

Raj



Um jogo de Alex Randolph

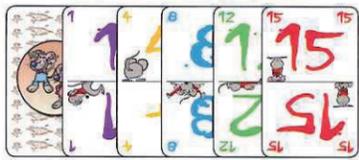
Jogadores: 2 a 5
Idade: a partir dos 8 anos
Duração: aproximadamente 20 minutos por partida

Conteúdo da caixa

75 cartas de jogador

10 cartas rato

5 cartas abutre



cartas de jogador

cartas de pontuação

Conceito e objectivo do jogo

Cada jogador procura usar as suas cartas no momento certo, para coleccionar valiosas cartas rato. Quantas mais cartas juntar até ao final da partida, melhor. Mas cuidado: os abutres pairam sobre a mesa e podem trazer muitos pontos negativos.

O jogador que alcance maior número de pontos no final de 15 turnos ganha a partida.

Preparação

Cada jogador escolhe uma cor e recebe as 15 cartas de jogador correspondentes, com valores de 1 a 15. Se há menos de cinco jogadores, deixam-se as restantes cartas de jogador na caixa.

Baralham-se as cartas rato e as cartas abutre (também denominadas cartas de pontuação) em conjunto e colocam-se numa pilha, sobre a mesa, de face para baixo.



Desenrolar da partida

Todos jogam simultaneamente. No princípio de cada turno, vira-se uma carta de pontuação da pilha sobre a mesa. Esta é a carta que todos querem ganhar – ou talvez não.

1. VIRAR UMA CARTA DE PONTUAÇÃO

No princípio de cada turno, vira-se a primeira carta de pontuação da pilha. Pode ser uma carta rato ou uma carta abutre.

No primeiro turno, os jogadores vão competir para obter uma carta rato que vale 6 pontos.



2. JOGAR UMA CARTA DE JOGADOR

Agora, cada jogador selecciona uma carta da sua mão e coloca-a à sua frente, de face para baixo. Quando todos os jogadores tiverem escolhido a sua carta, revelam-se todas as cartas em simultâneo.

Cada jogador escolheu uma carta, agora viram-se ao contrario.



3. DECIDIR QUEM GANHOU A CARTA

Uma vez reveladas todas as cartas jogador, verifica-se quem é que ganhou a carta de pontuação.

CARTAS RATO

As cartas rato, ou seja, cartas que valem pontos positivos, são atribuídas a quem jogou a carta mais elevada.

O 14 do Luís é a carta mais elevada. Será ele a receber a carta rato de valor 6.



CARTAS ABUTRE

As cartas abutre têm de ser recolhidas por quem jogou a carta mais baixa.

O 5 do Álvaro é a carta mais baixa, pelo que ele tem de ficar com a carta abutre -2.



O QUE ACONTECE EM CASO DE EMPATE?

Se duas pessoas jogarem a carta mais alta (no caso de competir para uma carta rato) ou duas pessoas jogarem a carta mais baixa (no caso de competir para uma carta abutre), as suas cartas não são consideradas e a carta de pontuação vai para quem jogou a segunda carta mais alta (competindo para uma carta rato) ou mais baixa (competindo para uma carta abutre).

Os 14s do Álvaro e do Vicente não são considerados por consistirem num empate. A carta rato de valor 7 vai para o Hugo que jogou um 12.



E O QUE ACONTECE SE SÓ HOUVER EMPATES?

Se apenas houver empates, a carta pontuação não é atribuída e fica sobre a mesa. No início do próximo turno, vira-se a carta de pontuação seguinte e os jogadores competem pelas duas cartas em conjunto. Se a soma das duas cartas for igual ou superior a zero, os jogadores competem como se se tratasse de uma carta rato. Caso contrário, jogam como se fosse uma carta abutre. O jogador que ganhar o turno recebe as duas cartas.

Neste turno, a carta rato não é atribuída porque apenas há empates.



Os jogadores competem para as duas cartas no próximo turno. Como a soma é 3, os jogadores vão competir como se fosse uma carta rato. As duas cartas serão atribuídas a quem jogar a carta mais alta.

Nota: se houver só empates no último turno, a última carta de pontuação não será atribuída a nenhum jogador.



4. FIM DE UM TURNO

No final de um turno, cada um coloca a carta de jogador que acabou de usar numa pilha à sua frente, de face para cima, de forma a que a última carta jogada por cada um (mas apenas essa) fique visível para todos.

Nota: se uma carta de pontuação não for atribuída porque apenas houve empates, as cartas jogador usadas devem mesmo assim ser colocadas sobre a mesa de face para cima. As únicas cartas relevantes para decidir o próximo turno são as que os jogadores usarem nesse turno.

Fim da partida

Depois de 15 turnos, acabam-se as cartas da pilha. Este é o final da partida e o momento de contar os pontos. Cada jogador soma os pontos obtidos pelas cartas rato e deduz os pontos obtidos pelas cartas abutre. O jogador com maior número de pontos ganha o jogo. Se dois ou mais jogadores têm o maior número de pontos, o jogador com o segundo melhor resultado é que ganha o jogo.

Acha injusto não ter ganho o jogo apesar de ser o jogador com mais pontos? Então sugerimos uma regra alternativa: se no final do jogo dois ou mais jogadores têm o maior número de pontos, então aquele que ganhou a carta rato de maior valor ganha o jogo.



Desenvolvido por: studiopiachi