



Um jogo de Thomas Vuarchex e Pierrick Yakovenko para 3 a 15 jogadores, a partir dos 7 anos.

## Material do Jogo

80 Cartas

1 Totem

1 Saco

## Objectivo do Jogo

Os jogadores devem tentar desfazer-se do seu monte de cartas o mais rápido possível.

## Preparação

Posicionar o Totem no meio da mesa. Baralhar as 80 cartas, com a face virada para baixo. Distribuir as cartas pelos jogadores o mais uniforme possível. Cada jogador pega no seu monte de cartas com a face virada para baixo e posiciona-o à sua frente em cima da mesa (a sua área de jogo).

## Modo de Jogar

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Cada jogador, no seu turno, vira a primeira carta do seu monte de cartas com a face virada para baixo, e coloca essa carta com face para cima ao lado do seu monte. No turno seguinte, volta a virar outra carta que posiciona em cima da anterior (com a face virada para cima), formando um monte de cartas com a face para cima. Cada jogador só faz uso de uma das suas mãos, a outra não nunca é usada. Os jogadores viram sempre as suas cartas de modo a que sejam os outros jogadores a serem os primeiros a visualizar o símbolo que está na face da carta.

### • Duelo

Sempre que as cartas de dois jogadores posicionadas nos respectivos montes de cartas com a face virada para cima apresentarem símbolos iguais, independentemente da sua cor, tem início um duelo.

Os dois jogadores em duelo tentam agarrar de imediato o Totem.

Aquele que conseguir agarrar o Totem é o vencedor do duelo.

O jogador que perdeu o duelo fica com todas as cartas que o seu adversário do duelo tenha com a face virada para cima (monte das cartas viradas para cima), as suas próprias cartas viradas para cima e as possíveis cartas que possam estar no meio da mesa (ver a seguir) e posiciona esse conjunto de cartas debaixo do seu monte de cartas com a face virada para baixo.

Após um duelo, o jogo prossegue normalmente, sendo o primeiro jogador a jogar, aquele que perdeu o duelo.

A seguir a uma carta especial (ver mais à frente), vários jogadores vão poder participar num duelo. O primeiro que agarrar o Totem ganha.

**Importante:** Algumas cartas podem parecer idênticas, mas existem pequenas diferenças, que as tornam distintas.

**Regra anti-motim:** quando duas pessoas agarram o Totem ao mesmo tempo, ganha aquele que tem mais dedos a agarrá-lo. Em caso de empate, ganha quem tiver agarrado o Totem mais abaixo.

- **Cartas no meio da mesa**

Sempre que o Totem caia e não se consegue determinar quem foi o responsável pela queda, por exemplo durante um duelo, todas as cartas que estejam com a face virada para cima, são posicionadas no meio da mesa por debaixo do Totem.

- **Penalidades**

Se um jogador **agarrar o Totem indevidamente**, é obrigado a recolher **todas as cartas** que estejam, com a face virada para cima, **na mesa**: os montes de cartas com a face para cima de todos os jogadores e as cartas que possam estar no meio da mesa por debaixo do Totem. Esta penalização aplica-se se um jogador **deixar cair o Totem**.

- **Receber cartas**

Sempre que um jogador recolher cartas, posiciona-as com a face para baixo no fundo do seu monte de cartas com a face virada para baixo. Se mais do que um jogador perder, por exemplo se vários jogadores não se aperceberem de uma coincidência de cartas e não agarrarem o Totem, o vencedor pode decidir como distribuir as cartas entre os perdedores.

## Cartas Especiais

As cartas especiais não provocam duelos, mas originam ligeiras alterações às regras do jogo.



### Carta "Setas a apontar para fora"

**Todos os jogadores viram** a carta que está em cima do seu monte (com a face para baixo) **ao mesmo tempo**. Se os símbolos forem iguais de imediato acontece um duelo. Caso contrário, o jogador que virou a cartas com as "Setas a apontar para fora" continua a jogar.

**Nota:** Podem contar "um, dois, três!" para garantir que todos viram as suas cartas ao mesmo tempo.



### Carta "Setas a apontar para dentro"

Todos os jogadores tentam **agarrar o Totem**. O primeiro a fazê-lo posiciona no **meio da mesa, o seu monte de cartas** viradas para cima e de seguida começa uma nova ronda.



### Carta "Setas Coloridas"

A partir desse momento os duelos já não são mais provocados por símbolos iguais, passando a ser originados por cores iguais. Isso significa que um duelo pode ser provocado de imediato.

O efeito desta carta é cancelado (isto é, os duelos passam novamente a ser provocados por símbolos iguais), logo que aconteça uma das seguintes situações:

- O Totem caia
- Comece um duelo
- Seja virada outra carta especial

- **Regras especiais**



Se uma carta “Setas a apontar para fora” provocar:



Que uma nova carta “Setas a apontar para fora” seja virada para cima, esta carta tem o efeito normal, a não ser que aconteça simultaneamente um duelo.



Que uma carta “Setas a apontar para dentro” seja virada para cima, e um duelo acontece ao mesmo tempo, o jogador que agarrar o Totem, **decide** em primeiro lugar qual das consequências escolhe:

- Deixar que o **resultado do duelo prevaleça** e o perdedor fica com todas as cartas (consultar duelo).
- Deixar que a regra de cartão especial funcione, isto é, o vencedor posiciona **as suas cartas** viradas para cima no **meio da mesa** – consultar a carta “Setas a apontar para dentro”

- Se diversos duelos são iniciados ao mesmo tempo, o jogador que agarrar o Totem em primeiro lugar ganha o duelo e não é necessário executar os outros duelos.

## Fim do Jogo

Quando um jogador virar para cima a sua última carta, fica a aguardar enquanto os restantes jogadores continuam a jogar. Um jogador não ganha enquanto tiver à sua frente o seu monte de cartas com a face virada para cima. Quando o jogador conseguir livrar-se do seu monte de cartas com a face virada para cima, é de imediato declarado como o vencedor do jogo.

## Situações Especiais



Se a última carta a ser virada para cima for uma carta especial “Setas a apontar para dentro” e o **jogador não conseguir** agarrar o Totem, tem de recolher **todas as cartas viradas para cima**, as do Totem e o jogo continua.



Se a última carta a ser virada for uma carta especial “Setas a apontar para fora”, o **jogador ganha de imediato o jogo**, colocando a suas cartas por debaixo do Totem.



Se a última carta a ser virada for uma carta especial “Setas coloridas”, o jogador tem que recolher **todas as cartas** viradas para cima e a ronda continua. **A carta “setas coloridas” não tem efeito neste caso.**

## Versão Portuguesa:



Paulo Santos – Julho 2011

<http://dreamwithboardgames.blogspot.com/>