



Um jogo de Thorsten Lopmann & Andreas Wetter

Versão Portuguesa: Paulo Santos

Um jogo para 3 a 5 jogadores a partir dos 10 anos

Conteúdo

108 Cartas em 4 cores, 27 cartas por cor com os números de 1 a 9. Cada número está representado 3 vezes em cada cor.

Objectivo do Jogo

Tentar coleccionar o máximo de pontos possíveis em cada cor sem exceder o limite de 15 pontos. O jogador que tiver o maior número de pontos depois de 5 jogadas é o vencedor.

Preparação do Jogo

As cartas são baralhadas e colocadas na mesa, formando um baralho, com a face virada para baixo, numa posição de fácil acesso.

Modo de Jogar

1. Retirar uma carta

Na tua vez de jogar, tiras uma carta e coloca-a com a face virada para cima à tua frente. Gradualmente, irás ter mais e mais cartas à tua frente. As cartas são separadas em filas por cores. Deves colocar a carta retirada do baralho na fila colorida correspondente, enquanto a fila, não for protegida ou fechada!

2. Proteger uma fila de cartas

Depois de uma carta ter sido retirada e colocada na mesa, podes proteger uma fila de cartas, ou seja, não queres colocar mais cartas nessa fila, a partir da colocação da tua próxima carta retirada do baralho.

Podes proteger qualquer uma das tuas filas, assim elas não sejam da mesma cor da carta retirada nessa tua vez de jogar.

Proteges uma fila de cartas com o objectivo de guardar os pontos já coleccionados nessa fila. Uma fila que contenha só uma carta também pode ser protegida. A última carta da fila é virada em 90º para indicar que a fila acabou de ser protegida.

3. Fechar uma fila de cartas

O número de todas as cartas de uma fila é continuamente somado. O limite de 15 pontos não pode ser excedido. Se isso acontecer, essa cor é encerrada e vale 0 pontos. A última carta da fila encerrada, é virada de maneira a que a face da carta fique virada para baixo, indicando assim que o limite foi excedido.

4. Se necessário descartar uma carta

Se retirares uma carta do baralho, de uma cor protegida ou encerrada em jogadas anteriores, essa carta é descartada, com a face virada para cima. Não retiras outra carta em substituição.

Agora, é a vez de jogar do próximo jogador. Ele pode retirar uma carta do baralho ou pode retirar a carta que foi descartada pelo jogador que jogou antes dele.

Uma carta descartada só pode ser retirada pelo jogador seguinte, imediatamente depois desta ter sido descartada. Não pode ser retirada depois.

Visão Geral das Regras de Protecção

- A protecção não é permitida no início do jogo. Deves ter 2 ou mais cartas à tua frente, antes de poderes proteger uma fila;
- Deves retirar e colocar uma carta antes de proteger uma fila.
- Só podes proteger uma fila por jogada;
- O jogador com a menor soma de uma cor não pode proteger essa fila.
- Se mais do que um jogador tiver a mesma soma de uma cor, nenhum deles pode proteger essa fila de cor.
- A quarta e consequentemente a última cor de um jogador, só pode ser protegida, se o jogador tiver 6 ou mais cartas nessa fila.

Fim de uma Jogada

A jogada termina imediatamente, quando qualquer jogador proteger ou encerrar a sua quarta fila de cartas. Então faz-se a contagem dos pontos.

Contagem de Pontos de uma Jogada

- Os jogadores determinam a soma das cartas de cada uma das suas filas. Se a soma de qualquer fila é maior do que 15 pontos, essa fila irá contar como 0 (zero).
- Agora determina-se qual a fila de cartas de cada cor tem a menor soma. Essa fila em cada cor é descartada, nenhum ponto é marcado para esse jogador.

Anton alcançou 11 pontos com a sua fila de cartas vermelhas, Bert 7 pontos e Chris 13 pontos. Bert deve descartar as suas cartas vermelhas

Nas cartas azuis, Anton teve pouca sorte. A sua fila foi encerrada e conta como 0 (zero). Todos os outros jogadores recebem a soma das suas cartas como pontos (a menos eles também excedam a soma de 15 em azul).

Se mais do que um jogador tiver a mesma menor soma de uma cor, o número de cartas que cada um jogou nessa cor quebra o empate. O jogador com menos cartas jogadas nessa cor descarta as suas cartas e não pontua por essa cor.

Bert e Chris só têm 3 pontos nas suas filas de cartas verdes, as quais são a menor soma dessa cor. Bert tem uma carta com “1” e outra com “2”, ou seja tem duas cartas. Chris tem uma carta “3” na sua fila, ou seja só tem 1 carta. Os 3 pontos de Chris não são contados enquanto os pontos de Bert são.

Se os jogadores empatados tiverem o mesmo número de cartas, todos eles descartam as suas cartas e não pontuam qualquer ponto por essa cor.

Agora, os jogadores registam a soma de todas as pontuações das suas linhas.

Todas as cartas são descartadas.

Na próxima jogada, joga-se com as restantes cartas do baralho. O jogador com a pontuação mais baixa é quem inicia a nova jogada. Se o baralho de cartas se esgotar, as cartas descartadas são baralhadas para formarem um novo baralho de cartas.

Fim do jogo

O jogador com o maior número de pontos, depois de 5 jogadas é o vencedor do jogo.

