

# **SUPERLEMMING**

Um jogo de  
Jan Kirschner  
com ilustrações de  
Joscha Sauer.

***Os Lemmings vão pular do penhasco! Seja o Herói que eles precisam e salve os Lemmings dos outros jogadores para ganhar medalhas (Pontos de Vitória)! Entretanto, deixe seu próprio Lemming cair, dessa para uma melhor, ganhando ainda mais Pontos de Vitória.***

## **COMPONENTES**

60 cartas de Lemmings (12 por jogador)  
10 cartas promocionais (2 por jogador)  
5 cartas de Super Lemmings  
5 cartas de referência  
4 cartas de Penhasco  
15 cartas de Medalha.

## PREPARAÇÃO

- \* Posicione as 4 cartas de Penhasco aleatoriamente formando coluna. Em sua primeira partida coloque o lado com um pato virado para baixo.
- \* Todos escolhem o SuperLemming que querem ser. Todos pegam 3 cartas de Medalha, as 12 cartas de Lemming e a carta de referência da mesma cor do herói.
- \* Cada jogador coloca seu SuperLemming, carta de referência e cartas de Medalhas à sua frente. Cada jogador também deve embaralhar suas cartas de Lemmings de sua cor, formando seu baralho, virado para baixo, e então comprar 5 cartas, formando sua mão. Mantenha as cartas escondidas dos outros jogadores!
- \* Compre 2 cartas do baralho de cada jogador e as embaralhe juntas. Começando pelo penhasco mais alta, coloque uma carta em cada linha, ao lado da carta de penhasco. A quinta carta inicia a próxima coluna na linha mais alta.

## Exemplo de Preparação para 3 jogadores

Penhascos em ordem aleatória



## Exemplo de Preparação para Jogador Verde

1 carta de SuperLemming



1 carta de referência



1 baralho de compras (baralho pessoal)



5 cartas formando a mão



3 Medalhas



## JOGO INTRODUTÓRIO

Se você estiver jogando pela primeira vez, inicie pelas **regras introdutórias**. Para as partidas seguintes você deve tentar as regras convencionais (veja “*Partida Completa*”). O jogador mais heroico começa. Os demais jogadores realizam seus turnos em sentido horário. Seu turno consiste nestes 2 passos:

1. Jogue 1 carta de Lemming, colocando-a virada para cima no final da linha com o mesmo símbolo (veja imagem abaixo). Não use o efeito na carta! (Verifique se um Lemming pula (veja abaixo).)

2. Use o efeito do penhasco uma vez para cada carta de Lemming da sua cor naquela linha (A carta que você jogou no passo 1 deve ser contada. Depois de cada efeito, verifique se um Lemming pula (veja abaixo).)

\* Sempre: Assim que o número de cartas de uma linha mudar, verifique imediatamente se um Lemming pula do penhasco (veja “*Pulando do Penhasco*”).

- \* Sempre: Assim que você não tiver mais cartas na mão, imediatamente compre 5 cartas do seu baralho (ou tantas quantas forem possível, se houverem menos do que 5). Faça isso antes de resolver qualquer outro efeito.
- \* Ignore todos os efeitos das cartas de Lemming na Partida Introdutória.
- \* Alguns efeitos permitem que você jogue uma carta de Lemming extra durante o passo 2. Isso não permite que você use o efeito do Penhasco vezes extras.
- \* A partida termina imediatamente se um jogador não tiver mais cartas na mão nem em seu baralho (veja “Final da Partida”).



## PULANDO DO PENHASCO

Assim que a linha chegar ao total de **4 Lemmings (2-3 jogadores)** ou **5 Lemmings (4-5 jogadores)**, o mais próximo ao Penhasco pula.

Remova aquela carta da linha e mova todas as demais para frente para não deixar espaços. Isso acontece imediatamente, antes que qualquer outro efeito seja resolvido.

Verifique se a carta era da sua cor ou da cor de outro jogador:

- \* Se seu Lemming pular, ele foi bem sucedido se livrou deste mundo cruel e partiu dessa pra melhor! Coloque a carta embaixo do seu SuperLemming. Ele vale 1 Ponto de Vitória no fim da partida.
- \* Se o Lemming de outro jogador pular, você o salva. Você recebe o agradecimento do jogador. Nesse caso:
  - Coloque a carta virada para baixo no baralho daquele jogador.
  - Pegue Medalhas daquele jogador:
    - Pegue 2 Medalhas se ele tiver mais Medalhas que você - do contrário, pegue apenas 1 Medalha.
    - Pegue 1 Medalha extra se o jogador não agradecer. Você salvou um dos Lemmings dele, um “Obrigado” é o mínimo...
    - Se ele não tiver Medalhas o bastante, pegue todas as Medalhas dele.



**Exemplo de turno com três jogadores:** Verde joga a 4ª carta nessa linha. O Lemming vermelho pula e é salvo por Verde (já que é o turno de Verde). Ela coloca a carta no topo do baralho de vermelho. Vermelho amigavelmente diz “obrigada” e dá a Verde 1 Medalha, uma vez que ela tem menos Medalhas que Verde. Em seguida, Verde usa o efeito do Penhasco 2 vezes, já que há 2 Lemmings verdes nessa linha.

## PARTIDA COMPLETA

Numa partida completa, você também utiliza os efeitos das cartas de Lemming assim como os efeitos de Penhasco. Todas as regras da Partida Introdutória são aplicadas. Apenas o passo 2 do turno de cada jogador funciona de maneira diferente:

2. Resolva os efeitos de todas as suas outras cartas de Lemming naquela linha em qualquer ordem. Você só poderá usar os efeitos das cartas de Lemming que já estavam naquela linha no começo do seu turno, a carta que você acabou de jogar não conta. Depois disso, resolva o efeito do Penhasco uma vez. (Após cada resolução de efeito, verifique se um Lemming pula.)



**Exemplo de turno com 3 jogadores:** Verde joga a 4ª carta nessa linha. O Lemming vermelho pula e é salvo por Verde (uma vez que é turno de Verde). Ela coloca a carta no topo da pilha de descarte de Vermelho. Vermelho amigavelmente diz “obrigada” e dá a Verde 1 Medalha, uma vez que ela tem menos Medalhas. Depois disso, Verde usa o efeito da carta verde com a Lemming bailarina. Por fim, Verde usa o efeito de Penhasco uma vez.

Ao longo da partida, você pode ter cartas de outros jogadores na sua mão. Se você jogá-las, elas contarão como suas pela duração daquele turno. Depois desse turno, as cartas voltam a ser daquele jogador.

## **FINAL DA PARTIDA**

Assim que qualquer jogador não tiver mais cartas em sua mão ou em seu baralho, a partida termina imediatamente. Todos os jogadores ganham 1 Ponto de Vitória para cada uma de suas cartas de Medalha e cada carta de Lemming que estiver embaixo do seu SuperLemming. Na Partida Completa, você pode ter cartas de outros jogadores embaixo do seu SuperLemming, elas também contam como 1 Ponto de Vitória para você. O jogador com o maior número de Pontos de Vitória vence. Em caso de empate, o jogador empatado que estaria mais distante de ter seu próximo turno vence.

## DICAS

- \* Seja um Herói para vencer! Salve o maior número de Lemmings possível e não se concentre apenas em pular seus próprios Lemmings.
- \* Utilize efeitos de movimentação para mover os seus Lemmings para o penhasco de acordo com as cartas que você ainda tem na mão. Dessa forma, você poderá usar mais efeitos.
- \* Efeitos que permitem você mover Lemmings tornam mais fácil você fazer seus Lemmings pularem, se você fizer com que eles movam a linha toda.
- \* Se você tiver cartas de outro jogador em sua mão, tente usar efeitos que façam com que eles terminem o turno embaixo do seu SuperLemming.
- \* Tente usar o nome completo dos seus SuperLemmings - especialmente quando for agradecer os outros. Vocês podem determinar uma regra de pagar uma Medalha se vocês não usarem o nome correto.

**Design do jogo:** Jan Kirschner  
**Ilustrações:** Joscha Sauer  
**Desenvolvimento:** Frank Noack, Rico  
Besteher, Sven Göhlich  
**Revisão (Alemão):** Sven Göhlich,  
Erik Wöller,  
Sebastian Ehmke  
**Layout:** Ronny Libor

**Edição Brasileira:** Thiago Leite  
**Tradução:** Eldin Toledo  
**Revisão:** Eduardo Cunha e Renato J.  
Lopes  
**Diagramação:** Daniel de Lucca.



© Corax-Games 2019  
[www.Corax-Games.com](http://www.Corax-Games.com)



Atendimento ao consumidor:  
[atendimento@meeplebr.com](mailto:atendimento@meeplebr.com)