



FRIEDEMANN FRIESE FISHING



Um jogo de vaza de Friedemann Friese, para 3 a 5 jogadores

VISÃO GERAL DO JOGO

Em **Fishing**, você tenta pegar o máximo de vazas possível em 8 rodadas, pois cada carta capturada vale 1 ponto. Você usa as cartas pegadas para a próxima rodada. Se você não conseguir vazas suficientes, você pode preencher sua mão com cartas novas do baralho do oceano. Você vence Fishing conseguindo mais pontos, mas quantas cartas novas você precisa para ter sucesso?

COMPONENTES

- 100 cartas de jogo
- 5 cartas de pescador e 5 de cartas de barco
- 3 cartas de rodada e 1 carta de controle de rodada
- 5 folhas de referência
- 2 folhas de regras



COMO JOGAR

Você joga **Fishing** em 8 rodadas. Depois de preparar a partida no início da 1a. rodada, jogue um número de vazas em cada rodada. Você constrói seu próprio baralho de compra com as cartas que conseguir nas vazas, e compra sua mão de cartas deste baralho no início de cada rodada seguinte. Se você não tiver cartas suficientes no seu baralho de compra, preencha sua mão com cartas fresquinhos vindas do baralho de oceano.

Jogue a 1a. rodada primeiro, antes de conferir a segunda página da folha de regras sobre como o jogo progride.

PREPARANDO A 1A. RODADA

Pegue 1 **folha de referência** e coloque 1 **carta de pescador** e 1 **carta de barco** à sua frente. Colete as vazas que você pegou no pescador durante as rodadas, e depois coloque seu próprio baralho de compra em seu barco.

Ache a **carta de rodada** correspondente a quantidade de jogadores. O verso mostra as cartas iniciais necessárias (conforme explicado a seguir), e a frente mostra a visão geral da rodada com a quantidade de cartas que você pega para sua mão. Coloque a **carta de controle** de rodada na carta da rodada, de modo que você veja a linha para a 1a. rodada.

★ Separe as **cartas de jogo** pelas estrelas 0 a 5 representadas nelas, em 6 pilhas.

Coloque as 40 cartas iniciais sem estrelas, de lado por enquanto. Embaralhe separadamente as 5 pilhas restantes, antes de **criar o baralho de oceano** com elas: coloque as cartas de 5 estrelas viradas para baixo no fundo, coloque as cartas de 4 estrelas sobre elas, e assim por diante, até que você coloque as cartas de 1 estrela viradas para baixo no topo do baralho. Coloque o baralho de oceano ao lado da carta de rodada, de modo que todos possam alcançá-lo facilmente.

As 40 **cartas iniciais** têm os valores “1” a “10” nas quatro cores: azul, roxo, vermelho e amarelo. Dependendo do número de jogadores, pegue as seguintes cartas:

3 jogadores: remova todas as cartas com valores “1” e “2”, e as cartas azul e vermelha com valor “3”. Embaralhe as 30 cartas restantes e dê **10 cartas** para cada jogador, que as pegam para suas mãos.

4 jogadores: remova todas as cartas com valor “1”. Embaralhe as 36 cartas restantes e dê **9 cartas** para cada jogador, que as pegam para suas mãos.

5 jogadores: embaralhe todas as 40 cartas e dê **8 cartas** para cada jogador, que as pegam para suas mãos.

Coloque as cartas removidas na caixa do jogo. Você não irá usá-las na partida.

Pegue um lápis e papel para marcar seus pontos e determine um jogador que inicia a primeira vaza.

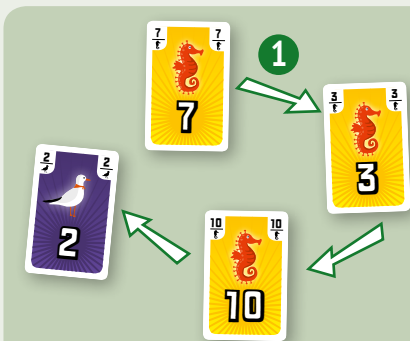
AS REGRAS DAS VAZAS

Jogue qualquer carta da sua mão para iniciar a primeira vaza (isto é: **liderar uma cor**). Os outros jogadores também jogam 1 carta de suas mãos no sentido horário. Se tiverem pelo menos uma carta da cor liderada, eles devem jogar uma delas (isto é: **seguir a cor**). Se eles não tiverem a cor liderada em suas mãos, eles devem jogar qualquer outra carta (isto é: **baixar uma cor**).

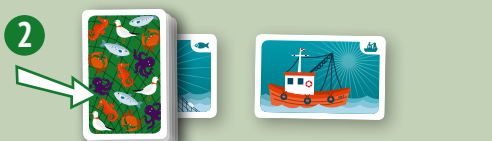
Você pega a vaza se jogar o **valor mais alto** na cor liderada. Em cada cor, todas as cartas têm valores diferentes, então sempre há um vencedor definitivo de uma vaza. Coloque as cartas capturadas viradas para baixo em seu pescador, antes de jogar uma nova carta da sua mão para começar uma próxima vaza.



Exemplo: Todos os jogadores podem alcançar facilmente o baralho de oceano e a carta de rodada 1. Coloque seu pescador e barco na sua frente e pegue suas cartas para a mão 2.



Exemplo: Angelica começa a vaza com um amarelo “7” 1. Paulo segue com um amarelo “3”, Rafael com o amarelo “10” e Nicole usa um roxo “2”. Rafael pega a vaza e coloca as cartas viradas para baixo em seu pescador 2. Então, ele inicia a próxima vaza.



FIM DA 1A. RODADA

A 1a. rodada termina após você jogar todas as vazas.

Conte as cartas pegadas em seu pescador. Marque 1 ponto para cada uma dessas cartas.

Depois, embaralhe as cartas pegadas e as coloque viradas para baixo em sua própria **pilha de estoque** em seu barco.



Exemplo: Rafael pegou 8 cartas e marcou 8 pontos. Depois, ele embaralha as cartas que pegou e as coloca como sua pilha de estoque em seu barco.



PREPARANDO A 2A. A 8A. RODADA

Mova a carta de controle de rodada uma linha para baixo na carta de rodada. Compre a quantidade de cartas indicada **da sua pilha de estoque** e as coloque em sua mão. Se você tiver mais cartas em sua pilha de estoque do que você precisa comprar, mantenha a pilha de estoque restante para a rodada.

	2a. rodada	3a.-4a. rodada	5a.-6a. rodada	7a.-8a. rodada
3 jogadores	10 cartas	11 cartas	12 cartas	13 cartas
4 jogadores	9 cartas	10 cartas	11 cartas	12 cartas
5 jogadores	8 cartas	9 cartas	10 cartas	11 cartas

Exemplo: todos compraram 9 cartas no início da 2a. rodada numa partida de 4 jogadores. Angelica compra 9 de suas 16 cartas da pilha de estoque. Rafael e Nicole têm apenas 8 cartas e Paulo apenas 4 cartas, então, cada um compra todas elas. Para Paulo faltam 5 cartas, que ele compra do baralho de oceano, seguido por Rafael e então Nicole, cada um comprando 1 carta deste baralho.

Se você não tiver cartas suficientes em sua pilha de estoque, compre as cartas restantes do baralho de oceano. O jogador precisando de mais cartas compra as cartas primeiro, seguido pelos outros jogadores com menor necessidade. Se vários jogadores precisam da mesma quantidade de cartas do baralho de oceano, o jogador que jogou uma carta primeiro na vaza anterior é o primeiro a comprar.

Se você tiver menos pontos, comece a primeira vaza da nova rodada. Se vários jogadores tiverem menos pontos, o jogador que jogou uma carta primeiro na vaza anterior, é o que começará a vaza.

AS CARTAS NO BARALHO DE OCEANO

O baralho de oceano oferece cartas novas, que gradualmente entram em jogo.

 **Cartas de cores mais valiosas:** há valores de “11” a “18” em todas as quatro cores: azul, roxo, vermelho e amarelo.

 **Cartas de trunfo:** as cartas verdes de valor “1” a “16” são cartas de trunfo. Cartas de trunfo sempre vencem as cartas de cores. Se você deve seguir uma cor, mas não tem esta cor na mão, você pode jogar uma carta de trunfo (isto é: **trunfo de uma cor**). Se você começa uma vaza liderando um trunfo, os outros jogadores devem jogar um trunfo (isto é: **seguir um trunfo**).

Cartas com efeitos “no final da vaza”

Quando você joga estas cartas, use seus efeitos no final da vaza, antes que o jogador com a carta mais alta coloque a vaza capturada em seu pescador. As **cartas “0”** seguem as regras normais de vaza. Você **sempre pode jogar as cartas de boia**, mesmo se tiver cartas nas mãos que precisam seguir uma cor jogada ou um trunfo. Se você começar uma vaza com uma carta de boia, a próxima carta de cor ou trunfo jogada determina o que os outros jogadores devem seguir. Se houver apenas cartas de boia na vaza, você pega a vaza com a primeira carta de boia jogada.

  **“Pegue 1 outra carta”:** há um “0” em cada uma das quatro cores e trunfo. Primeiro, pegue 1 outra carta da vaza e coloque-a virada para baixo no seu pescador, antes que o jogador com a carta mais alta pegue as cartas restantes. Se houver vários “0” na vaza, escolha na ordem que vocês jogaram estas cartas.

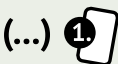
  **“Passe 1 carta para a esquerda”:** todos os jogadores simultaneamente escolhem 1 carta e as passam para a esquerda. Depois, pegue a carta recebida para a sua mão.

  **“-3 pontos”:** há 2 cartas disso no baralho de oceano. Se você pegar esta carta e a colocar em seu pescador, imediatamente marque -3 pontos. No final da rodada, esta carta conta 1 ponto como qualquer outra.

  **“Pegue todas as outras cartas”:** primeiro, pegue todas as outras cartas da vaza e as coloque viradas para baixo no seu pescador, antes que o jogador com a carta mais alta somente pegue esta carta de boia. Se também houver um ou mais “0” na vaza, escolha na ordem em que vocês jogaram as cartas de boia e “0”. Um “0” jogado após está carta de boia pega a carta de boia. Outras cartas “0” não ganham nada. A pessoa com a carta mais alta começa a próxima vaza, mesmo que não pegue nada.

Cartas com efeitos “Para a próxima vaza”

Se você jogar estas **cartas de boia**, seus efeitos afetam apenas a próxima vaza. Se você as jogar na última vaza, os efeitos são perdidos.

  **“Jogue a 1a. carta”:** Comece a vaza e jogue qualquer carta de sua mão ao invés da pessoa com a carta mais alta. Os outros jogadores seguem em sentido horário.

  **“Chame a cor”:** Diga a cor da próxima vaza, que todos os jogadores deverão seguir, se eles tiverem as cartas correspondentes em suas mãos (mesmo quem joga a 1a. carta). Você pode escolher a cor do trunfo verde. Se ninguém seguir a cor ou trunfo, e com isso, somente baixar uma cor ou jogar carta de boia, você vence a vaza graças à sua chamada.

  **“Menor valor vence”:** Siga as regras normais de execução de jogadas, exceto que você pega a vaza com a carta mais baixa. Se usar um trunfar uma cor ou liderar com um trunfo, o menor trunfo pega a vaza.

FIM DA 2A. A 8A. RODADA

Marque 1 ponto para cada uma das cartas capturadas em seu pescador, como você fez no final da 1a. rodada.

Depois, embaralhe as cartas recém capturadas e as coloque novamente viradas para baixo em sua própria **pilha de estoque** em seu barco. Se você ainda tiver cartas antigas lá, coloque as cartas recém capturadas **EMBAIXO** das cartas antigas. Você só compra essas cartas depois das cartas antigas!

FINAL DA PARTIDA

Você vence **Fishing** após o final da 8a. rodada com mais pontos! Se vários jogadores tiverem mais pontos, eles compartilham a vitória.

Rara exceção - Pesca Excessiva:

Se você não puder pegar cartas novas suficientes do baralho de oceano no início de uma rodada, de modo que nem todos os jogadores possam preencher suas mãos com a quantidade exigida de cartas, a partida de **Fishing** termina imediatamente. Neste caso, você ainda vence se tiver mais pontos.

