

LIVRO DE REGRAS



# DEXTER'S LABORATORY™

O Laboratório de Dexter  
**A GRANDE INVENÇÃO!**



GEEKS N' ORCS

DOS CRIADORES DE

**PIRATAS!**

# Introdução

Dexter está prestes a criar sua mais ousada invenção. Para isso, ele precisa de ajuda e decidiu fazer uma competição entre os candidatos a Assistente para seu laboratório.

Em *O Laboratório de Dexter: A Grande Invenção*, você e seus amigos disputam o cargo de Assistente no laboratório do “Menino Gênio”. Vocês devem **CONSTRUIR** e **ENERGIZAR** a parte que falta para a invenção.

Quem fizer isso primeiro, vence a partida e será o novo Assistente oficial de Dexter.

# Componentes

1. 5 Tabuleiros de Laboratório
2. 5 Cartas de Objetivo
3. 105 Cartas de Jogo
4. 1 Livro de Regras



# Lista das Cartas

- » 5 Cartas de Objetivo
- » 20 Cartas de Componente  (2 de cada)
- » 45 Cartas de Resolução Imediata , sendo:
  - 5x Enviar Malware
  - 5x Presente da Mamãe
  - 4x É isso que eu preciso!
  - 4x Investigar
  - 4x Novidades de Dexter
  - 4x Os Planos de Mandark
  - 4x Para quê serve este botão?
  - 4x Sabotar Oponente
  - 3x Eureka!
  - 3x Saia já do meu laboratório!
  - 3x Tralhas do Papai
  - 2x Ativar Protocolo de Defesa
- » 20 Cartas de Disputa , sendo:
  - 4x Dexter
  - 4x Dexter (Modo Furtiva)
  - 3x Dee Dee
  - 3x Dexo-Transformer
  - 3x Dexter (Modo Ataque)
  - 3x Dexter (Modo Defesa)
- » 14 Cartas de Engenhocas , sendo:
  - 2x Câmeras de Raio-X
  - 2x Entulho
  - 2x Experimento Químico
  - 2x Irmã mais velha
  - 2x Hora da Tarefa
  - 2x Robô Auxiliar
  - 2x Raio de Aumento
- » 6 Cartas Clonar 



# Preparação



1. Distribua um **Tabuleiro de Laboratório (1)** para cada um dos jogadores e devolva os restantes para a caixa do jogo, eles não serão utilizados nesta partida;
2. Deixe as **Cartas de Objetivo (2)** perto do baralho central, ao alcance de todos;
3. Embaralhe todas as Cartas de Jogo, distribua 5 cartas para cada jogador, depois coloque o restante das cartas ao alcance de todos, no centro da mesa, viradas para baixo, formando um Baralho Central;
4. Reserve um espaço ao lado do baralho para formar a Pilha de Descartes;
5. O jogador que mais recentemente inventou alguma coisa começa o jogo. Se nenhum dos jogadores tiver criado alguma engenhoca, o jogador mais novo começa o jogo.





## Sua vez (Seu turno)

Na sua vez de jogar, você **DEVE** fazer duas ações. Essas ações podem ser qualquer combinação entre as descritas abaixo:

### » Comprar cartas do baralho

O jogador compra **DUAS** cartas do topo do baralho para sua mão.

### » Jogar uma carta

O jogador joga uma carta de sua mão, obedecendo as regras para fazer isso. Veja abaixo:



### Cartas de Resolução Imediata ▶

As cartas de Resolução Imediata ▶ são jogadas direto na Pilha de Descartes. O efeito é resolvido na hora que a carta for jogada.



### Cartas de Engenhoca 🔧

As cartas de Engenhoca 🔧 são jogadas nos Laboratórios dos jogadores, em um dos três espaços destinados a elas. Os efeitos das cartas de Engenhoca 🔧 só funcionam quando elas estiverem em um Laboratório.

Um jogador pode jogar uma Engenhoca em seu próprio Laboratório ou nos Laboratórios dos oponentes.



### Cartas de Disputa ⚔️

As cartas de Disputa ⚔️ só podem ser jogadas na ação "Iniciar uma Disputa", melhor detalhada em seguida.



## Cartas de Componente

As cartas de Componente  só podem ser jogadas na ação “Construir”, melhor detalhada na sequência deste livro de regras.

### » Iniciar uma Disputa

Sabotagens acontecem o tempo todo neste jogo. A forma mais direta de sabotar os planos de um oponente é vencendo uma *Disputa* contra ele.

Para Iniciar uma *Disputa*, escolha um oponente e declare uma *Disputa* contra ele.

Você posiciona à sua frente, viradas para baixo, até DUAS cartas de Disputa  para atacar. Cartas de Disputa  possuem o símbolo  no canto esquerdo superior. Seu oponente também pode posicionar à frente dele até DUAS cartas de Disputa , viradas para baixo, para se defender.

Quando ambos jogadores tiverem posicionado suas cartas, elas são reveladas. O jogador com maior soma de Força  nesta *Disputa* vence.

O jogador vencedor olha as cartas da mão do jogador derrotado, sem revelá-las a qualquer outro jogador, e pega uma carta qualquer de lá. O perdedor deve descartar uma de suas cartas de Engenhoca , se possível. Descarte as cartas usadas na *Disputa*.

*Caso os jogadores empatem em Força  na Disputa, as cartas usadas na Disputa são descartadas e ninguém vence aquela Disputa. Nada acontece.*



*Os ícones destacados mostram a Força de uma Carta de Disputa . Esta carta, por exemplo, vale 1 de força.*

### ATENÇÃO

Você pode combinar as ações acima como desejar, inclusive pode realizar a mesma ação duas vezes em um turno.

## OU...

Em vez de realizar duas ações dentre as descritas anteriormente, um jogador pode realizar a ação de *Construir*. Veja abaixo.

### » Construir

Para realizar a ação de *Construir*, o jogador não pode fazer nenhuma outra ação na sua vez de jogar.

Para *Construir*, o jogador descarta 3 Cartas de Componente  DIFERENTES de sua mão.

Ao fazer isso pela primeira vez na partida, o jogador pega uma carta de Objetivo no centro da mesa e deixa ao lado do seu laboratório, com o lado "Objetivo" virado para cima, indicando que já fez a ação *Construir* uma vez nesta partida.



## Fim da vez do jogador



Ao terminar sua segunda ação do turno, o jogador atual deve conferir se possui 7 ou mais cartas em sua mão. Caso possua mais que 7 cartas em sua mão, deve descartar cartas até que fique com 7.

Depois de realizar suas duas ações da vez, ou após realizar a ação de *Construir*, a vez de jogar do jogador atual se encerra e é a vez do próximo jogador em sentido horário.

# Fim do Jogo

Quando um jogador realiza a ação de *Construir* pela segunda vez na partida, ele vira sua carta de “Objetivo” para o lado “Perfeito!”. O jogo acaba imediatamente e este jogador vence a partida.



## FAQ

### Como funciona a carta “Clonar”?

A Carta “Clonar” é uma carta de Resolução Imediata ►, mas também é uma carta de Disputa ✎.

Você pode jogá-la para copiar uma carta de Resolução Imediata ► que você tenha jogado neste turno, ou pode jogá-la em uma *Disputa*, copiando sua outra carta presente naquela *Disputa*.

Se jogar como uma carta de Disputa ✎, “Clonar” funciona como uma cópia exata da sua outra carta presente nesta *Disputa*. Portanto, tem a mesma força e o mesmo texto.

### E se o baralho acabar?

Embaralhe as cartas do descarte, formando uma nova pilha de compras.

## Como usar a carta “Entulho”?

A carta “Entulho” é uma Engenhoca “normal”. Você joga direto em um laboratório, usando uma das suas ações da vez. Porém, esta carta precisa de dois espaços livres de laboratório, pois ela ocupa dois ao mesmo tempo, como na imagem ao lado.



Se não houver dois espaços livres em um laboratório, “Entulho” não pode ser jogada.

## Atacando e Defendendo

As cartas “Dexter (Modo Ataque)” e “Dexter (Modo Defesa)” possuem os termos “atacando” e “defendendo” em seus textos, respectivamente. O que isso significa?

**Atacando:** quando você faz a ação de *Iniciar uma Disputa* e escolhe um adversário como alvo, você está atacando. Neste caso, a carta “Dexter (Modo Ataque)” te garante 2 , em vez de 1 .

**Defendendo:** quando você é alvo de outro jogador em uma *Disputa*, você está defendendo. Neste caso, a carta “Dexter (Modo Defesa)” te garante 2 , em vez de 1 .

*De qualquer forma, ambas cartas podem ser jogadas para atacar ou defender, porém, não ganham o bônus de se não estiverem na condição requisitada pela carta.*



## Como funciona “Dexter (Modo Furtivo)”?

A carta “Dexter (Modo Furtivo)” é uma carta de *Disputa* com força de 1 . Porém, diferente das outras cartas deste tipo, ela também PODE ser jogada DEPOIS que os jogadores envolvidos na *Disputa* tiverem revelado suas cartas.

Se for jogada depois que as cartas forem reveladas, “Dexter (Modo Furtivo)” pode ser jogado por ambos jogadores participando da *Disputa* e pode ser copiada pela carta “Clonar”.

Além disso, um jogador pode optar por jogar um “Dexter (Modo Furtivo)” como resposta ao oponente ter jogado um “Dexter (Modo Furtivo)” depois da revelação das cartas na *Disputa*.



# Créditos

## Designers

Pedro Sales e Renato Simões

## Developers

Jordy Adan

## Artes

Acervo Warner Bros

## Editores

Renato Simões e Galápagos Jogos

## Playtesters

Clever Rosa, Guilherme Pedrosa, Otaviano Barneschi e Diego Fernandes

## Piratas! 10 anos

O Laboratório de Dexter - A Grande Invenção é uma adaptação comemorativa do Best-Seller brasileiro "Piratas!", que completa 10 anos em 2025, criado através de uma parceria entre a WarnerBros, a Galápagos Jogos e a Geeks N' Orcs.

## Agradecimento especial

O jogo que você segura em suas mãos é o resultado do trabalho de diversas pessoas e empresas, e a elas eu agradeço imensamente. Em especial, um muito obrigado a Genndy Tartakovski e à Cartoon Network pelos incríveis personagens e pelo universo de O Laboratório de Dexter.

Porém, sem os milhares de jogadores e consumidores que vêm, desde 2015, jogando, apresentando, ensinando as regras e mantendo o Piratas! vivo, nada disso seria possível. Vocês merecem o agradecimento mais especial.

Foi por causa do apoio de vocês que eu pude ver um dos meus personagens favoritos em um jogo de minha autoria. Muito obrigado por isso, e que venham mais 10 anos de Saques, Canhões, Papagaios, Lunetas.... momentos e memórias incríveis jogando Piratas! ou, neste caso, O Laboratório de Dexter: A Grande Invenção.

Um abraço,  
Renato Simões

## GALÁPAGOS

### Gestão de Produto:

Matheus Passeri e Rafael Carvalho

### Revisão:

Catharine Affiune

### Diagramação:

Robson Minghini

[www.mundogalapagos.com.br](http://www.mundogalapagos.com.br)

v1.0



# Resumo do jogo

O objetivo do jogo é realizar a ação *Construir* duas vezes. Quando um jogador realiza a ação *Construir* pela segunda vez, ele vence a partida, que acaba imediatamente.

## Resumo da vez do Jogador

Faça duas ações, combinando como quiser as seguintes opções:

- » Comprar duas cartas do baralho central
- » Jogar uma carta de Resolução Imediata e resolver seu efeito
- » Jogar uma Engenhoca em um dos Laboratórios
- » Iniciar uma Disputa contra outro jogador

Você pode combinar as ações acima como desejar, podendo, inclusive, realizar a mesma ação duas vezes em um turno.

**OU**

- » Faça uma ação *Construir*

Se fizer esta ação, não pode fazer nenhuma outra ação em sua vez de jogar. Esta deve ser sua única ação neste turno.

**DEXTER'S  
LABORATORY**

**CN**  
CARTOON NETWORK



DEXTER'S LABORATORY and all related characters and elements  
© & ™ Cartoon Network. WB SHIELD: © & ™ WBEL. (s25)