

Jarnac!

Número de jogadores: 2 ou 2 equipas

COMPONENTES DO JOGO:

1 Livro de regras / 2 tabuleiros / 1 saco com 166 letras

Letras a serem removidas para jogar em Português: 2K-2W-2Y-1Ä-1Ö-1Ü-2IJ-1LL-1CH-1Ñ

OBJECTIVO DO JOGO

Ter mais ponto que o teu oponente fazendo palavras com 3 a 9 letras. Qualquer palavra encontrada no dicionário é permitida, excepto nomes próprios, prefixos, acrónimos, siglas, símbolos e palavras compostas.

As palavras são construídas horizontalmente nos espaços facultados no tabuleiro. Não contam as combinações verticais.

Modo de Jogar

Cada jogador ou equipa recebe um tabuleiro.

Escolhe um método para determinar quem joga primeiro (tira à sorte, jogador mais velho, jogador mais novo, etc.).

Coloca todas as letras no saco.

O primeiro jogador **tira seis letras do saco** e posiciona-as na sua reserva, o espaço à esquerda do seu tabuleiro (fig 1).

* Se as letras forem todas consoantes, o jogador pode trocar a última letra que tirou por outra do saco até que tire uma vogal.

Usando as letras da sua reserva, o jogador constrói uma palavra, posicionando-a na primeira linha do seu tabuleiro. A palavra tem de ter pelo menos três letras (fig 2).

A seguir, o jogador tira uma nova letra e posiciona-a na sua reserva.

Esse mesmo jogador para continuar a jogar deverá realizar uma das seguintes acções:

1. Usando as letras da sua reserva construir uma nova palavra, com pelo menos 3 letras, posicionando-a na linha seguinte vazia do seu tabuleiro (fig 4) **ou**
2. Alterando uma palavra já posicionada no seu tabuleiro, adicionando uma ou mais letras tiradas da sua reserva (fig 5). O jogador pode alterar a posição das letras de qualquer palavra já posicionada, mas não pode remover nenhuma das letras. Nem pode trocar letras de uma linha para outra.

Depois de fazer 1 ou 2, esse mesmo jogador tira outra nova letra do saco e adiciona-a à sua reserva e continua a jogar como descrito em cima.

Sempre que uma nova palavra é criada, o jogador tira uma nova letra.

Quando o jogador A não puder fazer uma nova palavra ou adicionar letras a uma palavra existente, ele diz **“PASSA” e o seu turno terminou.**

O jogador B deverá escolher uma das seguintes possibilidades:

1. Dizer **“Jarnac” de imediato.**
2. Tirar 6 letra que colocará no seu tabuleiro *

* O jogador tira 6 letras quando se tratar do seu 1º turno do jogo.

Nas jogadas seguintes o jogador escolherá entre estas 2 possibilidades:

1. **Tira uma nova letra e adiciona-a à sua reserva.**
2. **Remove três letras (nem mais, nem menos) da sua reserva e tira três novas letras do saco e adiciona-as à sua reserva.**

Dizer “JARNAC”

Se o jogador opositor verificar que o jogador que passou (disse “PASSO”) ainda era capaz de construir uma nova palavra ou adicionar letras a uma palavra, usando as letras da sua reserva, ele diz “JARNAC” logo a seguir ao seu oponente ter dito “PASSO”. De seguida, ele pode “roubar” as letras em questão e posicioná-las no espaço seguinte vazio do seu próprio tabuleiro.

Exemplo das regras em Inglês: O jogador A constrói a palavra “BUT” e a seguir tira a letra “K” e diz “PASSO” (fig 6). O jogador B verifica que “CAR” e o “K” poderiam depois de reorganizadas fazer a palavra “RACK”. O jogador B diz de imediato “JARNAC” e pega nas letras da palavra “CAR” e o “K” da reserva do jogador e posiciona-as no espaço seguinte livre do seu tabuleiro (jogador B).

Depois de um “JARNAC” o jogador que disse “JARNAC” começa o seu turno normalmente, tirando uma nova letra ou trocando três letras e tentando adicioná-las às palavras existentes ou criando novas. Se um jogador disser “JARNAC” no seu primeiro turno, ele tira seis letras e começa a jogar.

É possível mais do que um “JARNAC”. Na fig 8, se o jogador A disser “PASSO”, o jogador B poderia dizer “JARNAC” e construir a palavra “THEATER” através de “EARTH” + “E” + “T” e a palavra “TALKING” através de “GIANT” + “K”.

Fim do Jogo

O jogo termina quando estas três condições são alcançadas:

1. Um jogador constrói a oitava palavra
2. Ele não pode usar nenhuma das letras da sua reserva
3. Quando o seu rival não pode dizer “JARNAC”.

Se a oitava palavra de um jogador for o resultado de um “JARNAC”, então esse jogador tem mais um turno. Ele tira uma nova letra e, se possível, adiciona –a a uma palavra existente. A seguir diz “PASSO”. Se o jogador opositor puder dizer “JARNAC” o jogo continua. Se não houver nenhum “JARNAC”, então o jogo termina.

Ganhar o Jogo

Para determinar o vencedor soma o total de todas as letras jogadas. Os números no topo do tabuleiro indicam o valor de cada palavra, baseando-se no seu tamanho (uma palavra de três letras vale 9 pontos, uma palavra de quatro letras vale 16 pontos, etc.). O vencedor é o jogador com a maior pontuação total.

Alguns conselhos:

Começar com uma palavra pequena pode dar-te mais opções. Por exemplo em Inglês, digamos que tens as letras APNSLE. Poderias construir a palavra “PLANES” e tiras uma nova letra e continuas. Mas se fizesses a palavra “PAN” e a seguir alterasses para “PANE”, depois “PANEL” e a seguir “PLANES”, terias tirado quatro letras em vez de apenas uma.

Joga rápido. Isso faz com que o teu oponente tenha menos tempo para pensar na procura por um “JARNAC”.

Em caso de conflito, consultar um dicionário. Não há qualquer penalização por fazer isso.

Regras para Jogadores Experientes:

- Existe um limite rigoroso de tempo, um minuto para cada turno.
- No caso de contencioso, um jogador tem de declarar “Descordo” antes de uma nova letra ser tirada, é consultado então um dicionário.
 - ❖ Se a palavra está correcta, o jogador que está no seu turno tira duas letras em vez de uma e continua a jogar.
 - ❖ Se a palavra está incorrecta, então a sua palavra é removida e as suas letras regressam à sua reserva. O seu turno está terminado. O jogador acusador pode agora dizer “JARNAC”. Independentemente de dizer ou não “JARNAC”, ele tira duas letras em vez de uma (ou descarta três letras e pega quatro novas) e o jogo prossegue.

O dicionário só pode ser usado para situações de contencioso.