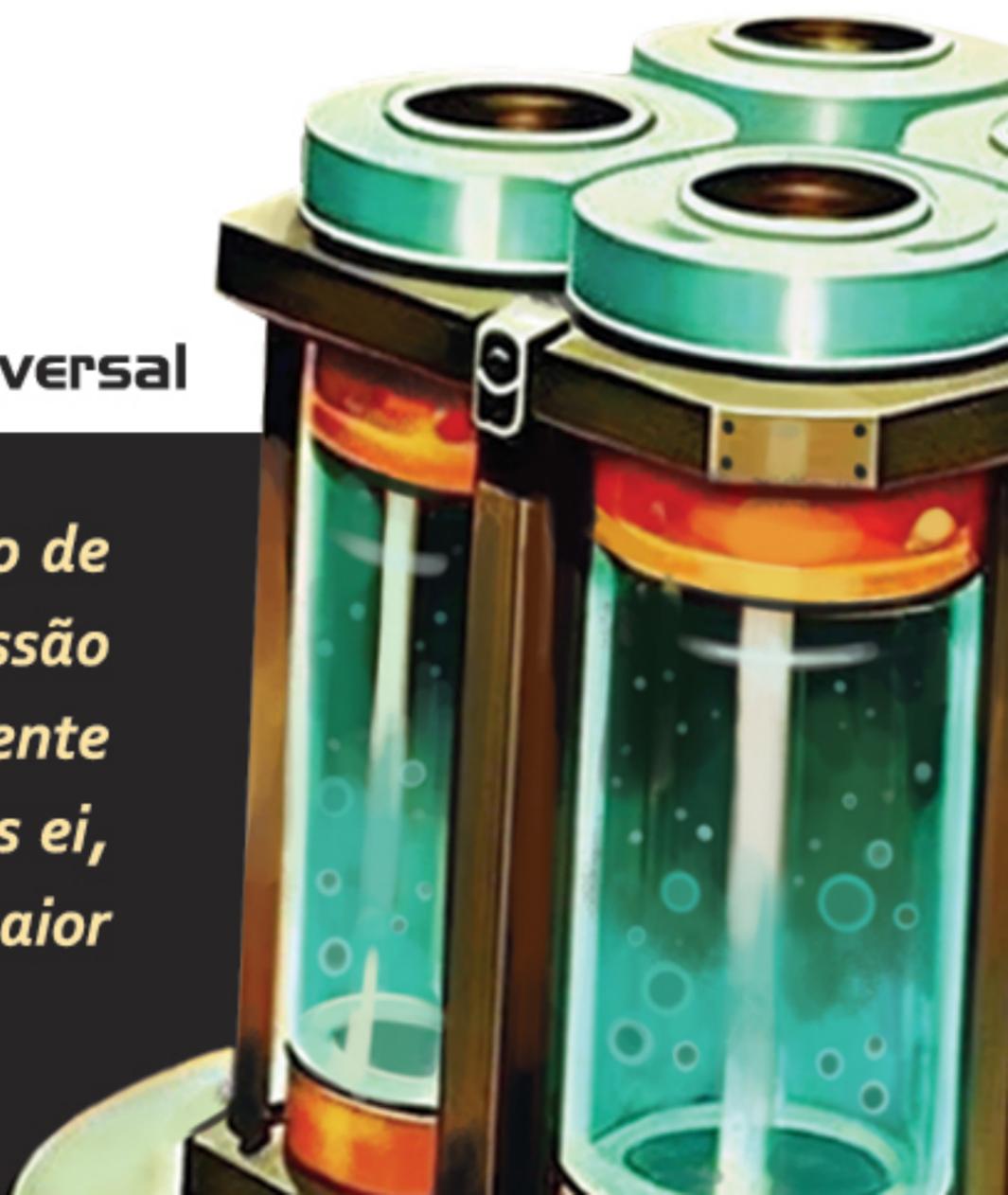
Você acaba de se juntar à equipe da Decolar Corp., onde sua missão é tão simples quanto emocionante: abastecer a nave com nosso revolucionário combustível F.L.U. e garantir que tudo esteja pronto para a decolagem. Claro, como todo grande explorador sabe, imprevistos podem acontecer no caminho — uma ótima forma de adicionar uma pitada de emoção à sua jornada!

Então, ajuste seu capacete, segure firme e prepare-se para navegar nas maravilhas do cosmos! Lembre-se: uma boa dose de otimismo e um pouco de ousadia são tudo o que você precisa para transformar qualquer complicação em uma aventura de sucesso!

F.L.U.

Fluido de Locomoção Universal

Um subproduto inesperado de uma experiência de fissão nuclear. Não era exatamente o que queríamos criar, mas ei, estamos voando... a maior parte do tempo!



COMPONENTES



46 Cartas de F.L.U.



8 Cartas de Pontuação



10 Cartas de Destino



1 Carta de Decolagem

OBJETIVO

Em Decolar Corp. os jogadores competem durante quatro missões, baixando **Cartas de F.L.U.** na espaçonave. Em cada missão, um jogador será o **Piloto (quem declara a decolagem)** e outro o **Copiloto (quem ativa o botão)**. Seu objetivo é garantir que ao decolar existam **F.L.U.s** suficientes na mesa ou a missão será um fracasso.

PREPARAÇÃO

- 1** Embaralhe as **Cartas de F.L.U.** em um baralho de compras com a face para baixo. Em seguida, distribua três cartas para cada jogador.
- 2** Separe as oito **Cartas de Pontuação** próximas ao baralho de compras.
- 3** Coloque a **Carta de Decolagem** no centro da mesa, ao alcance de todos.
- 4** Embaralhe as **Cartas de Destino** e separe quatro em um baralho com a face para baixo.
- 5** Sorteie um jogador inicial. O jogo pode iniciar!



1



3



4



2

COMO JOGAR

Os jogadores revelam a **Carta de Destino** da missão e verificam o seu efeito. Para a sua primeira missão, recomendamos a **Carta de Destino Terra (sem efeito)**.

Em seguida, eles se alternam em turnos no sentido horário até que um jogador decida **Iniciar a Decolagem**.

No seu turno, você deve seguir a ordem das etapas abaixo:

CARREGAR F.L.U.

INICIAR A DECOLAGEM
OPCIONAL

REABASTECER SUPRIMENTOS

Não se preocupe se você nunca pilotou uma nave antes — o importante é ter coragem e um pouco de sorte (ou uma tonelada de F.L.U. na reserva)!

Afinal, se tudo der errado, garantimos um pedido de desculpas público.



I - CARREGAR F.L.U.

Escolha uma **Carta de F.L.U.** da sua mão e jogue-a na mesa, à sua frente. Se a carta possuir o ícone , jogue-a com a face para cima, se o ícone for , jogue-a com a face para baixo.



Os efeitos das cartas com o ícone  são ativados assim que elas são jogadas na mesa. As cartas com o ícone  são ativadas em momentos específicos.

Exceto quando um efeito disser o contrário você nunca pode consultar as cartas com a face para baixo, mesmo as cartas da sua própria **área de jogo** (cartas na mesa à sua frente).

2 - INICIAR A DECOLAGEM OPCIONAL

Após jogar a sua **Carta de F.L.U.** e antes da próxima etapa (**Reabastecer Suprimentos**), você tem a opção de decidir **Iniciar a Decolagem**. Diga em voz alta para todos os jogadores **"Vai Decolar"**! Nesse momento, você se torna o **Piloto**, o cargo de maior prestígio na corporação.

COPILOTO

Assim que **Iniciar a Decolagem**, qualquer outro jogador pode acionar o **Botão de Decolagem**, batendo na carta no centro da mesa. Independente de quantos jogadores tentem acionar o botão, o primeiro a bater sobre a carta se torna o seu braço direito, o **Copiloto**!



Caso nenhum jogador confie em você e queira acionar o botão, você seguirá nesta missão sem um **Copiloto**.

Se você escolher **Iniciar a Decolagem** a missão termina imediatamente (**ver Fim da Missão**), se não, siga para a próxima etapa (**ver Reabastecer Suprimentos**).

3 - REABASTECER SUPRIMENTOS

Compre uma **Carta de F.L.U.** do baralho de compras e adicione-a à sua mão. Em seguida, passe a vez para o próximo jogador.

FIM DA MISSÃO

Assim que um jogador resolver **Iniciar a Decolagem**, a missão chega ao fim. Revele todas as **Cartas de F.L.U.** com a face para baixo na mesa e some o número de F.L.U.s  de todas as cartas em jogo.

Se a soma for igual ou superior ao requisito de F.L.U. (**conforme o nº de jogadores )** na **Carta de Destino** a missão é um sucesso!

O **Piloto** pega uma **Carta de Pontuação 4/-2** e adiciona à sua pilha de pontos (**com a face positiva para cima**).

O **Copiloto** faz o mesmo com uma **Carta de Pontuação 2/-1**.



Se a soma de **F.L.U.s** não chegar ao requisito de decolagem, a missão fracassou!

Nesse caso o **Piloto** pega uma **Carta de Pontuação 4/-2** e adiciona à sua pilha de pontos (com a face negativa para cima).

O **Copiloto** faz o mesmo com uma **Carta de Pontuação 2/-1**.



Por fim, independentemente do resultado, descarte a **Carta de Destino**, e revele o destino da próxima missão.

Caso a missão não tenha sido um sucesso, não desanime! Lembre-se: o verdadeiro sucesso está na experiência que vivemos — mesmo quando você está à deriva no espaço.

FIM DO JOGO

O jogo se encerra após as quatro missões chegarem ao fim.

Os jogadores somam os seus pontos e aquele com mais pontos é o vencedor! Em caso de empate, quem tiver mais **Cartas de Pontuação 4** é o vencedor, seguido por mais **Cartas de Pontuação 2**. Persistindo o empate, a vitória é compartilhada.

EFEITOS DAS CARTAS

Análise de Risco

Veja, sem revelar aos outros jogadores, **2 Cartas de F.L.U.** em jogo que estejam com a face para baixo.

Vazamento no Reator

Escolha uma **Carta de F.L.U.** em jogo e coloque-a no fundo do baralho de compras.

Manutenção Preventiva

Pegue uma **Carta de F.L.U.** em jogo e coloque-a na sua mão. Em seguida, coloque uma **Carta de F.L.U.** da sua mão no lugar da carta que você pegou. A nova carta entra com a face para baixo mesmo que seja .

Assentos de Primeira Classe

Após conferir se a missão foi um sucesso ou um fracasso, você adiciona essa carta à sua pilha de pontos, mesmo que você não seja o **Piloto** ou **Copiloto** da missão.

Cápsula de Fuga

Caso você não seja o **Piloto** desta missão, antes de conferir se ela foi um sucesso ou não, você descarta essa carta. Nesse caso essa carta não soma seus  para a missão.

Flu de Alta Volatilidade

Caso outro jogador olhe esta carta, seja pelo efeito da **Análise de Risco** ou de uma **Carta de Destino**, descarte-a.

Lembre-se: confiança é tudo... até não ser. Para aqueles momentos em que você não confia nas decisões do seu Piloto, a Decolar Corp. oferece a revolucionária Cápsula de Fuga. Não há vergonha em um pouco de autopreservação.



Autor

Danilo Valente

Arte

Guilherme Marques

Produção

Game Maker

Desenvolvimento

Gabriel Calderon &
Guilherme Marques

DECOLAR CORP.



Dúvidas sobre o jogo? Acesse nosso FAQ em
www.tgmeditora.com.br/decolar-corp