

Side boards

Hartwig Jakubik



Saca da gaveta a
tática vencedora!

Jogadores: 1 a 6 Idades: 8+ Duração: cerca de 15 min

Combina as tuas gavetas com astúcia para criar uma cómoda que cumpra os objetivos comuns. Quem tiver mais pontos quando todos tiverem jogado **8 cartas** é o vencedor!

Componentes

60 cartas de cómoda

cada uma com gavetas em
5 cores diferentes e com
3 puxadores diferentes



6 cartas de troca



30 cartas de objetivo: cores (#1-7), puxadores (#8-14), filas (#15-30)



Combinações de cores



Combinações de puxadores



Combinações de filas

2 cartas de sugestão

com 4 sugestões



Também será preciso papel e caneta para anotar as pontuações.

Preparação do jogo

Cada jogador recebe e coloca à sua frente uma carta de troca, de forma a que o +1 seja visível. As cartas de objetivo são separadas em três montes de acordo com o tipo de combinação no verso: cores, puxadores e filas. Escolhe-se, ou tira-se uma à sorte, uma carta de cada monte. Colocam-se as três cartas no centro da mesa, e cada monte junto à carta de objetivo correspondente.

Nota: cada carta de objetivo tem um número. As cores são numeradas de 1 a 7, os puxadores de 8 a 14, e as filas de 15 a 30. Quanto mais elevado o número numa combinação, mais difícil esta será. Nas primeiras partidas, recomendamos o uso das cartas de objetivo listadas nas cartas de sugestão.

Baralham-se bem as 60 cartas de cómoda. Cada jogador recebe 3. Colocam-se as restantes cartas numa pilha de jogo com a face para baixo, junto às cartas de objetivo.

Preparação para 3 jogadores:



Como jogar

Em Sideboards, todos jogam ao mesmo tempo, seguindo os seguintes passos em conjunto:

- 1.) Escolher uma carta
- 2.) Jogar uma carta
- 3.) Passar uma carta
- 4.) Receber uma carta

Primeiro, escolhe 2 das 3 cartas na tua mão para começar a tua cómoda. Coloca-as à tua frente, lado a lado com a face para cima. Acrescentarás mais cartas durante o jogo. Após escolheres as 2 cartas, passa **a carta que sobrou na tua mão ao jogador à tua esquerda**. Depois, recebe uma carta da **pilha de jogo**, de forma a ficares com 2 na mão. Destas, **escolhe 1**, e coloca-a junto às cartas já jogadas à tua frente.

Após colocares a carta, passa a que ficou na tua mão ao jogador à tua esquerda. Depois, cada um recebe uma carta da pilha de jogo. Repete estes passos até todos terem uma **cómoda com 8 cartas**. Irá sobrar uma carta na mão; coloca-a na pilha de descarte.

Regras de colocação

Podes **rodar** cada carta de cómoda **180°**, e colocá-la **à direita ou à esquerda** da tua cómoda. Não podes deixar um intervalo entre cartas, e não podes mover cartas previamente colocadas.

Importante: escolhe as cartas que te irão ajudar a **cumprir os 3 objetivos e obter mais pontos**. Tem atenção à posição de cada cor e puxador nas cartas, para as poderes combinar da forma mais astuta. Podes usar a **mesma gaveta** para cumprir os **3 objetivos diferentes**. Contudo, **não podes** usar a **mesma gaveta** para cumprir 1 carta de objetivo múltiplas vezes. Vê a secção **“Cartas de objetivo”** para saber mais.



Exemplo: A Lídia colocou as suas 2 cartas iniciais. Depois, adicionou a carta seguinte à direita da sua cómoda. Ao fazê-lo, já cumpriu o objetivo de combinação de cores uma vez ①, o de combinação de puxadores 3 vezes ②, e tem 3 gavetas vermelhas a contar para a sua combinação de filas ③.

Nota: porque só se pode usar cada gaveta uma vez para o mesmo objetivo, a Lídia só pode pontuar o puxador quadrado no canto inferior esquerdo se, por exemplo, adicionar uma carta do lado esquerdo com um puxador quadrado que fique diagonalmente adjacente ao puxador já existente.

Cartas de troca

Podes jogar a tua carta de troca em qualquer altura **após teres jogado as tuas cartas iniciais**. Esta carta permite trocar as duas cartas da mão **uma vez por jogo**, antes de escolheres uma carta para jogar. Após jogares a carta de troca, coloca as duas cartas da mão na pilha de descarte, e recebe duas cartas da pilha de jogo. Vira para baixo a carta de troca (X), e continua a jogar normalmente. Se **não usares** a carta de troca durante o jogo, terás **1 ponto extra** no final da partida.

Final da partida

Quando todos tiverem **uma cómoda composta de 8 cartas**, o jogo termina. É altura de pontuar! Primeiro, conta **quantas vezes** cumpriste os **objetivos de combinação de cores e puxadores** com a tua cómoda. Por cada combinação, ganhas os pontos visíveis na carta de objetivo. Para a combinação de filas, conta o número de **gavetas na(s) tua(s) fila(s) contínua(s) mais longa(s)** com a mesma cor ou o mesmo puxador, como indicado na carta de objetivo. Ganha **2 pontos por cada gaveta que corresponda**. Dependendo do número de jogadores, ganha também **pontos bónus** pela primeira, segunda e terceira filas mais longas. Finalmente, se **não usaste a tua carta de troca**, ganha **1 ponto extra**.

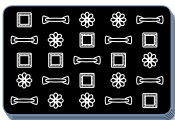
O jogador com mais pontos é o vencedor!
Em caso de empate, a vitória é partilhada.

Exemplo de pontuação

A Lídia, o Carlos e o Pedro jogaram com os seguintes objetivos:



Cores



Puxadores






Filas





A Lídia pontua a sua cómoda desta forma:

- ①  3×4 pontos = 12 pontos
- ②  5×3 pontos = 15 pontos
- ③  5×2 pontos = 10 pontos

Num jogo a 3, apenas 2 jogadores podem ganhar os pontos bónus de fila. O Pedro ganha 8 pontos porque tem uma fila de 7 gavetas vermelhas. O Carlos pontua 4 pontos bónus pela fila de 6 gavetas vermelhas. Com 5 gavetas vermelhas, a Lídia tem a fila mais pequena e não ganha pontos bónus.



Carta de troca: não usada = 1 ponto

Total: 38 pontos

Cartas de objetivo

Nota: podes ver se uma carta de objetivo pede cores ou puxadores pelo símbolo no seu canto inferior direito na face de cada carta.



Combinações de cor (#1-7) e combinações de puxador (#8-14)

Cada carta de objetivo de cor e puxador mostra uma **combinação específica** que a tua cómoda requer para poder pontuar. Cada combinação deve ser feita, ou de **gavetas da mesma cor** (vermelho, turquesa, rosa, laranja, preto), ou de **puxadores com o mesmo formato** (flor, quadrado, barra) - podes escolher a cor e o formato. Podes cumprir o mesmo objetivo várias vezes com gavetas diferentes. Por cada combinação que corresponda ao objetivo, podes escolher uma nova cor ou puxador diferente. Certifica-te apenas que, em cada combinação, as gavetas são da mesma cor, e os puxadores do mesmo formato.

Importante: só podes usar cada gaveta uma vez para um mesmo objetivo. Podes inverter e rodar. Podes inverter e rodar a combinação na carta de objetivo em qualquer direção.

Combinações de cor (#1-7)



Ganha 4 pontos por cada 3 gavetas da mesma cor neste padrão.

Nota: podes inverter e rodar o padrão!



ou



Combinações de puxador (#8-14)



Ganha 3 pontos por cada 2 puxadores com o mesmo formato neste padrão. **Nota:** podes inverter e rodar o padrão!



ou



Combinações de fila (#15-30)

Para pontuar uma combinação de fila, vais querer ter a **fila mais longa, contínua e a direito** (linha horizontal) possível. As gavetas na fila têm de ter a **mesma cor** ou o **mesmo formato de puxador**. Ganha **2 pontos** por **cada gaveta correspondente nesta fila**.

Podes ganhar **pontos bónus** pela primeira, segunda ou terceira filas mais longas, dependendo do número de jogadores.

- 2 jogadores: 4 pontos bónus para a fila mais longa
- 3 jogadores: 8 pontos bónus para a fila mais longa
4 pontos bónus para a segunda fila mais longa
- 4-6 jogadores: 8 pontos bónus para a fila mais longa
4 pontos bónus para a segunda fila mais longa
2 pontos bónus para a terceira fila mais longa

Em caso de empate, os jogadores com o mesmo número de gavetas ganham os mesmos pontos (por exemplo, 2 jogadores ganham 8 pontos). O jogador com a fila mais longa a seguir ganha os seus pontos correspondentes (por exemplo, 4 pontos).

15-16



Pontua pelas tuas 2 filas contínuas mais longas da mesma cor (#15) ou com o mesmo formato de puxador (#16). A cor ou formato do puxador das 2 filas pode ser diferente. Certifica-te que, em cada fila, a cor ou formato de puxador é o mesmo. Pontua ambas as filas, e ganha 2 pontos por cada gaveta correspondente na fila.

Pontos bónus: conta o total de gavetas em ambas as filas e compara com os outros jogadores. Quem tiver mais gavetas ganha pontos bónus.

17-18



Pontua pela tua fila contínua mais longa da mesma cor (#17) ou com o mesmo puxador (#18). Ganha 2 pontos por cada gaveta correspondente nesta fila.

Pontos bónus: conta o total de gavetas na tua fila e compara com os outros jogadores. Quem tiver mais gavetas ganha pontos bónus.

19-26



Pontua pela tua fila contínua mais longa de uma cor específica (#19-23) ou com um formato específico de puxador (#24-26). Ganha 2 pontos por cada gaveta correspondente nesta fila.

Pontos bónus: conta o total de gavetas na tua fila e compara com os outros jogadores. Quem tiver mais gavetas ganha pontos bónus.

27-30



Pontua pelas tuas 2 filas contínuas mais longas da mesma cor (#27 e #29) ou com o mesmo formato de puxador (#28 e #30) numa posição específica da tua cómoda (a 11ª e 4ª filas a contar do topo, ou a 2ª e 3ª filas). A cor ou formato do puxador das 2 filas pode ser diferente. Certifica-te que, em cada fila, a cor ou formato de puxador é o mesmo. Pontua ambas as filas, e ganha 2 pontos por cada gaveta correspondente na fila.

Pontos bónus: conta o total de gavetas em ambas as filas compara com os outros jogadores. Quem tiver mais gavetas ganha pontos bónus.

Variantes

À procura de variedade? Experimenta começar com 4 cartas na mão. Escolhe 2 destas para começar a tua cómoda, e passa as outras 2 ao jogador à tua esquerda. Depois, cada um recebe 1 carta da pilha de jogo. Assim, terás sempre 3 cartas na tua mão. Com esta variante não se usam as cartas de troca. Todas as outras regras são iguais.

Modo solitário

Se quiseres jogar Sideboards sozinho, começa como normalmente, com 3 cartas na mão. Escolhe 2 destas, e coloca-as à tua frente para começar a tua cómoda.

Coloca a carta que ficou na tua mão na pilha de descarte. Depois, recebe 2 cartas da pilha de jogo. Escolhe 1 destas e adiciona-a à tua cómoda como normalmente. Descarta a carta na tua mão. Depois, recebe 2 cartas, continuando neste ciclo até teres uma cómoda com **8 cartas**. Podes também usar a tua carta de troca para receber 2 cartas novas.

No final da partida, conta os teus pontos. Pontua os objetivos de combinação de cores e puxadores como normalmente. Nas combinações de fila, ganha 2 pontos por cada gaveta correspondente na fila. Contudo, ganha os pontos bônus desta forma:

17-26

- Uma fila de pelo menos 4 gavetas correspondentes: +2 pontos
- Uma fila de pelo menos 6 gavetas correspondentes: +4 pontos
- Uma fila de pelo menos 8 gavetas correspondentes: +8 pontos

15-16 e # 27-30

- Filas de pelo menos 4 gavetas correspondentes: +2 pontos
- Filas de pelo menos 4 gavetas correspondentes: +4 pontos
- Filas de pelo menos 4 gavetas correspondentes: +8 pontos

Compara a tua pontuação final com a classificação abaixo:

| Pontos | Classificação |
|--------|---|
| 55+ | Campeão de Sideboards! |
| 45-54 | As tuas táticas são do fundo da gaveta! |
| 35-44 | Bem jogado! |
| 25-34 | Estás no bom caminho! |
| até 24 | Podia ser melhor - tenta outra vez! |

