

Manual de Regras

CharLatão



*Um jogo de vazas com cobres
duvidosos para 2 a 5 jogadores*

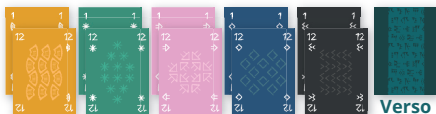
História

Na antiga Mesopotâmia, nenhum mercador de cobre era mais temido do que o grande Ea-nasir... Ou ao menos é o que imaginamos.

Protagonista da mais antiga reclamação de cliente já encontrada, com queixas eternizadas em tablets de argilas nos distantes anos de 1750 AC, a capacidade de Ea-nasir de vender cobre de terrível qualidade e espantar mensageiros a ele enviados felizmente não foi apagada pelo tempo.

Componentes

60 cartas de cobre (1 a 12 em 5 naipes)



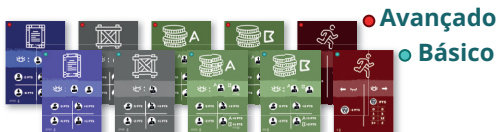
2 cartas de índice de qualidade (frente e verso)



5 cartas de naipe



5 cartas de personagem (frente e verso)



Objetivo e Visão Geral

Seu objetivo é somar mais pontos durante as rodadas, adquirindo cobre de boa e excelente qualidade, e evitando cobre de péssima qualidade.

- Em cada rodada, você joga múltiplas vazas, disputando algumas e evitando outras, de acordo com o seu conhecimento da qualidade dos cobses.
- Cada jogador possui conhecimento limitado sobre a qualidade dos cobses, dependendo do personagem que está representando na rodada.
- O jogo acaba quando todos os jogadores tiverem jogado com o personagem "Ea-Nasir". O jogador com mais pontos vence.



Preparação do Jogo (3 a 5 jogadores)

Determine o primeiro Ea-Nasir

Escolha aleatoriamente um jogador. Este recebe a carta de personagem de "Ea-Nasir"

Distribua os outros personagens

Distribua os personagens da seguinte forma, no sentido horário, a partir do primeiro "Ea-Nasir":

- **3 jogadores:** Ea-Nasir - Comprador Assírio - Fornecedor
- **4 jogadores:** Ea-Nasir - Comprador Assírio - Fornecedor - Comprador Babilônico
- **5 jogadores:** Ea-Nasir - Comprador Assírio - Fornecedor - Comprador Babilônico - Mensageiro de Nanni

Os personagens possuem lado Básico  e Avançado . Na sua primeira partida, jogue com todos os personagens no lado Básico.

Prepare o baralho de cobre

Para **4 ou 5 jogadores**, utilize todo o baralho.

Em **3 jogadores**, escolha um naipe do baralho de cartas de cobre e retire todas as 12 cartas. Guarde na caixa do jogo, essas cartas não serão utilizadas nesta partida.

Guarde também a carta de naipe correspondente ao naipe das cartas retiradas.

Posicione a carta de índice de qualidade

Encontre a carta de índice de qualidade correspondente ao número de jogadores (centro da carta) e coloque-a no centro da mesa, com a face correspondente ao número de jogadores virada para cima.

Preparação de Início de Rodada

1. Distribua as cartas de cobre

Embaralhe as cartas de cobre e distribua igualmente entre os jogadores:

- **3 jogadores:** 16 para cada jogador (sobram duas cartas)
- **4 jogadores:** 15 para cada jogador (sobram zero cartas)
- **5 jogadores:** 12 para cada jogador (sobram zero cartas)

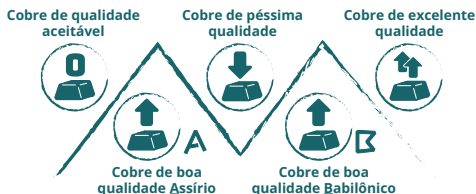
Coloque as cartas que sobraram em uma pilha próxima aos jogadores. Elas não serão utilizadas nessa rodada.

2. Definição do naipe de cobre de excelente qualidade

Entregue as cartas de naipe para o jogador com o personagem “fornecedor”. O jogador define secretamente um naipe para ser o “cobre de excelente qualidade”. O jogador deve selecionar a carta com o naipe desejado e colocá-la virada para baixo ao lado da carta de índice de qualidade, onde se encontra o ícone de “cobre de excelente qualidade”.

3. Definição da qualidade dos outros naipes

O jogador com o personagem “fornecedor” embaralha as cartas de naipe restantes e coloca, virada para baixo, uma carta em cada um dos espaços restantes da carta de índice de qualidade. São eles os espaços com ícone “cobre de qualidade aceitável”, “cobre de péssima qualidade”, “cobre de boa qualidade Assírio” e, em 4 ou 5 jogadores, “cobre de boa qualidade Babilônico”.



4. Descoberta das qualidades

Agora cada jogador deve, secretamente, olhar o naipe que corresponde ao conhecimento que seu personagem lhe proporciona:

- **Ea-Nasir (3 a 5 jogadores):** olha secretamente as cartas de naipe dos espaços com ícone “cobre de péssima qualidade” e “cobre de qualidade aceitável”.
- **Comprador Assírio (3 jogadores):** olha secretamente a carta de naipe do espaço com o ícone “cobre de boa qualidade Assírio”.
- **Comprador Assírio (4 e 5 jogadores):** olha secretamente as cartas de naipe dos espaços com ícone “cobre de boa qualidade Assírio” e “cobre de boa qualidade Babilônico”.
- **Comprador Babilônico (4 e 5 jogadores):** olha secretamente as cartas de naipe dos espaços com ícone “cobre de boa qualidade Babilônico” e “cobre de boa qualidade Assírio”.
- **Mensageiro de Nanni (5 jogadores):** não olha nenhuma carta de naipe.

5. Passagem de cartas

Após todos os jogadores olharem secretamente as cartas de naipe relevantes ao seus personagens, cada jogador deve descartar uma carta virada para baixo, formando uma pilha de descarte separada, e passar outra carta, também virada para baixo, ao jogador da esquerda.

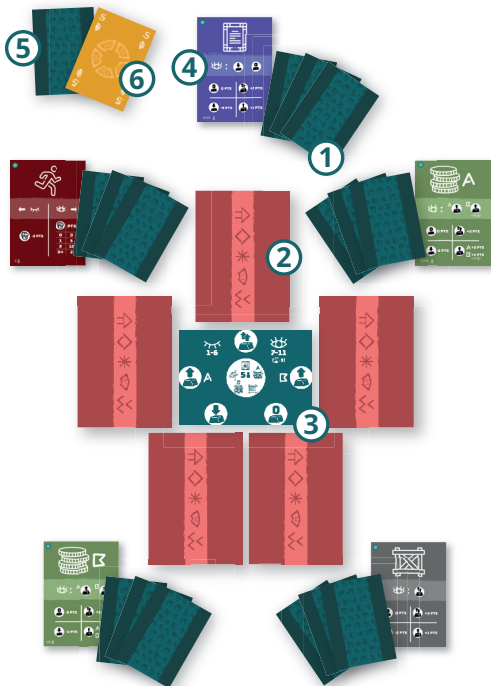
- **ATENÇÃO:** O jogador com o personagem "Ea-Nasir" não pode passar para o jogador a sua esquerda uma carta que seja do naipe correspondente ao “cobre de péssima qualidade”, apenas descartar.
- **Em 5 jogadores:** o jogador com o personagem “Mensageiro de Nanni” apenas descarta uma carta e não passa ou recebe carta. O jogador com o personagem “Comprador Babilônico” passa sua carta para o jogador com o personagem “Ea-Nasir”.

O jogador só pode olhar a carta recebida após descartar e passar suas cartas. A carta recebida faz agora parte da mão inicial do jogador.

6. Definição do naipe trunfo (Opcional)

Embaralhe as cartas descartadas no passo anterior. Revele a carta do topo. O naipe dessa carta é o naipe trunfo da rodada. Jogue sem trunfo para partidas com mais controle.

Exemplo de preparação para 5 jogadores:



Fluxo da Rodada

Determinar o primeiro líder

O jogador com o personagem “Comprador Assírio” será o primeiro líder.

Jogue uma carta

Começando pelo líder, todos, em sentido horário, jogam uma carta virada para cima de sua mão.

O líder pode jogar qualquer carta. Todos os outros jogadores devem, se possível, seguir com uma carta do mesmo naipe.

Seguir naipe

A carta jogada pelo líder dita qual carta você pode jogar:

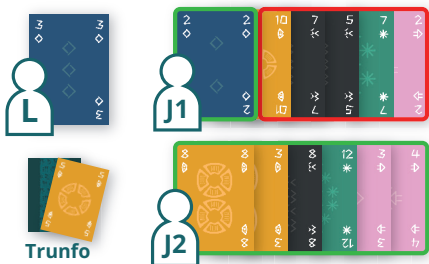
- Se você possui uma carta do mesmo naipe: Você deve jogar uma carta desse naipe.
- Se você não possui uma carta do mesmo naipe: Você pode jogar qualquer carta.

Determine o vencedor da vaza

Depois de todos os jogadores terem jogado uma carta no passo “**Jogue uma carta**”, determine o vencedor da vaza, que será o jogador que tiver jogado a maior carta. Defina a maior seguindo essas condições:

Condição 1 (se estiver jogando com trunfo):
Maior carta pertencente ao naipe trunfo

Condição 2: Maior carta do mesmo naipe que a carta jogada pelo líder



Exemplo: O líder jogou um 3 azul. O jogador 1 deve seguir o naipe, então pode apenas jogar seu 2 azul. O jogador 2 não possui azul, pode jogar o que quiser. Como amarelo é o naipe trunfo, se ele decidir jogar amarelo, passa a ser o vencedor da vaza. Qualquer carta de outro naipe dá a vitória da vaza para o líder, que possui a maior carta no naipe que o líder jogou.

Ganhar a vaza

O jogador que tiver sido determinado como vencedor da vaza ganha todas as cartas jogadas naquela rodada. Essas cartas devem ser colocadas viradas para baixo em uma pilha próxima ao jogador. **Não retorne essas cartas para a mão.** O jogador pode olhar as cartas na sua pilha quando quiser.

Verificar “Revelação”

A fase de revelação acontece em uma vaza específica, diferente para cada quantidade de jogadores:

3 jogadores: fim da 8ª vaza (quando todos os jogadores possuírem 7 cartas na mão)

4 jogadores: fim da 7ª vaza (quando todos os jogadores possuírem 7 cartas na mão)

5 jogadores: fim da 6ª vaza (quando todos os jogadores possuírem 5 cartas na mão)

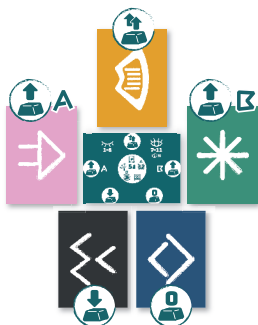
Caso tenha atingido o momento indicado para o número de jogadores da sua partida, faça o passo “Revelação”.

Revelação

Vire todas as cartas de naipe próximas à carta de índice para cima, sem mudar de posição, revelando a qualidade de cada naipe para todos os jogadores.

A partir de agora, considere que a Revelação aconteceu para o "Mensageiro de Nanni".

Continue a rodada a partir do passo “Preparação para a próxima vaza”



Preparação para a próxima vaza

O jogador que venceu a vaza se torna o novo líder. Volte ao passo “**Jogue uma carta**” e repita até que todos os jogadores tenham jogado todas as suas cartas.

Fim da Rodada

A rodada termina quando os jogadores não possuem mais cartas na mão.

(O número de vazas jogadas muda de acordo com o número de jogadores)

Pontuação e Personagens (Lado Básico)



Ea-Nasir

Ea-Nasir sabe como vender cobre ruim, porém o conhecimento pode lhe custar caro:

	2	1	1	0	-4
Pontos por carta no naipe indicado					

Exemplo:

Example calculation:

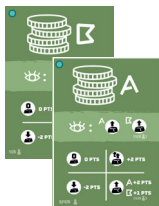
= 1

-4x2 = -8 pts

2x3 = 6 pts

0 pts

1x3 = 3 pts



Comprador Assírio e Babilônico

Ambos os personagens pontuam de modo similar, mas preferem cobre da sua própria filiação (Assíria e Babilônica):

	2	2	1	0	-2
Pontos por carta no naipe indicado					

Exemplo: Comprador Assírio

Assírio icon: = 0

Black card: -2x3 -6 pts

Orange card: 2x2 4 pts

Blue card: 0 pts

Pink card: 1x2 2 pts

= 0

	2	1	2	0	-2
Pontos por carta no naipe indicado					

Exemplo: Comprador Babilônico

Babilônico icon: = 8

Black card: 2x-2 -4 pts

Orange card: 1x2 2 pts

Blue card: 0 pts

Pink card: 4x2 8 pts

Green card: 2x1 2 pts

= 8



Fornecedor

O fornecedor sabe onde conseguir o melhor cobre, mas deve aproveitar seu conhecimento no tempo certo:



Exemplo:



Mensageiro de Nanni

O mensageiro não se importa com o tipo de cobre que pega, mas tem medo de ser importunado enquanto anda em território inimigo. Na viagem de ida ele não quer levar nada; na de volta, trazer apenas o necessário.

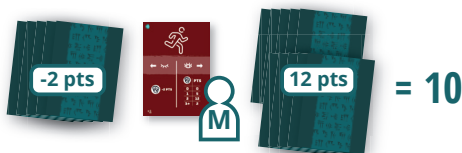
Vazas ganhas antes da Revelação

O mensageiro pontua -2 por vaza que ganhar.

Vazas ganhas depois da Revelação

- **0 pontos** caso não ganhe nenhuma vaza.
- **5 pontos** se ganhar exatamente uma vaza.
- **12 pontos** se ganhar exatamente duas vazas.
- **2 pontos** se ganhar três vazas ou mais.

Para o mensageiro, não importam os naipes das cartas que fazem parte da vaza que ganhou, apenas a quantidade de vazas ganhas antes e depois da fase de Revelação. Lembre-se de deixar cada vaza ganha separada, e utilize o lado esquerdo e direito da carta de personagem para separar o que ganhou antes e depois da fase de revelação.



Exemplo de pontuação do Mensageiro de Nanni.

ATENÇÃO: Os números nas cartas não interferem na pontuação de nenhum personagem. Considere apenas o naipe ou quantidade de vazas ganhas.

Anote a pontuação feita por cada jogador. É possível pontuar negativo.

Próxima Rodada

- Todos os jogadores devem passar seu personagem para o jogador da esquerda.
- Recolha e embaralhe todas as cartas de cobre, incluindo as descartadas e não utilizadas na rodada.
- Volte para o passo **“Distribua as cartas de cobre”**.

Fim de Jogo

- O jogo termina após todos os jogadores terem sido o personagem **“Ea-Nasir”** uma vez (o número de rodadas é igual ao número de jogadores)
- Em caso de empate, o jogador que fez mais pontos na última rodada é o vencedor. Se o empate persistir, os jogadores dividem a vitória.

Personagens – Lado Avançado

Os personagens do lado Avançado pontuam de maneira similar, mas são mais punitivos, fazendo com que as escolhas de como e quando ganhar vazas se tornem mais difíceis. Siga a pontuação descrita nas cartas dos personagens e sempre jogue com todos os personagens do mesmo lado.

A Proposição do Charlatão - Variante para 2 Jogadores

Alterações na Preparação

Escolha um jogador aleatoriamente para ser o primeiro jogador na primeira rodada. Este jogador recebe a carta de "Comprador Assirio" e o outro jogador recebe a carta de "Comprador Babilônico". Coloque ambos no lado Avançado.

Prepare o baralho de cobre com 4 naipes à escolha, utilizando as cartas de 1 a 7 (28 cartas). Separe também as cartas de naipe correspondentes aos naipes escolhidos.

Posicione a carta de índice de qualidade para dois jogadores no centro da mesa.

Preparação de Início de Rodada

Embaralhe as cartas de cobre e distribua 9 para cada jogador. Coloque as 10 cartas restantes próximas ao símbolo do Ea-Nasir na carta de índice de qualidade. Essa é a mão do Ea-Nasir.

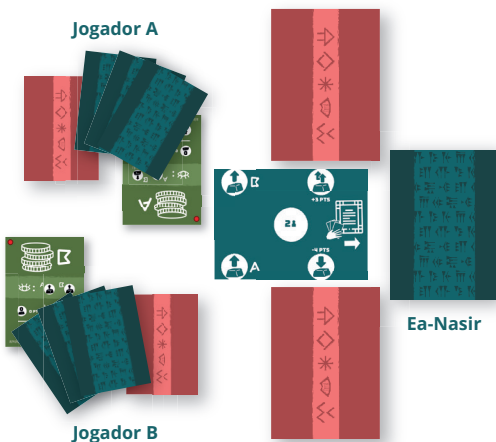
Definição de qualidade:

Embaralhe as cartas de naipe e dê a cada jogador uma carta de naipe, sem revelar. O jogador com o personagem "Comprador Assirio" possui a carta referente ao naipe "Cobre de boa qualidade Babilônico", e o jogador com o personagem

"Comprador Babilônico" possui a carta referente ao naipe "Cobre de boa qualidade Assírio". Portanto, os jogadores possuem a informação de qual cobre de boa qualidade é melhor para o oponente.

Coloque as duas cartas restantes, viradas para baixo, próximas aos ícones de "cobre de péssima qualidade" e "cobre de excelente qualidade" na carta de índice de qualidade.

Exemplo de preparação para 2 jogadores:



Fluxo da Rodada

O primeiro jogador é o primeiro líder. A rodada funciona similar à rodada para 3 a 5 jogadores, com um jogador liderando e outro jogador tendo que seguir. Não há trunfo em dois jogadores. Porém, toda vaza, o Ea-Nasir revela uma carta de sua mão antes. Essa carta não faz parte da vaza, portanto não define naipe a ser seguido e também não pode vencer a vaza.

Suborno (*uma vez por rodada*):

Quando o jogador não está liderando, ele pode subornar. Quando subornar, o jogador deve não seguir naipe e, portanto, perderá esta vaza. O jogador pode então olhar uma das cartas viradas para baixo próximas à carta de índice de qualidade.

O segundo jogador a subornar deve olhar a carta que o primeiro jogador não escolheu.

Cada jogador pode subornar apenas uma vez por rodada.

O jogador que executou a ação subornar se torna o líder da próxima vaza.

Dividindo o cobre:

O perdedor da vaza escolhe uma das três cartas jogadas para ir para o Ea-Nasir.

O vencedor escolhe uma das duas cartas que sobraram para si.

O perdedor fica com a carta restante.

As cartas recebidas devem ficar viradas para baixo em uma pilha próxima ao jogador (incluindo Ea-Nasir). O jogador pode olhar a sua pilha quando quiser.

Preparação para a próxima vaza:

O jogador que ganhou a vaza é o próximo líder, a não ser que tenha acontecido um suborno. Nesse caso, o jogador que subornou é o próximo líder.



Exemplo: O jogador 1 jogou um 3 azul. O jogador 2 deve seguir o naipe, então pode apenas jogar seu 2 azul. Porém o jogador 2 ainda não fez seu suborno, então ele pode declarar o suborno para jogar qualquer outra carta. Assim pode ver um dos naipes secretos na mesa, tentar fazer seu oponente não pegar o 5 amarelo que o Ea-Nasir revelou e tentar descobrir se o naipe azul é ou não um bom naipe.

Fim da rodada

A rodada termina quando os jogadores ficam sem cartas na mão. Coloque a carta restante na mão de Ea-Nasir na sua respectiva pilha de pontuação.

Pontuação

Revelação:

Vire para cima as cartas de naipes próximas à carta de índice de qualidade. Cada jogador revela a sua carta de naipes secreta e coloca próxima ao ícone que representa sua qualidade na carta de índice.

Pontuação dos jogadores e Ea-Nasir:

Não se esqueça que antes de pontuar, o Ea-Nasir “se apossa” da carta que restou em sua mão.

Os jogadores pontuam segundo seus personagens. Ea Nasir pontua como se fosse um terceiro comprador, mas fazendo apenas 1 ponto por 1 ponto por cartas de "Cobres de boa qualidade", tanto Assírio quanto Babilônico. Quem fizer mais pontos vence a rodada.

Ea-Nasir pode vencer a rodada.

Se houver empate, todos os empatados vencem a rodada.

Próxima Rodada

- Recolha e embaralhe todas as cartas de cobre.
- O jogador que não foi o primeiro jogador na rodada passada é o novo primeiro jogador.
- Volte para o passo “preparação de início de rodada”.

Fim do Jogo para Dois Jogadores

- O jogo acaba quando um jogador vencer duas rodadas. Quem vencer duas rodadas primeiro, incluindo o Ea-Nasir, vence o jogo.
- No caso de múltiplos jogadores vencerem duas rodadas, jogue mais rodadas até que ocorra um desempate.

Créditos

Designer do jogo: Alex Pena

Arte: Alex Pena

Editor da Cartado: Mauricio Torselli

Diretor Criativo: Fel Barros

Diagramação: Marcelo Groo

Playtesters:

Adriano Freitas, Anderson Siqueira, Arthur Lacerda, Bianca Mancini, Bruno Banzo, David Lehmann, Helder Becker, João Moraes, Julio Anderson, Mari Siqueira, Narumi, Priscila Costa, Ricardo Magana, Tato Iazul, Vitória G..

Aprenda a jogar:



Os carteados oferecem um espaço de design vasto, onde a partir de algumas regras em comum é possível trazer experiências muito diferentes. Desde que conheci os jogos de vaza tive vontade de criar um pra chamar de meu e, com ajuda dos Biribeiros (afinal, a ideia do jogo nasceu de um dos nossos encontros), do Fel e do Torselli, além das diversas pessoas que abraçaram o jogo no árduo caminho dos playtestes, agora isso finalmente se torna realidade. E isso acontece da melhor forma possível: abrindo as portas de um projeto que ainda vai trazer muito jogo bom pras mesas do Brasil e do mundo!

Alex Pena - Game Designer

Em CharLatão, Alex Pena apresenta uma vaza assimétrica, em que cada jogador possui critérios diferentes de pontuação, com leves elementos de dedução. E tudo funciona muito bem, de forma equilibrada e divertida. Alex possui ideias brilhantes e as implementa com muita competência - e talvez seja ainda mais criativo do que nosso Diretor Criativo Fel Barros...

Mauricio Torselli - Editor da Carteados

Charlatão é minha vaza favorita dos últimos anos! E como o Torselli queria menos sorte, acho que está no ponto exato!

Fel Barros - Diretor Criativo da Samba