

HASP

Autores: Dennis Kirps e Christian Kruchten

////

Ilustrador: Joseph Canouil

Jogadores: 2 a 4
Idade: 10+
Tempo de Jogo : 20 minutos

Componentes:
28 Cartas, 5 Pedras de Pontuação,
1 Bloco, 6 Folhetos de Regras

Às crianças de Zura foi-lhes dada a tarefa de encontrarem objetos valiosos para os adultos importantes da aldeia: raízes para o cozinheiro, plantas para a curandeira, pedras preciosas para o inventor e ossos para a venerável Xamã. Cada jogador irá ajudar um conjunto de crianças na sua busca pelos objetos e, dependendo da constituição do seu grupo de crianças, vai fazer uma previsão acerca do sucesso dessa mesma busca. Quantas mais previsões forem feitas, mais valiosa será a ronda, mas também mais arriscada porque o vencedor da ronda ficará com a totalidade dos Pontos de Vitória. Cada ronda valerá entre 1 e 5 pontos de vitória. A primeira equipa (a 4 jogadores) ou o primeiro jogador (a 2 ou 3 jogadores) a alcançar 12 Pontos de Vitória, vencerá o jogo.

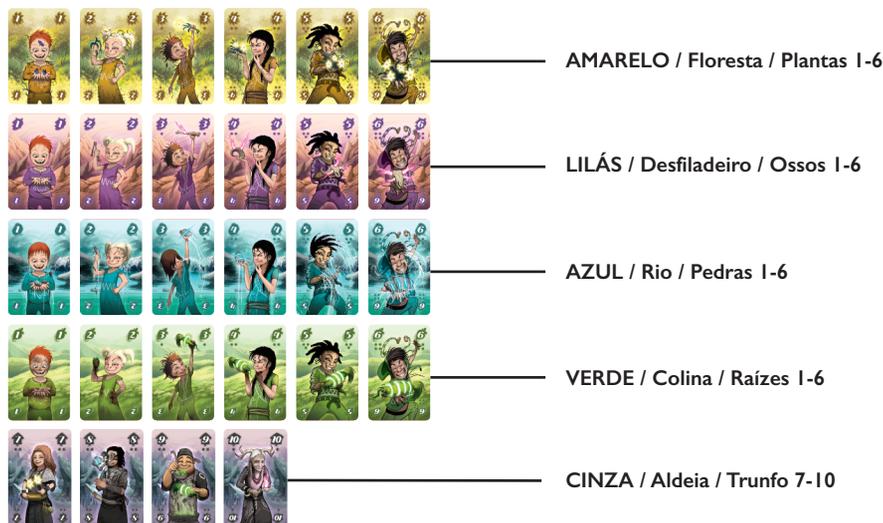
CONCEITO BASE

As cartas estão organizadas em 5 naipes diferentes. Um naipe é um conjunto de cartas da mesma cor e tema: amarelo para a floresta, verde para a colina, azul para o rio, lilás para o desfiladeiro e cinza para a aldeia.

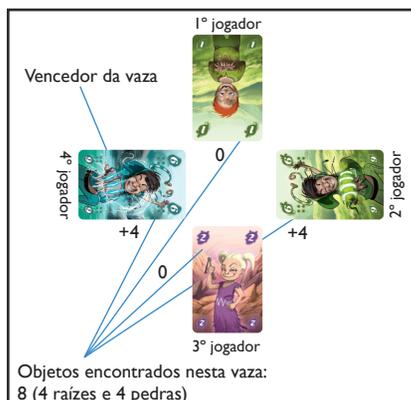
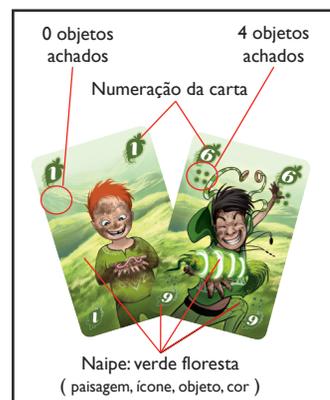
O naipe da aldeia é especial porque:

- As suas ilustrações mostram adultos em vez de crianças;
- Há apenas 4 cartas numeradas de 7 a 10 (em vez de 6 cartas numeradas 1 a 6 dos outros naipes);
- Este naipe é sempre trunfo, isto é, ganha relativamente aos outros naipes.

Cada ronda consiste em 7 vazas (ou 8 vazas a 2 jogadores), no final das quais se determina o jogador ou equipa que encontrou mais objetos, que somarão a totalidade dos pontos de vitória dessa ronda.



O primeiro jogador abre uma vaza jogando uma carta da sua mão que define o naipe dessa vaza. Depois, à vez e seguindo o sentido dos ponteiros do relógio, os restantes jogadores jogam também uma carta que deve, se possível, ser do mesmo naipe da primeira. Se um jogador não conseguir assistir ao naipe da primeira carta jogada, deverá trunfar. Caso tal não seja possível, poderá jogar uma qualquer carta à sua escolha. Depois de todos terem jogado, verifica-se quem jogou a carta mais forte e esse jogador recolhe as cartas colocando-as numa pilha na sua frente, com a face voltada para baixo.



Quem jogou a carta mais forte? Se ninguém jogou trunfo ganha a carta com a numeração mais alta do naipe da primeira carta jogada. Se foi jogado um ou mais trunfos, vence a vaza a carta de trunfo com a numeração mais alta.

Neste exemplo, o primeiro jogador abre a vaza com a carta 1 verde, definindo o naipe a ser seguido pelos restantes. O segundo jogador assiste ao naipe jogando o 6 verde. O terceiro jogador, porque não tem na sua mão cartas verdes nem trunfos, pode jogar qualquer uma e opta por jogar o 2 lilás. O quarto jogador, uma vez que não tem cartas verdes, mas tem trunfos, vê-se obrigado a trunfar jogando o 6 azul (o naipe trunfo dessa ronda). O quarto jogador é o vencedor da vaza, recolhe as cartas para a sua pilha de vazas e será ele a iniciar uma nova vaza.

O jogador que vence uma vaza é o primeiro a jogar na vaza seguinte. A ronda termina depois de jogadas todas as cartas.

IMPORTANTE: Os jogadores nunca podem revelar as suas cartas nem recomendar jogadas no decorrer da partida, independentemente de jogarem individualmente ou em equipa.

COMO JOGAR

Estas são as regras base, que se aplicam a 4 jogadores. Para partidas com 2 ou 3 jogadores são necessárias algumas regras extra que vêm descritas no final. Uma partida a quatro jogadores, joga-se em equipas de dois, que podem ser formadas por sorteio ou escolhidas livremente. Os jogadores da mesma equipa sentam-se em lados opostos. Para iniciar o jogo define-se o jogador inicial, sendo que o jogador à sua direita irá baralhar e distribuir as cartas.

Funcionamento de uma ronda:

- 1º Anunciar o trunfo.
- 2º Fazer previsões e iniciar a primeira vaza.
- 3º Jogar as vazas.
- 4º Determinar o vencedor da ronda e iniciar uma nova.

1º Anunciar o trunfo.

O jogador que serve nesta ronda, baralha as cartas e dá 3 a cada jogador. O jogador à sua esquerda analisa as suas cartas e decide se escolhe, ou não, um trunfo para esta ronda. Caso não escolha um naipe de crianças como trunfo, apenas o naipe dos adultos funcionará como tal.

2º Fazer previsões e iniciar a primeira vaza.

Uma vez anunciado, ou não, o trunfo, o jogador que está a servir dá as restantes 4 cartas a cada jogador. O primeiro jogador coloca uma pedra no centro da mesa (o pote), assinalando que esta ronda vale, para já, um ponto de vitória. Depois, decide se pretende, ou não, fazer uma previsão sobre os achados e, de seguida, joga a primeira carta da vaza. À vez, e seguindo o sentido dos ponteiros do relógio, os restantes jogadores fazem o mesmo: decidem, ou não, fazer uma previsão e jogam a sua carta. Cada jogador terá uma única oportunidade de fazer uma previsão em cada ronda, e só o poderá fazer no momento imediatamente anterior a jogar a sua primeira carta.

As previsões têm como objetivo tornar a ronda mais valiosa, e podem ser as seguintes:

Achado Menor: O jogador revela, da sua mão, as cartas com a numeração 7 e 8 e acrescenta um ponto ao pote.

Achado Maior: O jogador revela, da sua mão, a carta 9 e acrescenta um ponto ao pote.

Achado Completo: O jogador anuncia que a sua equipa conseguirá ganhar todas as vazas dessa ronda e acrescenta dois pontos ao pote.

Achado Nulo: O jogador anuncia que a sua equipa irá perder todas as vazas dessa ronda e acrescenta dois pontos ao pote.

Caso um jogador opte por não fazer uma previsão, também não irá adicionar pontos à ronda.

NOTA: As previsões “Achado Completo” e “Achado Nulo” não podem ser declaradas as duas numa mesma ronda. A partir do momento que um jogador faz uma delas, a outra não pode ser feita. Uma ronda vale, no mínimo, 1 ponto (o inicial), caso ninguém faça previsões. No máximo, uma ronda valerá 5 pontos, ou seja: 1 ponto inicial + 1 ponto pelo Achado Menor + 1 ponto pelo Achado Maior + 2 pontos por um dos Achados Completo ou Nulo.

3º Jogar as vazas.

Depois de feitas as previsões e determinados os pontos de vitória em jogo nessa ronda, os jogadores jogam as restantes vazas até se esgotarem as cartas da sua mão. No final contabilizam-se os objetos achados nas vazas recolhidas, soma esta que determina a equipa vencedora da ronda, ou seja, a equipa que mais objetos encontrou obterá a totalidade dos pontos de vitória correspondentes ao número de pedras no pote.

Exceção: Se algum dos jogadores tiver previsto um “Achado Completo” ou um “Achado Nulo” a equipa ganha caso a previsão se confirme. Pelo contrário, se a previsão for quebrada, a ronda termina imediatamente, e a equipa que fez a previsão perde a ronda. Por exemplo: a equipa A fez a previsão de “Achado Completo” assumindo que iria vencer todas as vazas da ronda. Caso a equipa B vença uma vaza, ganha a ronda, terminando-a nesse mesmo momento.

4º Determinar o vencedor da ronda e iniciar uma nova.

Quando uma ronda termina, o jogador que anunciou o trunfo na ronda anterior baralha e dá as cartas para iniciar uma nova ronda. O jogador à sua esquerda anuncia novo trunfo e inicia a primeira vaza. O jogo continua desta forma até uma das equipas alcançar os 12 pontos de vitória, ganhando assim a partida.

No final da ronda, os jogadores de cada equipa somam os pontos das vazas que a sua equipa ganhou. Neste exemplo, a equipa Azul encontrou 21 objetos e, a equipa Vermelha encontrou 26 objetos, vencendo a ronda. Como a ronda valia 3 pontos de vitória esse é o valor que é adicionado no bloco de pontuação. Quando uma das equipas atingir os 12 pontos o jogo termina.

REGRAS ADICIONAIS

2 JOGADORES

Antes de iniciar o jogo retiram-se todas as cartas numeradas com “1” e “2”, que não serão utilizadas.

Ao servir, dão-se primeiro 3 cartas e depois 5 (em vez de 4). Cada jogador terá 8 cartas, em vez de 7, as 4 cartas restantes colocam-se de parte, numa pilha, sem serem reveladas.

Em caso de empate, o jogador que anunciou o trunfo perde a ronda, mesmo que tenha optado por não escolher trunfo.

Ao iniciar uma nova ronda, juntam-se as 4 cartas que estavam de parte e baralham-se novamente.

O jogo termina quando um jogador alcançar 12 pontos de vitória.

3 JOGADORES

Antes de iniciar o jogo retiram-se todas as cartas com o número “1”, que não serão utilizadas. Ao servir dão-se 7 cartas a cada jogador e sobram 3 cartas, que não serão utilizadas, mas que se colocam de parte numa pilha e revela-se a do topo. O trunfo será o naipe da carta que foi revelada, em vez de ser escolhido por um jogador. Caso esta carta pertença ao naipe da aldeia, então apenas os adultos serão trunfo.

Caso 2 jogadores empatem, ambos os jogadores ganham o número de pontos correspondente às pedras no centro da mesa.

Caso os 3 jogadores empatem numa ronda em que ninguém tenha feito previsões, nenhum deles ganha pontos.

Caso os 3 jogadores empatem numa ronda em que alguém tenha feito previsões, o jogador (ou jogadores) que não tenha feito previsões ganha a ronda.

Ao iniciar uma nova ronda, juntam-se as 3 cartas que estavam de parte e baralham-se novamente.

O jogo termina quando um jogador alcançar 12 pontos de vitória.