



LIVRO DE REGRAS

Apresentação: Um grupo de amigos foi apanhar amoras para fazer tartes. No entanto, algumas das amoras não estavam maduras. Por isso, decidiram usá-las para decorar as tartes que cada um irá fazer. Aparentemente, todos irão decorar as suas tartes com doze amoras, três de cada cor. No entanto, um deles (o açambarcador), sem os outros saberem, irá tentar conseguir amoras de apenas duas cores para decorar a sua tarte. No final, quem mais se aproximar do seu objetivo secreto, ganha.

Número de jogadores: 3 a 4

Idade: 5+

Duração do jogo: 15 minutos

Materiais: 52 cartas (48 cartas de amora com 4 cores diferentes + 4 cartas de objetivo individual).

Mecânicas: Escolha de cartas fechada (closed drafting); ordem de turno: progressiva (turn order: progressive); objetivos pessoais (personal goals); coleção de conjuntos (set collection); negociação (trading).

Objetivo: Conseguir um conjunto de doze cartas de amora com a combinação de cores definida na carta de objetivo que o jogador recebeu.

Configuração: Baralhar as 48 cartas de amora e colocar o maço com a face para baixo no centro da mesa; fazer o mesmo com as cartas de objetivo.

NOTA:

No caso de serem três jogadores, o baralho deverá ter apenas 36 cartas (nove cartas de amora de cada cor). No entanto, mantêm-se as quatro cartas de objetivo, com 25% de probabilidades de não haver um «açambarcador».

Como jogar:

1 - Definir quem será o primeiro jogador.

2 - Cada jogador apanha uma carta de objetivo, que não deve revelar aos outros. Três dos jogadores terão como objetivo decorar a sua tarte com três amoras de cada cor; um (o açambarcador) terá como objetivo reunir o máximo de amoras de apenas duas cores, à sua escolha, o que irá dificultar a tarefa dos restantes.

3 - Seja qual for o número de jogadores, o primeiro jogador retira quatro cartas do topo do baralho, olha para elas sem as mostrar, escolhe uma, que guarda (também sem a mostrar) e passa as restantes para o jogador à sua esquerda. O segundo jogador faz o mesmo e passa ao seguinte e assim sucessivamente, até que a última carta chegue ao último jogador.

4 - Repetem-se estes procedimentos no turno seguinte, mas o primeiro jogador será o que foi o segundo no turno anterior. E assim sucessivamente, até esgotar o baralho e cada jogador ter em seu poder doze cartas.

5 - De seguida, será a fase de negociação: qualquer jogador poderá trocar uma ou mais das suas cartas com outros jogadores que estejam interessados na troca. Para isso, diz, por exemplo: «Troco uma carta vermelha em meu poder por uma verde». Se não houver interessados, a troca não se realiza e o jogo passa à fase final.

6 - Nesta fase, cada jogador colocará à sua frente a sua carta de objetivo virada para cima, bem como as cartas de amora em seu poder. Quem mais se aproximar do seu objetivo pessoal, ganha a ronda. O cálculo é feito contando um ponto por cada carta de amora que cumpre o objetivo definido na respetiva carta de objetivo. Se houver empate, a vitória será partilhada.