Chaves

Confusões na Vila

Acima de 8 anos
2 a 5 jogadores
20 minutos

Chaves: Confusões na Vila *é um divertido jogo de cartas que apresenta 3 modos diferentes de se jogar, todos eles inspirados nas características dos personagens da Vila mais amada do mundo. Seja testando sua habilidade em um frenético jogo de identificação de personagens, planejando e deduzindo quais as cartas que seus oponentes irão jogar, ou ainda usando as habilidades de cada personagem para vencer, em todos os modos de jogo a diversão é garantida. Então, não seja uma gentalha e comece já a jogar o jogo do Chaves: Confusões na Vila.*

Componentes

- 6 cartas de Chaves
- 6 cartas de Quico
- 6 cartas de Nhonho
- 6 cartas de Popis
- 6 cartas de Seu Madruga
- 6 cartas de Sr. Barriga
- 6 cartas de Dona Florinda
- 6 cartas de Professor Girafales
- 6 cartas de Dona Clotilde
- 1 carta de jogador inicial
- este livreto de regras



Entendendo uma Carta



- nome do personagem
- bordão do personagem
- pontuação da carta
- símbolo de busca (direito)
- símbolo de fuga (esquerdo)
- ilustração do personagem
- habilidade do personagem
- ícone da habilidade

Modo de Jogo 1
Foi sem querer querendo!

PARA ESTE MODO DE JOGO, CONSIDERE SOMENTE OS SÍMBOLOS DE BUSCA (LADO DIREITO DA CARTA)

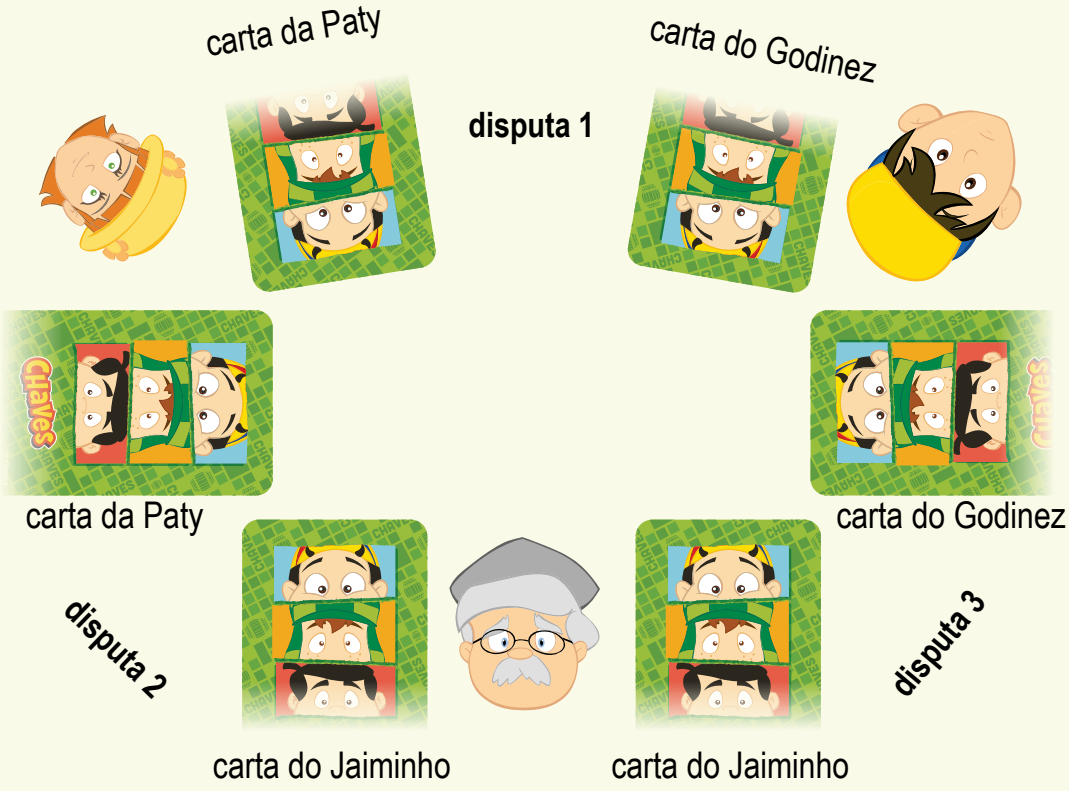
Para começar a jogar neste modo, embaralhe as 54 cartas de personagens e crie um baralho de compra no centro da área de jogo, com a face das cartas virada para baixo. Distribua aleatoriamente 3 cartas para cada jogador.

COMO JOGAR

Neste modo de jogo, todos os jogadores terão 3 cartas em suas mãos durante os turnos. No início de cada turno, cada um deverá escolher 2 cartas da sua mão para

passar ao jogador à sua esquerda (e com isso também receberá 2 cartas do jogador à sua direita). Essas cartas são passadas com a face virada para baixo.

Após essa troca de cartas, cada jogador deverá escolher 2 cartas de sua mão, colocando uma delas no seu lado esquerdo e a outra no seu lado direito, ambas viradas para baixo. Essas cartas são colocadas assim para serem **confrontadas** em cada uma das posições de disputa.

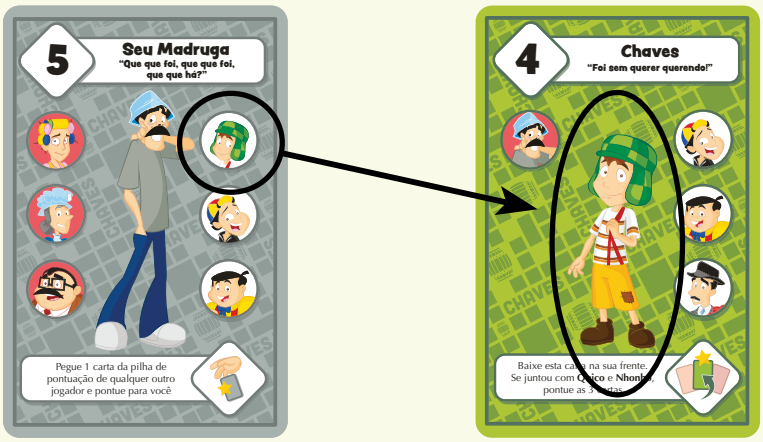


Quando todos já tiverem preparado suas cartas, todas elas serão reveladas, virando suas faces para cima, e então serão verificadas as disputas para ver qual foi a carta vencedora em cada uma das posições.

Quem colocou a carta vencedora em cada disputa ganhará as cartas dessa disputa e deverá colocá-las em uma pilha de cartas viradas para baixo à sua frente. O valor em pontos de cada carta será contabilizado na pontuação final.

Ao confrontar as cartas nas disputas, considere que:

- Os **símbolos de busca** (aqueles do lado direito da carta) mostram os personagens que a carta está buscando, ou seja, os que **perdem** para a respectiva carta. O vencedor dessa disputa pega as 2 cartas e as coloca em sua pilha de pontuação:



A carta do "Seu Madruga" ganha da carta do "Chaves", então o jogador que jogou o "Seu Madruga" ganha as duas cartas como pontos (9 pontos).

- No caso em que duas cartas tenham os símbolos de busca uma da outra, cada jogador ganha a sua própria carta colocada na disputa:



Aqui, a carta do "Quico" busca o "Nhonho" e, por sua vez, a carta do "Nhonho" busca a do "Quico". Assim, cada jogador pega a própria carta que colocou nessa disputa como ponto (4 pontos para cada um).

- No caso de duas cartas não terem símbolos de busca que se relacionem entre si, ou se as cartas forem iguais, ambas são desconsideradas e colocadas em uma pilha geral de descarte, não valendo pontos:



Neste exemplo, a carta da "Popis" e a carta do "Sr. Barriga" não possuem símbolos de busca que se relacionem, então as 2 cartas são descartadas e não contam pontos para nenhum jogador.

Ao final do turno, caso algum jogador tenha acumulado ao menos 25 pontos em cartas na sua pilha de pontuação, a rodada termina e esse jogador será o vencedor da rodada.

Caso contrário, continue um novo turno, no qual cada jogador receberá cartas do baralho de compra até ter 3 cartas na mão, começando pelos jogadores que tiverem menos cartas na pilha de pontuação.

Se o baralho de compra acabar, embaralhe a pilha de descarte e continue distribuindo as cartas até que todos tenham 3 cartas; este será o último turno dos jogadores nessa rodada. Caso nenhum jogador tenha atingido 25 pontos, o vencedor da rodada será aquele com mais pontos e, em caso de empate, os empatados dividem a vitória da rodada. Todos os jogadores anotam seus pontos da rodada.

Ao final de 3 rodadas, aquele com mais pontos acumulados será o vencedor da partida. Em caso de empate, o jogador que ganhou mais rodadas vence. Mantendo empate, os jogadores compartilham a vitória.

OBS: Na hipótese de não ser possível repor a mão de todos os jogadores até 3 cartas, continue distribuindo as cartas até o baralho de compra esgotar e cada jogador jogará com as cartas que tem em sua mão.

Modo de Jogo 2
Não se junte com essa gentalha!

PARA ESTE MODO DE JOGO, CONSIDERE SOMENTE OS SÍMBOLOS DE BUSCA E OS SÍMBOLOS DE FUGA

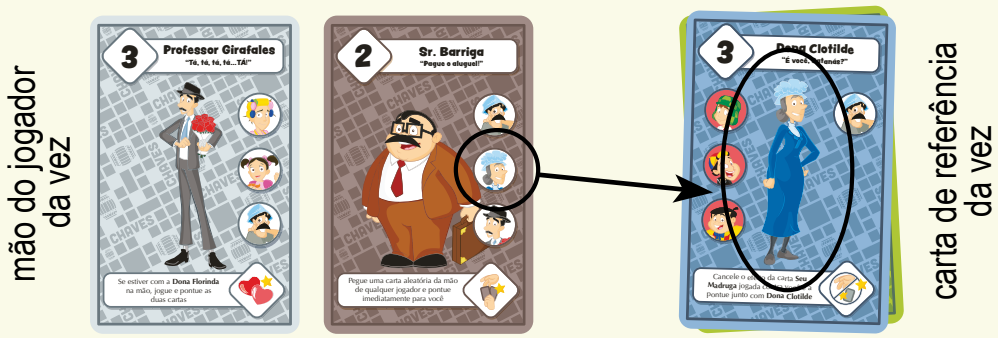
Para começar a jogar este modo, embaralhe as cartas de jogo e distribua 7 cartas para cada jogador. As demais cartas formam um baralho de compra. Pegue 1 carta desse baralho e coloque-a com a face virada para cima no centro da mesa. Ela será a **carta de referência** inicial.

COMO JOGAR

O objetivo deste modo de jogo é ser o primeiro jogador a ficar sem cartas na mão. Uma rodada de jogo terá turnos alternados entre os jogadores e seguirá no sentido horário até que alguém vença a rodada.

Escolha alguém para ser o primeiro jogador da vez e entregue para ele a carta de jogador inicial.

Para descartar uma carta da mão, o jogador da vez deve usar uma carta da própria mão em que um dos **símbolos de busca** (do lado direito) se relacione com a ilustração central do personagem **da carta de referência**, jogando a sua carta sobre ela.



Neste exemplo, o jogador da vez joga a carta "Sr. Barriga" sobre a carta "Dona Clotilde". No próximo turno, a carta "Senhor Barriga" será a nova carta de referência do turno.

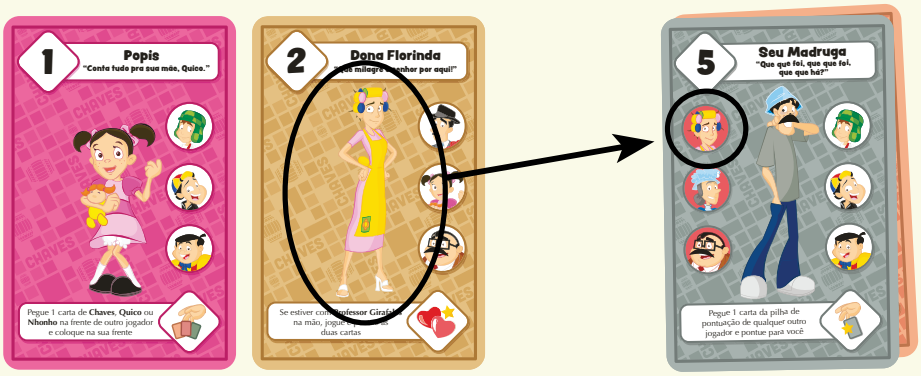
Ao jogar sua carta, ela passará a ser a nova carta de referência e que deverá ser considerada para a próxima carta descartada.

Uma outra opção para o jogador é **considerar o símbolo de fuga da carta de referência**, em vez da ilustração central dessa carta.

Nesse caso, o jogador da vez deve jogar uma carta de sua mão cuja ilustração do personagem corresponda a um **ícone de fuga** (lado esquerdo) **indicado na carta de referência** (ou seja, aqui a referência é invertida).

mão do jogador da vez

carta de referência da vez



Neste exemplo, o jogador considera o símbolo de fuga da carta do "Seu Madruga", e joga a sua carta de "Dona Florinda", que no próximo turno será a nova carta de referência.

Se isso ocorrer, o jogador da vez, antes de colocar sua carta no centro da mesa, escolherá outro jogador para pegar todas as **cartas dessa pilha de descarte** e colocar em uma pilha de pontuação individual. Além disso, esse jogador escolhido deverá comprar uma carta do baralho de compra.

A carta jogada pelo jogador da vez será a nova carta de referência. A rodada continua até que um jogador fique sem cartas na mão, vencendo a rodada.

Caso o jogador não possa jogar uma carta em seu turno, ele deverá comprar 1 carta do baralho de compra (se disponível) e passar sua vez ao próximo jogador à sua esquerda.

Quando um jogador ficar sem cartas na mão, ele será o **vencedor da rodada**, encerrando a rodada. Os demais jogadores contam a **quantidade** de cartas que restaram nas suas mãos **e** as cartas em suas pilhas de pontuação individual. Esses são seus pontos da rodada.

Uma rodada também termina caso não haja mais cartas no baralho de compra e todos os jogadores já tenham passado a vez consecutivamente, por não ser mais possível descartar mais nenhuma carta.

Nesse caso, os jogadores somente somam a quantidade de cartas que sobraram nas suas mãos como pontos (junto com a pilha individual de cada um), não havendo um vencedor nessa rodada.

Ao final de uma rodada, se essa não foi a última, o jogador com a carta de jogador inicial escolhe um dos jogadores com **mais pontos** para receber essa carta. Na próxima rodada, ele será o novo jogador inicial da vez.

São 3 rodadas de jogo e, ao final da última rodada, o jogador com o **MENOR** total de pontos é o **vencedor da partida**. Em caso de empate, quem venceu mais rodadas é o **vencedor da partida** (o vencedor da partida pode ser diferente do vencedor da rodada).

Modo de Jogo 3
A vingança nunca é plena...

PARA ESTE MODO DE JOGO, CONSIDERE SOMENTE AS HABILIDADES DOS PERSONAGENS

Para começar a jogar este modo, embaralhe as cartas de jogo e forme um baralho de compra no centro da área de jogo. Cada um dos jogadores compra 2 cartas para formar a sua mão inicial de cartas.

Escolha aleatoriamente alguém para ser o primeiro jogador da vez e dê para ele a carta de jogador inicial.

COMO JOGAR

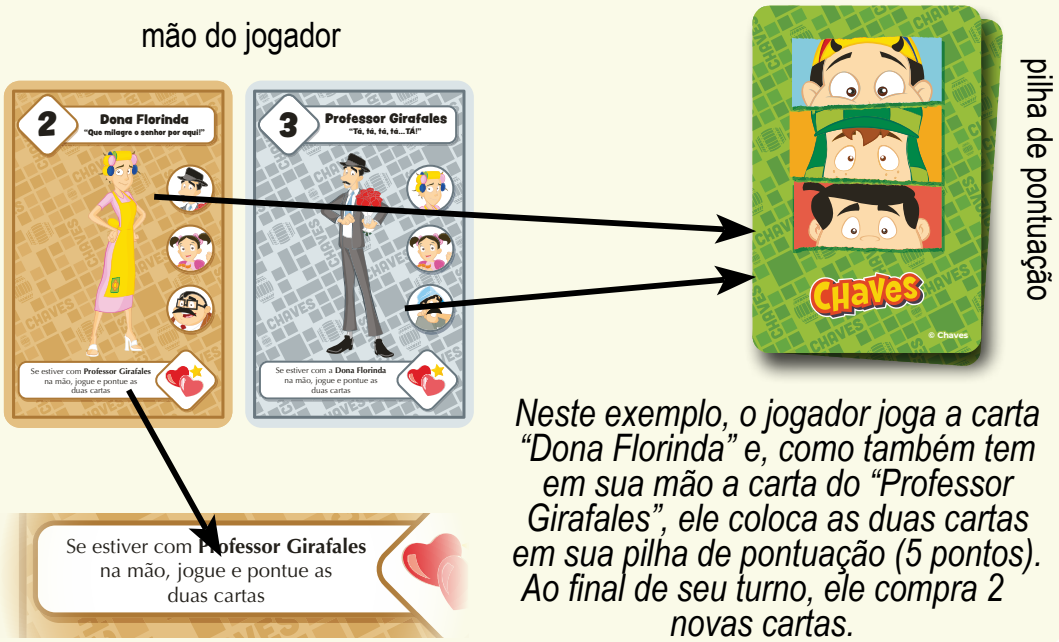
O objetivo deste modo de jogo é conseguir acumular ao menos 25 pontos das cartas em uma pilha de pontuação. Uma rodada de jogo tem turnos alternados entre os jogadores e segue no sentido horário. Em cada turno, o jogador da vez deve realizar uma das seguintes ações:

1. jogar e aplicar o efeito da habilidade do personagem de uma carta de sua mão; ou
2. descartar uma ou duas cartas de sua mão e comprar carta(s) do baralho de compra até ter 2 na mão.

A carta de personagem utilizada também é colocada na pilha de descarte virada para cima.

Quando um jogador alcançar ao menos 25 pontos, a rodada termina e esse jogador será o **vencedor da rodada**.

Os demais jogadores anotam os **valores** das cartas em suas pilhas de pontuação (pontuação da rodada).



Neste exemplo, o jogador joga a carta "Dona Florinda" e, como também tem em sua mão a carta do "Professor Girafales", ele coloca as duas cartas em sua pilha de pontuação (5 pontos). Ao final de seu turno, ele compra 2 novas cartas.

Caso ninguém tenha alcançado 25 pontos, o jogador da vez compra cartas do baralho de compra até ter 2 cartas na sua mão e passa a vez para o jogador à sua esquerda, que será o novo jogador da vez e jogará um novo turno.

No final de cada turno, caso algum outro jogador também esteja com menos de 2 cartas na mão, ele deve comprar cartas do baralho de compra até ter 2 cartas.

Se o baralho de compra se esgotar, embaralhe a pilha de descarte e forme um novo baralho de compra.

Ao final de uma rodada, se essa não for a última, o jogador com a carta de jogador inicial escolhe um dos jogadores com **menos pontos no geral** para receber essa carta. Na próxima rodada, ele será o novo jogador inicial da vez.

São 3 rodadas de jogo e, ao final da última rodada, o jogador com o **MAIOR** total de pontos é o **vencedor da partida**. Em caso de empate, o jogador que venceu mais rodadas é o **vencedor da partida**.



Neste exemplo, o jogador 1 usou a carta "Sr. Barriga" para pegar uma carta da mão do jogador 2 e colocá-la em sua pilha de pontuação.

mão do jogador

área à frente do jogador

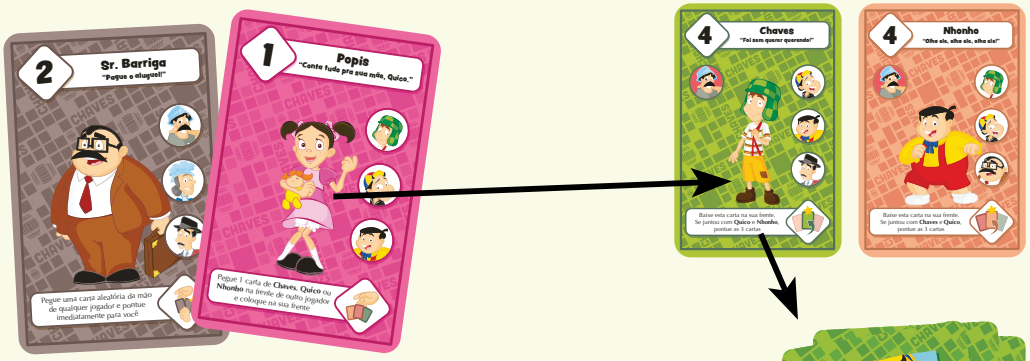


Neste exemplo, o jogador tem à sua frente as cartas do "Nhonho" e do "Chaves", e na sua mão ele tem as cartas do "Professor Girafales" e do "Quico". O jogador escolhe usar a carta do "Quico" e, como ele a juntou às suas cartas do "Nhonho" e do "Chaves", ele pontua imediatamente as 3 cartas, colocando-as em sua pilha de pontuação.

pilha de pontuação do jogador

mão do jogador 1

área à frente do jogador 2



Neste outro exemplo, o jogador 1 usou a carta "Popis" para pegar a carta do "Chaves" que estava na frente do jogador 2. Com isso, ele conseguiu juntá-la a suas cartas de "Quico" e do "Nhonho" e pontuou as 3 cartas, colocando-as em sua pilha de pontuação.

área à frente do jogador 1



pilha de pontuação do jogador 1

Referência Rápida

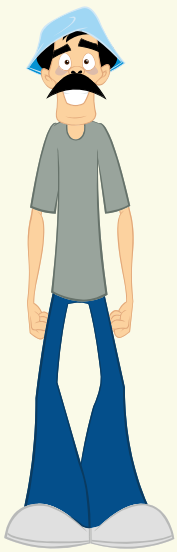
Modo de Jogo 1: Foi sem querer querendo!

Usa apenas os símbolos de busca e a ilustração do personagem
Preparação: 3 cartas para cada jogador.
Turno: passar 2 cartas para jogador à esquerda e colocar 2 cartas para disputar (1 na esquerda e 1 na direita).
Disputa: o símbolo de busca (direita) é o que determina quem ganha a disputa.
Objetivo: ter ao menos 25 pontos.
Rodadas: 3 rodadas e vence a **MAIOR** pontuação acumulada.

Modo de Jogo 2: Não se junte com essa gentalha!

Usa os símbolos de busca, os de fuga e a ilustração do personagem
Preparação: 7 cartas para cada jogador.
Turno: jogar uma carta com um símbolo de busca que seja igual ao personagem da carta de referência na mesa, **OU** jogar uma carta do jogador cujo personagem no centro desta carta seja igual ao de um símbolo de fuga da carta de referência na mesa.
Fuga: se a carta se relacionou com o símbolo de fuga, o jogador escolhe alguém para pegar as cartas da pilha como pontos e também para comprar 1 carta do baralho.
Objetivo: ficar sem cartas na mão.
Rodadas: 3 rodadas e vence a **MENOR** pontuação acumulada.

Modo de Jogo 3: A vingança nunca é plena...



Usa apenas as habilidades dos personagens
Preparação: 2 cartas para cada jogador.
Turno: jogar uma carta da mão e usar a habilidade do personagem **OU** descartar carta(s) e comprar até ter 2 na mão.
Objetivo: ter ao menos 25 pontos.
Rodadas: 3 rodadas e vence a **MAIOR** pontuação acumulada.

LUDOFUN

GALÁPAGOS