

GRAUS°



3 - 6 | 14+ | 20'

@bgbureau

/bgbureau

"Prepare-se para enfrentar temperaturas extremas, climas imprevisíveis... e congelar (ou aquecer) suas chances de vitória!

Em GRAUS°, os jogadores embarcam em uma emplumada aventura destemperada, equilibrando o clima em zero grau ou escapando dessa marca em rodadas cheias de tensão (e pinguins cheios de charme)! Vence quem souber desafiar o termômetro. Um jogo família que aquece corações e congela mentes!

Componentes

59 Cartas
6 Marcadores de Pinguim

Objetivo

Terminar o jogo mantendo sua pontuação em exatos 0° (zero grau). Se nenhum jogador cumprir esse critério o vencedor será aquele com a pontuação mais distante de zero grau (0°), seja acumulando Pontos de Calor (positivos) ou de Frio (negativos).

Preparação

- Para 3 ou 4 jogadores embaralhe todas as cartas e distribua 7 para cada jogador, OU 5 cartas em partidas de 5 a 6 jogadores. (1)
- Distribua 1 miniatura de pinguim para cada jogador. (2)
- Forme uma pilha de compras virada para baixo no centro da mesa com as cartas restantes. (3)



Como Jogar

O participante considerado o mais "pé frio" (azarado) da mesa é quem começa jogando.

Os jogadores se revezam descartando cartas, respeitando a regra de jogadas e formando assim, um monte de descarte chamado de **Pilha de Pontos**.

Regra de Jogadas

1. Por ordem de Temperatura (Queda de temperatura): Uma carta pode ser jogada se tiver uma temperatura inferior à última carta jogada (4). Por exemplo, se a última carta foi 3°, você pode jogar qualquer outra carta com valor abaixo de 3°. Um -7°, como na imagem. Então, sempre cartas menores (-21° no exemplo).



2. Por Temperatura Oposta (Inversão Térmica): Cartas de valores iguais, mas de temperaturas opostas, também podem ser jogadas (5). Por exemplo, uma carta de valor 13° pode ser jogada sobre outra de valor -13°.



3. Por Combinação de Temperaturas (Equilíbrio Térmico): Até 2 cartas podem ser jogadas ao mesmo tempo, se o valor total combinado for menor que o valor da carta do topo da Pilha de Pontos.

NOTA: Importante notar que os conceitos matemáticos devem ser levados em consideração! Se essas duas cartas possuirem sinais iguais (as duas positivas OU as duas negativas) (6), o resultado é a soma dos valores. Se as duas cartas tiverem sinais diferentes (uma positiva e outra negativa) (7), o resultado é a diferença entre os valores.







NOTA: A combinação das duas cartas nunca poderá exceder os valores de 25° ou -25°.

Os participantes podem jogar cartas cujo resultado da combinação seja exatamente 0°. Por exemplo, o jogador baixa uma carta de quatorze graus positivos (14°) e outra quatorze graus negativos (-14°) = zero grau (0°). Entretanto esse zero **NÃO** é considerado um coringa para fins de Habilidade Especial.

4.Cartas de Zona Neutra (0°):
A Carta de Zona Neutra (0°) age como um coringa e pode ser jogada sobre qualquer carta.

Pinguins

Os Pinguins possuem a habilidade especial de mudar a temperatura de uma carta jogada pelo próprio jogador. Para isso o jogador deve baixar uma carta na sua vez e em seguida posicionar seu Pinguim ao lado da carta, indicando a mudança de temperatura. Por exemplo, se um jogador baixar uma carta de vinte graus positivos (20°) e posicionar seu Pinguim ao lado dessa carta, esta passa a valer vinte graus negativos (-20°).

Além disso, essa habilidade também pode ser ativada quando o jogador baixar 2 cartas ao mesmo tempo (ver em "Combinação de Temperaturas"). Dessa forma, é possível mudar a temperatura de uma das cartas ou de ambas, alterando o resultado final da combinação. Uma vez que o jogador tenha ativado seu Pinguim, o mesmo permanece no centro da mesa próximo a pilha de pontuação!

Reabastecendo a Mão

Os jogadores não são obrigados a reabastecer sua mão após sua jogada, mas se desejarem podem comprar **UMA** carta. No entanto, se em sua vez, um jogador não puder fazer uma jogada válida:

1. Ele deve comprar cartas da Pilha de Compra até que sua mão atinja o número inicial de cartas (Veja em "Preparação").

2. Ele deve recolher todas as cartas da pilha de pontos e deixá-las empilhadas e viradas para cima à sua frente.

3. Além disso, ele também deve recolher todos os pinguins disponíveis no centro da mesa que foram utilizados em turnos anteriores. Então, o próximo jogador à esquerda continua.

IMPORTANTE: O jogador pode, na sua vez e à sua escolha, recolher todas as cartas da Pilha de Pontos se desejar. Porém, deverá repetir as etapas 1, 2 e 3 acima.

Fim da Rodada

Uma rodada completa termina imediatamente quando:

1. Um jogador "bate", jogando todas as cartas da sua mão.

2. As cartas da Pilha de Compras acabam e não é mais possível repor a mão, se necessário.

NOTA: Inicia a próxima rodada o jogador à esquerda de quem bateu ou do que pegou a última carta na Pilha de Compra. Os jogadores NÃO PODEM bater jogando uma carta de Zona Neutra (0°) OU usando a habilidade de Pinguim.

Pontuação da Rodada

A pontuação inicial de todos os jogadores é zero grau (0°).

Cada carta vale 1 ponto. Se positiva, um ponto positivo, se negativa, um ponto negativo.

A evolução dos pontos ocorrerá de acordo com as seguintes condições, resultando em Pontos de Calor (positivos) ou Pontos de Frio (negativos):

1. Bater SEM uma pilha de cartas - vale 10 pontos BÔNUS;

2. Bater COM uma pilha de cartas - vale 7 pontos BÔNUS + pontos da pilha;

3. Terminar a rodada apenas com as cartas da mão - vale 5 pontos BÔNUS + pontos de cartas;

4. Terminar a rodada com cartas na mão e uma pilha de cartas - vale 0 pontos BÔNUS + pontos de cartas + pontos da pilha.

Os jogadores também marcam por cartas de Zona Neutra (0°) e pinguins:

- As cartas de Zona Neutra (0°) adicionam 1 Ponto de Calor OU Frio.
- Cada marcador de pinguim adiciona 1 Ponto de Calor OU Frio.

Obs.: Os Marcadores de Pinguim só devem ser somados na última rodada.

NOTA: O jogador sempre deve escolher se sua pontuação BÔNUS será positiva ou negativa (calor ou frio) de acordo com sua estratégia de jogo.

Vencendo o Jogo

Ao final das 4 rodadas, o jogador com a pontuação exata de zero grau (0°) vence a partida. Caso ninguém atinja essa pontuação, o jogador com a pontuação mais **distante** de zero grau (0°) vence o jogo. Em caso de empate, os seguintes critérios de desempate devem ser aplicados na ordem apresentada:

1. O jogador com a maior soma de Pontos de Frio ao longo das 4 rodadas vence;

2. Os jogadores dividem a Vitória.

Se o clima já está tenso, prepare-se para uma frente fria (ou onda de calor) com o modo 'Clima Instável', acesse o site da BG Bureau:

www.bgbureau.com.br





CRÉDITOS

Autores: Gledson Silva & Thiago Nunes
Arte: William Mur
Design Gráfico: Rogério Lourenço
Desenvolvimento: Board Game Bureau
Revisão: Board Game Bureau
Agradecimento Especial: OPSP - Oficina do Playteste SP
Produzido no Brasil.

CONHEÇA OS DEMAIS TÍTULOS DA BOARDGAME BUREAU:

