

TUDO NUMA 1 CARTA



Jogadores: 2 - 4

Idade: 8+

Duração: 20 Minutos

COMPONENTES

5 Dados Coloridos

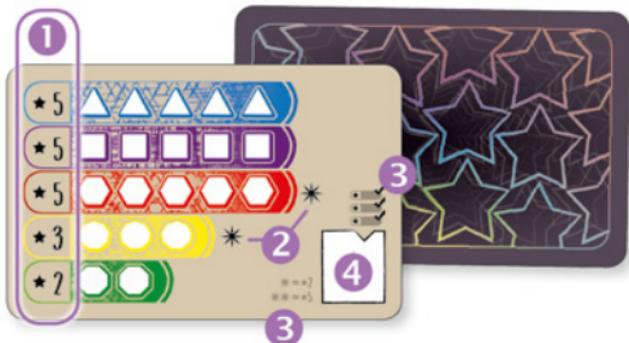


4 Marcadores



30 Cartas (apagáveis)

- 1 Pontos de Vitória
- 2 Pontos Bónus
- 3 Lembretes de Pontuação
- 4 Espaço de Pontuação



Nota: os símbolos nos dados servem apenas para ajudar a distinguir as cores, não tendo qualquer outro efeito.

Atenção: as 30 cartas apenas se podem apagar na frente, não no verso!

OBJETIVO DO JOGO

Tenta preencher as linhas de cores das tuas cartas da maneira mais eficiente possível. Gasta o menor número de dados que puderes e despacha-te a completar as linhas. A partida termina assim que um jogador pontua a sua 4.^a carta.

PREPARAÇÃO

- Baralha as 30 cartas e coloca-as numa pilha, face para baixo, no centro da mesa.
- Determina um jogador inicial, que recebe os 5 dados coloridos.
- Cada jogador tira **2 cartas** da pilha e coloca-as à sua frente, com a face para cima.
- Cada jogador recebe 1 marcador.



Importante! Todas as cartas têm de estar sempre **visíveis** para todos os jogadores!

COMO JOGAR

O jogador inicial é o primeiro jogador ativo, e lança os 5 dados. **Após um lançamento**, este jogador pode decidir relançar um número qualquer de dados (0-5). Pode fazê-lo até duas vezes: após o 3.º lançamento, o seu resultado é definitivo. Sugere-se agrupar os dados por cor, para obter uma melhor visão.

Agora, **todos os jogadores** podem usar os resultados obtidos para traçar espaços **numa** das suas cartas. Os espaços são traçados à vez, por ordem de jogada, mantendo presente as seguintes regras:

- Cada jogador escolhe **uma** das suas cartas, na qual pretenda traçar o resultado do lançamento. Não podes dividir o resultado e usá-lo em múltiplas cartas.
- Os espaços das linhas coloridas têm de ser traçados **da esquerda para a direita**.
- Só podes escolher determinada cor se conseguires usar **todos os dados dessa cor** para traçar espaços na tua carta. Nunca é possível usar apenas alguns dos dados de uma cor e ignorar os restantes!
- **Não és obrigado a traçar espaços.** No entanto, se decidires fazê-lo, tens de usar **todos os dados** que possas legalmente ativar.

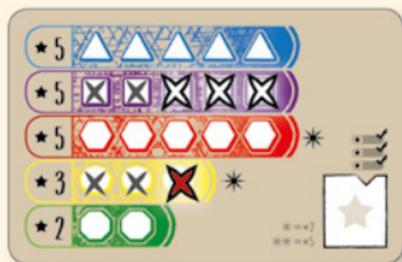
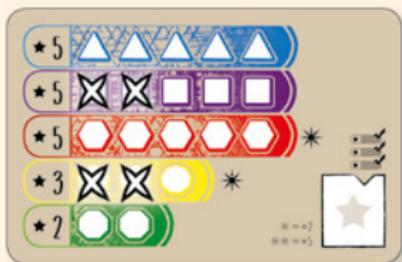
EXEMPLO: TRAÇANDO UM LANÇAMENTO



O Simão traça os 2 dados roxos e os 2 amarelos na sua carta. Não pode usar o dado laranja porque essa cor não existe na carta.



Mais tarde, o Simão quer usar este lançamento. Pode traçar o roxo. A sua carta apenas tem disponível 1 espaço amarelo; assim, não pode traçar o amarelo, porque teria de usar os dois dados amarelos!



PONTUANDO UMA CARTA

Se, após usar os dados, estão completamente preenchidas pelo menos **3 linhas** da carta, esta é pontuada.

Soma os pontos e escreve o total no espaço de pontuação da carta. Cada linha **completamente preenchida** marca os pontos ★ indicados à sua esquerda. Se completares uma linha com um **símbolo de sol** ☀, recibes **2 pontos bónus**. Se conseguires completar **ambas** as linhas com **símbolos de sol**, recibes **5 pontos bónus**.

Planeando bem, e com um pouco de sorte, é possível pontuar mais do que 3 linhas numa única carta, se as conseguires preencher ao mesmo tempo que a tua 3.ª linha. Desta forma podes obter até 25 pontos em cada carta!

EXEMPLO: PONTUANDO CARTAS

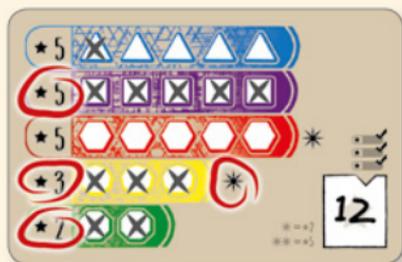


O Simão usou estes dados para completar a sua carta. Não pode usar o dado roxo porque já antes completou essa linha.



Como completou 3 linhas, pontua a sua carta. Não recebe pontos pela linha azul, porque não a completou. Obtém 5 pontos pela linha roxa, 3 pela amarela e 2 pela verde. Obtém ainda 2 pontos bônus porque a linha amarela tem um símbolo de sol.

$$5+3+2+2=12$$



O Simão usou estes dados para completar a sua outra carta. Numa jogada anterior tinha preenchido a linha laranja. Assim, completou 4 das linhas e vai pontuar esta carta.



O Simão não pontua pela linha roxa. Obtém 4 pontos por cada uma das linhas vermelha, laranja, azul e verde. Completou ambas as linhas com símbolo de sol (vermelha e azul), pelo que obtém 5 pontos bônus.

$$4+4+4+4+5=21$$



Após pontuares uma carta, coloca-a de parte, à vista de todos os jogadores. **Não podes** traçar mais quaisquer espaços nessa carta!

Por fim, tira uma **nova carta da pilha**. Se vários jogadores conseguiram completar uma carta na mesma jogada, todos tiram novas cartas da pilha, seguindo a ordem de jogo.

Depois de todos os jogadores terem traçado espaços e, se aplicável, pontuado as cartas, os dados passam para o **jogador seguinte** no sentido dos ponteiros do relógio, que passa a ser o jogador ativo. Inicia-se uma nova ronda, seguindo os passos acima descritos.

FINAL DO JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

A partida termina imediatamente **após a jogada** em que um jogador pontuou a sua **4.ª carta**.

Todos os jogadores verificam agora se têm pontos a receber nas cartas que não completaram.

Por cada linha **completamente preenchida**, recebe os pontos indicados à sua esquerda. No entanto, **não obténs pontos bônus por símbolos de sol!**

Depois, os jogadores somam os pontos em **todas as suas cartas**. Vence o jogador que obteve mais pontos!



EXEMPLO: CARTA INCOMPLETA

Apenas 2 linhas foram completadas nesta carta, o que significa que o Simão não a pontua do modo normal. No final da partida obtém 6 pontos pela linha amarela e 3 pela roxa. Apesar da linha amarela ter um símbolo de sol, não recebe pontos por isso. Também não recebe pontos pelas outras linhas. $6+3 = 9$

VARIANTE AVANÇADA

Depois de jogares algumas vezes, podes usar a seguinte variante para aumentar as possibilidades táticas.

Each player plays with **3 cards** on which they can cross off the results of rolls.

At the start of the game, each player receives **5 cards** from the deck and chooses 3 to keep. The **other 2 cards are shuffled back into the deck.**

Additionally, 3 cards from the deck are flipped face up. As soon as you complete a card, choose one of the **3 face-up cards** as your new card and then immediately refill the supply to 3 cards.

Todas as outras regras do jogo permanecem inalteradas.

Autor: Steffen Benndorf

Illustrador: Christian Opperer

© NSV 2021



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv-games.com
