



um jogo de Gustavo Barreto

**VOCÊ TEM
ESTÔMAGO
PARA
CONTINUAR?**

3 A 6



14+



45 MIN



Em **Happy Hour**, uma empresa muito bem conceituada vivia seus tempos áureos em um luxuoso bairro, mas a crise veio com tudo, e para não fechar as portas, algumas medidas foram tomadas: funcionários foram cortados e a empresa mudou suas instalações para pagar um aluguel mais em conta. O clima entre os funcionários agora está pesado... é cada um por si, tentando manter seu emprego! O alto escalão da empresa precisa continuar desligando funcionários, porém não tem mais verbas para rescisões; os cargos mais baixos, por outro lado, sentem que só conseguirão subir na carreira se os cargos acima dos seus forem liberados. Enfim, para todos, não seria nada mal eliminar seus colegas.

No luxo do bairro nobre, os restaurantes caros ditavam o valor do vale-refeição da galera que, como benefício adquirido, não pôde ter seu valor reduzido depois da mudança para o novo endereço. E agora, com esse vale-refeição de fazer inveja, os funcionários se veem numa localização cujas únicas opções de refeição vêm do botecão da esquina. E não é que veio a calhar? Todos encontraram uma oportunidade para eliminar seus concorrentes, e porque não dizer, com certo prazer: comendo muito! A farra só termina quando o boteco fecha as portas ou um funcionário entrega os pontos e volta para casa no camburão do IML. Ganha a partida quem mais aproveitar dos sabores do boteco e permanecer vivo!

COMPONENTES E PREPARAÇÃO

6 Tabuleiros individuais

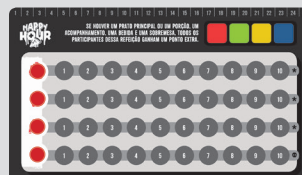
Um para cada jogador. Devolva os que sobram à caixa.

1 Tabuleiro central

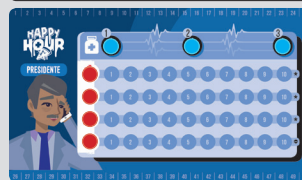
Coloque-o no centro da mesa (opcional).

46 Marcadores e 7 cliques

Coloque um em cada uma das trilhas, sobre os ícones dos órgãos, nos tabuleiros individuais e no central (opcional). Se sobram alguns, devolva-os à caixa.



Tabuleiro central



Tabuleiro individual



Marcadores

6 cartas de Convite (funcionários)

Embaralhe o maço e deixe-o virado para baixo.



Convites



Convidado

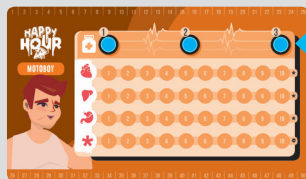
4 cartas de Remédio

Enfileiradas e viradas para cima.



18 Pílulas

Três para cada jogador. Devem ser posicionadas no espaço reservado para elas nos tabuleiros individuais.



6 Cartas de Salada

Uma para cada jogador. Devolva as que sobrarem à caixa do jogo.

84 Cartas de Boteco

Embaralhe-as. Distribua cinco cartas para cada jogador. O restante forma o monte de compra.



Monte



Descarte

CONVITES

A cada rodada do jogo, um funcionário convida outro para um Happy Hour. O convidador é sempre o jogador da vez e o convidado é o funcionário revelado numa carta de convite. Daí em diante, o convidado de uma rodada será sempre o convidador da rodada seguinte.

Para determinar o jogador da vez, na primeira rodada, revele a última carta do monte de convites. O jogador que controlar o funcionário ilustrado nessa carta será o primeiro a convidar e seu convidado será o funcionário que estiver no topo do monte de convites.

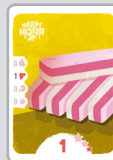
Devolva o monte a seu devido lugar e bora pro boteco!

Até o último cliente - Se acabarem as cartas do monte de convites antes da partida terminar, reembalhe todos os funcionários e forme o novo monte. Revele a última carta, tal como no início do jogo, e esse será o convidador da vez.

MAIS UMA RODADA

Na sua vez, você

1. revela um convidado, pegando a carta no topo do monte de convites e colocando-a virada para cima no topo do monte dos convidados. Pronto: você já sabe quem terá de arrastar para o boteco.
2. encena o seu convite, usando toda a sua boa educação, lábia, charme ou xaveco para chamar seu colega para um Happy Hour, dirigindo-se ao convidado sorteado da maneira como um funcionário do seu nível provavelmente trataria alguém do escalão do convidado, ou não.
3. baixa cartas de Boteco na mesa. Você pode baixar até:
 - 1 Prato Principal, seguido ou não de
 - 1 Bebida e/ou
 - 1 Sobremesa,
 - + quantos Acompanhamentos você quiser colocar na mesa, desde que não sejam repetidos.



Cor da carta:



Principal



Bebida



Sobremesa



Acompanhamento



Porção

4. aguarda a resposta do convidado, que pode responder ao convite com um:

- **Bora** - Ele ou ela aceita a refeição exatamente como você a sugeriu e fica por isso mesmo.
- **Desce mais que tá pouco** - O convidado completa a refeição com as delícias que você deixou de pôr na roda e/ou acrescenta quantos acompanhamentos ele ou ela quiser. Só há duas restrições. A primeira é que só pode haver um Prato Principal, uma Bebida e uma Sobremesa, salvo indicação contrária; portanto, se você já tiver baixado um X-Tudo, seu convidado não poderá acrescentar um Bolovo à refeição, pois tanto um quanto o outro são da categoria Principal. A segunda é que não pode haver na mesa dois Acompanhamentos com o mesmo nome; assim, se vocês já tiverem acrescentado Mostarda aos pratos da mesa, ninguém mais poderá baixar uma Mostarda nesta rodada.
- **Tô suave na nave** - O convidado baixa uma Salada para dispensar a comida servida, safando-se do dano dos alimentos sólidos, mas também deixando de ganhar pontos de vitória. Quem optar pela Salada só receberá os pontos de vitória e o dano provenientes da Bebida que estiver na mesa. Atenção: A Pizza e qualquer prato que tenha Bacon como Acompanhamento são irrecusáveis e, portanto, imunes à Salada.
- **Tô de boa** - O convidado baixa uma Água para dispensar a Bebida servida. Se fizer isso, ele ou ela receberá os pontos e o dano da comida que estiver na mesa, mas não receberá os pontos e nem o dano da Bebida. Numa mesma rodada, respeitando as regras descritas, é possível utilizar a Água e a Salada, dispensando todos os pontos e dano.
- **Pera, sempre cabe mais um** - O convidado pode, junto a uma das ações anteriores, baixar a carta Posso Chamar um(a) Amigo(a)? e convidar mais um colega de trabalho para participar da refeição. Aguardem, então, o novo convidado responder ao convite, assim como foi feito com o primeiro. Todos vão sofrer as consequências da comilança.
- **Só se for para todo mundo** - Se ainda não houver um prato Principal na mesa, o convidado poderá baixar uma Pizza e incluir todos os funcionários no banquete. A Pizza é irrecusável, portanto, imune à Salada. Aguarde as respostas dos novos convidados antes de prosseguir, pois aqueles que acabaram de entrar para a comilança, ainda poderão acrescentar Acompanhamentos, Sobremesa e Bebida, de acordo com as regras citadas acima.

Aí, todos os envolvidos na comilança (você, seu convidado e outros colegas que podem ter entrado na farrá)

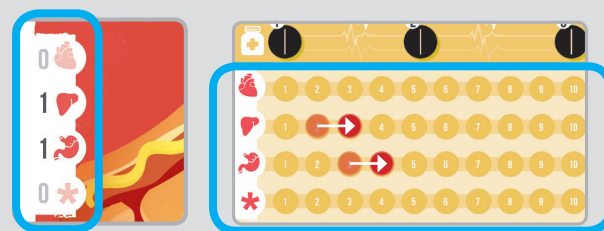
- marcam os pontos de vitória e os danos sofridos.
- repõem as mãos até ficarem com seis (6) cartas cada.

MARCAR A PONTUAÇÃO E O DANO

O Happy Hour com a galera do trabalho tem consequências. A boa notícia é que você ganha pontos de vitória que determinarão quem será o vencedor do jogo. Você marca os pontos obtidos avançando seu marcador no placar correspondente, no seu tabuleiro individual.



A má notícia é que a comida desse boteco cobra um preço alto da sua saúde. Esse efeito prejudicial é representado no jogo como o dano que você toma nos órgãos Coração, Fígado, Estômago e *. O asterisco representa um outro órgão qualquer pelo qual você tem muito apreço.



No fim de cada rodada, todos os jogadores envolvidos no rolê atualizam seus tabuleiros individuais, marcando os pontos de vitória e o dano total sofrido em cada órgão. Para saber quantos pontos acrescentar a cada placar, basta você contabilizar os valores correspondentes de todas as cartas baixadas na mesa.

Bônus: Se em um happy hour houver um prato principal ou uma porção, junto a um acompanhamento, uma bebida e uma sobremesa, todos os participantes dessa refeição ganham um ponto extra.

Você pode usar o tabuleiro central que vem com este jogo para facilitar a soma. A cada carta baixada, acrescente aos placares desse tabuleiro os pontos de vitória fornecidos e o dano causado, órgão por órgão. Quando a comilança terminar, bastará bater o olho no tabuleiro para saber como cada funcionário envolvido terá de atualizar seu próprio placar.

EXEMPLO DE UMA RODADA

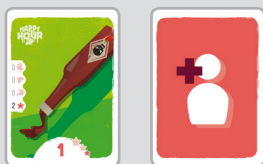
Neste cenário, a última carta do monte de convites é o motoboy. Sendo assim, o jogador que representa o motoboy vira a primeira carta do monte de convites, revelando seu convidado, neste caso, será a diretora. O motoboy, portanto, encena seu convite à diretora para um Happy Hour no boteco da esquina:

“Se me permite o atrevimento, Dona Diretora, seria um prazer inenarrável ter sua companhia no boteco hoje! Bora mandar um dogão e um refri, na simplicidade?”



A diretora responde: “será um prazer motoba! Mas precisa ter pimenta! E a vice, poderia nos acompanhar!”

A diretora apresenta, então, a carta de acompanhamento Pimenta e em seguida a carta Convidar um amigo, chamando pelo cargo, o convidado que desejar.

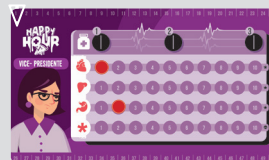


A vice acompanha os colegas e diz: “claro, mas vou comer uma saladinha.”



Para marcar a pontuação da rodada, basta verificar o dano nos órgãos e os pontos de vitória de cada carta de alimento e bebida usados. A

vice receberá apenas os pontos de vitória e o dano do refrigerante, pois ela recusou os alimentos usando a Salada. No final da refeição, os participantes do Happy Hour pegam cartas de Boteco do monte, até que cada um volte a ter 6 (seis) cartas.



No exemplo citado acima, tanto o motoboy quanto a diretora marcam 3 pontos de vitória e tomam 1 dano no Coração, 1 no Fígado, 3 no Estômago e 2 no *. A vice-presidente dispensou o Hot Dog e a Pimenta ao preferir a Salada e, portanto, marca apenas os pontos de vitória e dano do Refrigerante, ficando com 1 ponto de vitória, 1 dano no Coração e 2 no Estômago.

REMÉDIOS

Antes de atualizar seu tabuleiro individual, você pode tomar um Remédio para tentar minimizar o dano a um órgão que você não quer perder.

Você tem três (3) pílulas no seu tabuleiro e há quatro (4) Remédios diferentes dispostos na mesa. Mova uma pílula do seu tabuleiro para a carta do Remédio que você deseja tomar e aplique todos os efeitos do medicamento (inclusive o colateral).

Vomitol



Efeito	Colateral
Zera os pontos de vitória e previne todo o dano da refeição atual	1 de dano no Estômago

Buscazia



Efeito	Colateral
Previne todo o dano no Estômago da refeição atual	1 de dano no Coração

Figonovon



Efeito	Colateral
Previne todo o dano no Fígado da refeição atual	2 de dano no Estômago

Broxantol



Efeito	Colateral
Previne todo o dano no Coração da refeição atual	Nenhum

Ao tomar um Figonovon, por exemplo, você anula o dano daquela refeição ocasionado em seu fígado, porém, como efeito colateral, acaba tomando 2 de dano no estômago, conforme descrito acima. Você pode usar uma, duas ou todas as três pilulas numa única rodada e designá-las como bem entender aos Remédios dispostos na mesa, mas você só terá três pilulas para gastar durante toda a partida. Quando suas pilulas acabarem, você não poderá mais tomar Remédio algum.

REPOR A MÃO

As cartas baixadas na mesa vão para o monte de descarte. Todos os jogadores que baixaram cartas durante a rodada compram cartas de Boteco novas até voltarem a ter seis (6) delas na mão.

Água e Salada

As cartas Água e Salada funcionam de maneira similar. Você pode baixá-las na mesa como uma espécie de defesa: a primeira para dispensar a Bebida; a segunda, para dispensar toda a Comida servida, ou seja, qualquer combinação de prato Principal, Sobremesa e/ou Acompanhamentos. Elas podem ser usadas pelo convidado, que decidir responder a um convite com uma Salada e/ou uma Água. Mas também podem ser utilizadas ao final da refeição, antes dos participantes fazerem uso dos Remédios, sempre respeitando as regras em relação ao Bacon e à Pizza.

Bacon

O Bacon é um Acompanhamento que torna irrecusáveis todas as comidas de uma refeição da qual faça parte. Portanto, se for convidado para um Happy Hour que inclua Bacon, você não conseguirá escapar de toda essa comida com uma Salada. Mas, já que o Bacon não afeta a Bebida, você ainda poderá jogar uma Água.

Pizza

A Pizza é um Prato Principal irrecusável e que tem o dom de convidar todos os jogadores para o Happy Hour. Portanto, se já houver um prato Principal na mesa, nenhum convidado poderá baixar uma Pizza como resposta. Você pode até baixar uma Salada, para se safar dos Acompanhamentos e da Sobremesa oferecidos com a Pizza, mas marcará os pontos de vitória e o dano dessa delícia italiana.

Porções

Algumas iguarias de boteco, Calabresa e Pastel, são da categoria Porção. Sempre que houver uma Porção na refeição, outro convidado poderá utilizar uma Porção igual a que já estiver na mesa e assim obrigar todos os jogadores a participarem do Happy Hour. Calabresa e Pastel são utilizadas seguindo as regras de prato Principal



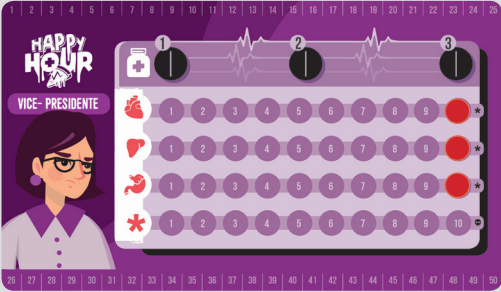
Aí, Grande, vê uma porção de pastéis aqui pra gente?

PERDA DE ÓRGÃOS

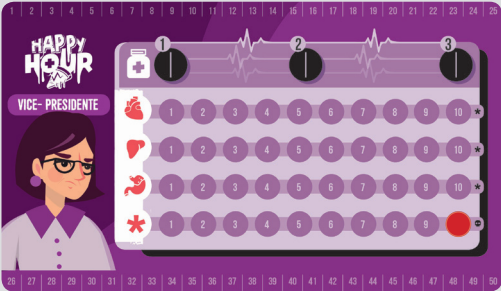
Seus órgãos aguentam os maus-tratos, mas só até certo ponto. Quando o dano chega a 10, o órgão sofre uma deterioração irreversível. O funcionário que você interpreta tem uma lesão cardíaca, uma insuficiência hepática, uma úlcera ou outra complicação.

Se o órgão detonado não for o *, você continuará no jogo e o órgão falido não voltará a sofrer dano. Mas sua personagem, agora, tem uma ponte de safena ou recebeu um transplante. A boa notícia é que, ao perder um órgão, você pode descartar imediatamente quantas cartas da sua mão desejar e comprar outras até o limite máximo de seis (6). A má notícia é que, se seus hábitos alimentares de fim de expediente voltarem a danificar um órgão que você já perdeu, aí você vai tomar o dano direto no *.

Sua personagem morrerá se você perder o * ou três órgãos quaisquer. Neste caso, todos assistem entretidos o carro do IML fazer o seu trabalho e a partida estará encerrada.



ou



FIM DA PARTIDA

Happy Hour termina quando

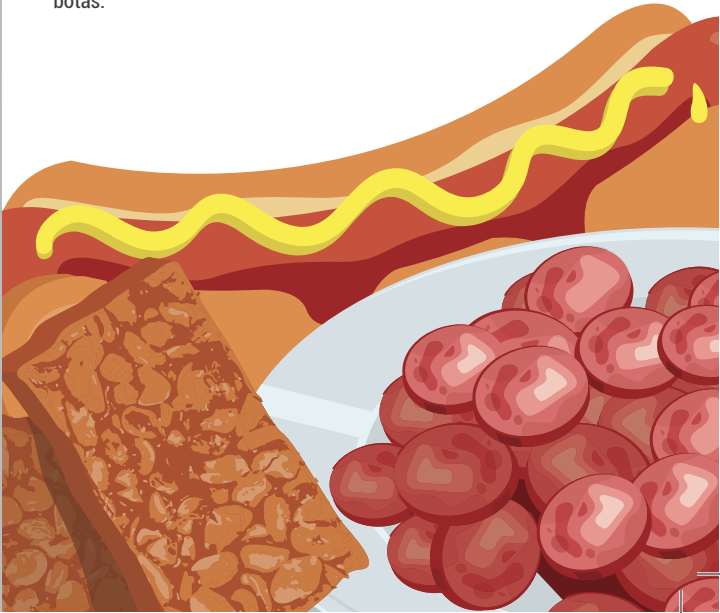
- acabam as cartas do monte de compra, ou
- um funcionário morre.

Se acabarem as cartas do monte de compra, é porque o boteco fechou as portas. A partida se encerra imediatamente.

Se um funcionário morrer, os colegas, chocados com a tragédia, ainda celebram a memória do falecido antes de seguirem ao velório. O fim da partida é desencadeado e vocês só continuarão jogando até a rodada de convites terminar, ou seja, até a última personagem do monte ser convidada. Caso o próximo convidado seja o falecido e só houver uma carta no monte de convidados, o jogo termina. Se houver mais de uma, vire a carta do topo do monte de convidados e a personagem revelada será a convidadora. Desta forma, o jogo segue até a última personagem do monte de convidados ser convidada.

VITÓRIA

Terminada a partida, o jogador que tiver acumulado mais pontos de vitória será o vencedor. Obviamente, você não poderá ser consagrado(a) como vencedor, se sua personagem tiver batido as botas.



Esse jogo é mera ficção, qualquer semelhança com a realidade pode não ser coincidência.



Happy Hour © 2019 Gustavo Barreto.
Todos os direitos reservados.

© 2019 Precisamente, para a presente edição.
Todos os direitos reservados.

Game design e desenvolvimento: Gustavo Barreto

Arte e design gráfico: Juliana Vicentis

Editores: Amanda Alexandrini e Rafael Nunes

Nenhuma parte desse produto pode ser reproduzida sem autorização específica.
Todas as imagens contidas nesse jogo, incluindo a capa e o logotipo são de propriedade da Facilitare I E S P E LTDA. Imagens meramente ilustrativas.

Produzido por

Encomendado e Distribuído por Facilitare I E S P E LTDA, CNPJ 19.373.474-0001-07. Av. Zumkeller 835 – 133, São Paulo – Sp. atendimento@precisamente.com.br
Este produto não é um brinquedo. Produto destinado a jogadores com mais de 14 (catorze) anos.

Acima de 14 anos.

GUIA DE REFERÊNCIA RÁPIDA

No monte Cartas de Boteco, as cartas estão divididas e evidenciadas pelas cores, da seguinte forma:



Principal



Porção



Acompanhamento



Sobremesa



Bebida

CARTAS ESPECIAIS



Dispensa toda a comida servida, não marca nenhum ponto de vitória e nenhum dano proveniente das comidas. Não afeta as Bebidas servidas.



Dispensa toda a Bebida servida, não marca nenhum ponto de vitória e nenhum dano proveniente das Bebidas. Não afeta as comidas servidas.



Irresistível! Não é permitido usar a Salada quando o Bacon for servido.



Irresistível e para a galera. Ao colocar a pizza na mesa, todos os jogadores participam da refeição. Caso alguém opte por usar a Salada, ela só prevenirá o dano proveniente dos Acompanhamentos e da Sobremesa, nunca da Pizza.



Se o convite foi feito incluindo uma carta de Porção, qualquer convidado pode baixar uma Porção igual, e convidar todos os outros jogadores à participar da refeição.



O convidado pode usar esta carta para convidar mais um jogador para participar da refeição.

REMÉDIOS



Previne todo o dano da refeição atual e adiciona um dano no estômago. Quem usar este remédio não soma os pontos de vitória da rodada.



Previne todo o dano no estômago da refeição atual e adiciona um de dano no coração.



Previne todo o dano no fígado da refeição atual e adiciona dois de dano no estômago.



Previne todo o dano no coração da refeição atual. Nenhum efeito colateral foi encontrado até o momento. Vai encerrar?