

INGENIOUS CHALLENGES (DESAFIOS CRIATIVOS)

Introdução

Qual desafio você escolherá: cartas, dados ou peças? Podem parecer simples, mas não se engane. Assim que começar sua busca por símbolos correspondentes, você descobrirá que esses desafios são simplesmente criativos! Cada um é uma emocionante mistura de planejamento estratégico e pura diversão que o colocará à prova. Você acha que tem o que é preciso para pensar e manobrar seus oponentes? Você está pronto para o desafio?

Visão geral do jogo

Ingenious Challenges é uma coleção de três jogos distintos: o **Card Challenge**, o **Dice Challenge** e o **Tile Challenge**. Cada um é uma batalha de inteligência em que 2 a 4 jogadores combinam símbolos para ganhar pontos de maneiras únicas, evitando que seus oponentes façam o mesmo.

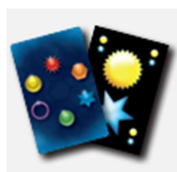
Lista de componentes

Este jogo inclui:

- Livro de regras
- 60 cartas criativas
- 9 dados criativos
- 126 peças criativas
- 4 placas de pontuação
- 24 pinos de pontuação

Visão geral dos componentes

As seções a seguir descrevem brevemente os componentes incluídos nos desafios criativos.



Cartas criativas

Cada carta desafiadora contém dois símbolos. Os jogadores marcam pontos combinando o símbolo nas cartas que jogam com os símbolos em outras cartas na mesa. Essas cartas são usadas apenas ao jogar o Card Challenge.



Dados criativos

Cada dado Ingenious tem um símbolo de cor diferente em cada uma de suas faces. Os jogadores marcam pontos combinando os símbolos que rolaram em seus dados com os símbolos nos dados na frente de outros jogadores. Esses dados são usados apenas ao jogar o Dice Challenge.



Tiles (peças) criativos

Cada ladrilho criativo tem um símbolo colorido. Os jogadores desenharam peças criativas aleatoriamente de um conjunto de peças e marcam pontos combinando os símbolos nelas com os símbolos em outras peças da mesa. Essas peças são usadas apenas ao jogar o Desafio de peças.



Quadros de pontuação

Os jogadores registram o número de pontos que ganharam com um quadro de pontuação. Cada placar possui seis linhas, correspondentes aos seis símbolos diferentes usados nos desafios. Para cada ponto que um jogador marca, ele avança a estaca de pontuação na linha apropriada uma coluna à direita. Os placares de pontuação são usados no Card Challenge, no Dice Challenge e no Tile Challenge.



Marcadores de pontuação

Cada jogador usa seis pinos de pontuação, um de cada cor correspondente aos seis símbolos de cores diferentes usados no jogo, para rastrear o número atual de pontos em seu placar. Os pinos de pontuação são usados no Card Challenge, no Dice Challenge e no Tile Challenge.

Configuração criativa dos desafios

Antes de começar, os jogadores escolhem qual dos três desafios desejam enfrentar: o Desafio de cartas, o Desafio de dados ou o Desafio de peças. Cada jogador então pega um placar e insere um pino de pontuação na coluna 0 de cada linha, combinando a cor do pino com a cor da linha.

DESAFIO DE CARTAS

Neste desafio, os jogadores ganham pontos jogando cartas com símbolos correspondentes aqueles nas cartas no centro da mesa.

Componentes Necessários

- 60 Cartas Criativas
- Até 4 Quadros de Pontuação, 1 para cada jogador
- Até 24 Estacas de Pontuação, 1 de cada cor para cada jogador

Visão Geral dos Componentes

As seções a seguir descrevem brevemente os componentes usados no Desafio de Cartas.



Cartas criativas

Cada carta criativa contém dois símbolos. Os jogadores marcam pontos combinando o símbolo nas cartas que jogam com os símbolos em outras cartas na mesa.



Quadros de pontuação

Os jogadores registram o número de pontos que ganharam com um quadro de pontuação. Cada placar possui seis linhas, correspondentes aos seis símbolos diferentes usados nos desafios. Para cada ponto que um jogador marca, ele avança a estaca de pontuação na linha apropriada uma coluna à direita.



Marcadores de Pontuação

Cada jogador usa seis pinos de pontuação, um de cada cor correspondente aos seis símbolos de cores diferentes usados no jogo, para registrar o número atual de pontos em seu placar.

Objetivo do Desafio de Cartas

O primeiro jogador a avançar todos os seis de seu marcar pinos para a coluna 7 ou superior de suas vitórias no placar.

Configuração do desafio de cartas

Embaralhe as cartas criativas e distribua seis para cada jogador. Em seguida, coloque as cartas Ingenious restantes onde todos os jogadores possam alcançá-las facilmente para formar o baralho Ingenious. Começando com o jogador mais jovem, cada jogador, por sua vez, tira a carta do topo do baralho e a coloca virada para cima à sua frente. (Ao preparar o Desafio de Cartas com apenas dois jogadores, consulte “O Desafio de Cartas para Dois Jogadores” na página 7.) Deixe espaço no centro da mesa para criar uma pilha de descarte virada para baixo.

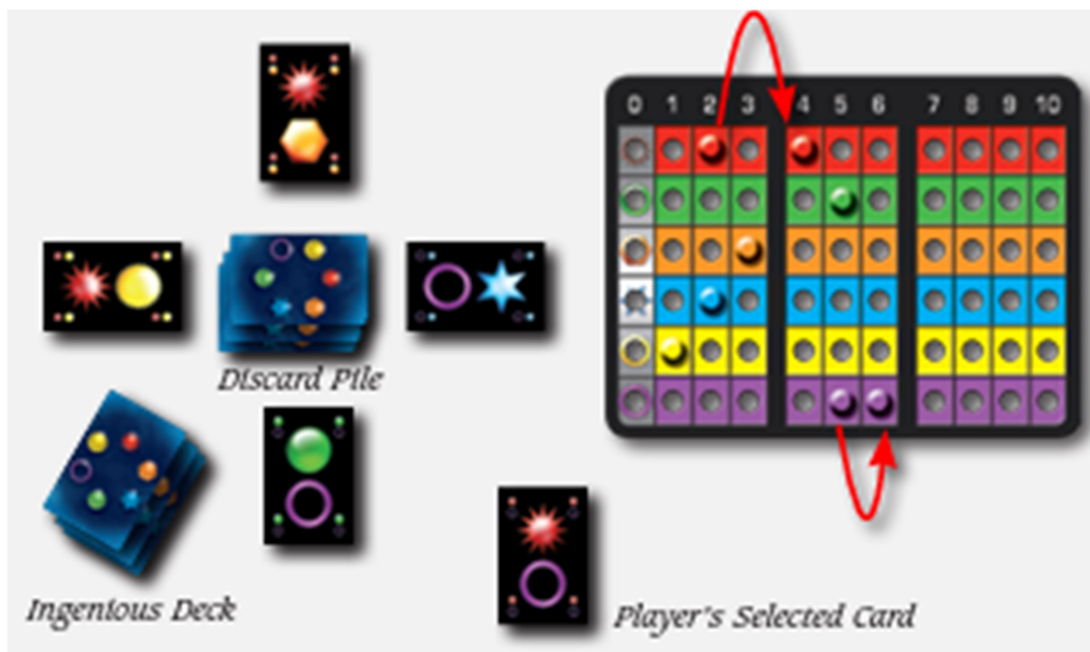
Jogabilidade do Card Challenge

Os jogadores se revezam, começando com o jogador mais jovem e seguindo no sentido horário. Na sua vez, um jogador seleciona uma carta de sua mão e escolhe um dos dois símbolos para pontuar primeiro. Para cada carta virada para cima que possui um símbolo correspondente, o jogador marca um ponto na linha de seu placar que corresponde a esse símbolo. Um jogador rastreia cada ponto que marca avançando o pino de pontuação na linha apropriada uma coluna à direita. (Consulte “Restrição de Pontuação” abaixo para limitações no avanço da estaca de pontuação.) O jogador então faz o mesmo para o outro símbolo na sua carta que foi selecionada.

Restrição de Pontuação

Cada placar é separado em quatro áreas: coluna 0, colunas 1–3, colunas 4–6 e colunas 7–10. Um jogador nunca pode avançar uma estaca de pontuação para a terceira área (colunas 4–6) se ainda tiver estacas de pontuação na primeira área (coluna 0). Da mesma forma, ele nunca pode avançar um pino de pontuação para a quarta área (colunas 7–10) se ainda tiver pinos de pontuação na segunda área (colunas 1–3). Desconsidere quaisquer pontos que um jogador marque que avançariam sua estaca de pontuação para uma área que ele ainda não tem permissão para usar. Além disso, desconsidere qualquer ponto que avance uma estaca de pontuação além da coluna 10.

Um exemplo de pontuação:



O jogador atual seleciona uma carta com um símbolo vermelho e um símbolo roxo de sua mão. Ele escolhe resolver o símbolo vermelho primeiro e marca dois pontos vermelhos, avançando seu pino de pontuação vermelho da coluna 2 para 4. Ele então resolve o símbolo roxo. Mesmo que duas cartas voltadas para cima tenham um símbolo correspondente, ele apenas avança sua estaca de pontuação da coluna 5 para 6. Ele não pode avançar para a coluna 7, pois ainda tem estacas de pontuação na segunda área.

Turnos de bônus

Quando o pino de pontuação de um jogador avança para a coluna 10, ele grita: "Criativo!" Depois de resolver a pontuação de ambos os símbolos em sua carta, descartar a carta que estava virada para cima à sua frente na mesa e substituí-la pela carta que acabou de jogar (conforme descrito em "Fim do Turno" abaixo), ele então ganha um turno de bônus para cada vez que ele gritou "Criativo!" durante seu turno. Um jogador pode ganhar apenas um turno de bônus para cada cor durante o jogo. Observe que um jogador não reabastece sua mão antes de fazer um turno de bônus. Outras rodadas de bônus são resolvidas da mesma maneira.

Fim do Turno

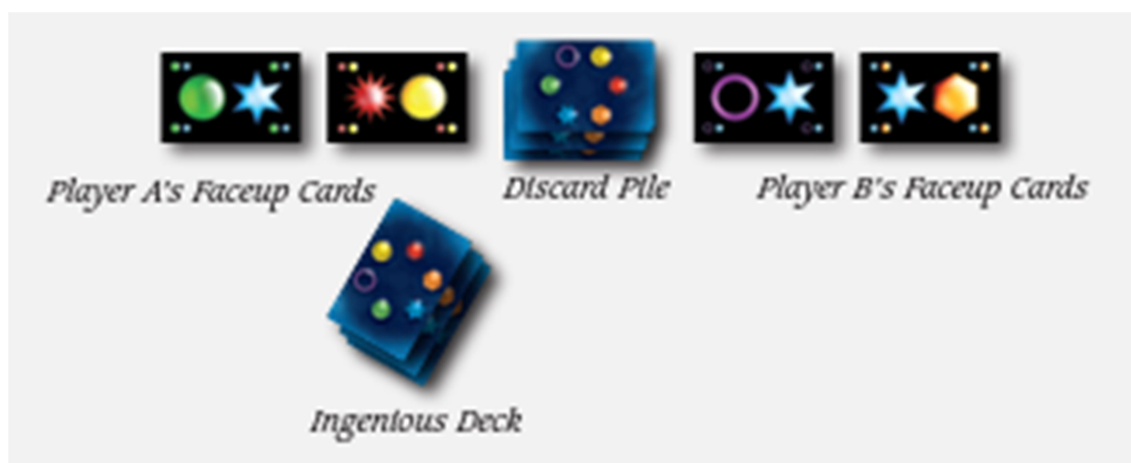
Após um jogador ter resolvido marcar pontos para ambos os símbolos em sua carta, ele descarta a carta virada para cima que estava à sua frente e a substitui pela carta que acabou de jogar. (Coloque as cartas descartadas viradas para baixo na pilha de descarte.) Carta selecionada do jogador Deck

criativo Pilha de descarte7 Depois que um jogador completou seu turno e não tem mais turnos de bônus, ele compra do baralho criativo para reabastecer sua mão de volta para seis cartas. Antes de sacar, o jogador verifica a(s) linha(s) de seu placar em que obteve menos pontos. Se ele não tiver cartas em sua mão com um símbolo correspondente a essa(s) linha(s), ele pode escolher revelar e então descartar toda a sua mão antes de comprar até seis cartas. Nos casos em que um jogador tiver mais de uma linha empatada por ter o menor número de pontos, ele não deve ter cartas em suas mãos com símbolos correspondentes a nenhuma dessas linhas para descartar toda a sua mão dessa maneira. Uma vez que o jogador tenha reabastecido sua mão com seis cartas, o jogador à sua esquerda começa sua vez. Se não restar nenhuma carta no baralho Ingenious, imediatamente embaralhe as cartas na pilha de descarte para formar um novo baralho Ingenious.

Fim do jogo

O primeiro jogador a avançar todas as suas estacas de pontuação para a coluna 7 ou superior de seu placar vence.

O Desafio de Cartas para Dois Jogadores



Ao jogar o Desafio de Cartas com apenas dois jogadores, durante a preparação, cada jogador compra duas cartas para colocar viradas para cima à sua frente, em vez de apenas uma. Cada jogador coloca uma mais perto do centro da mesa e a outra mais perto de si. No final do turno de um jogador, ele descarta a carta voltada para cima mais próxima do centro da mesa e move a carta voltada para cima para mais perto de si para ocupar seu lugar. Ele então coloca a carta que acabou de jogar virada para cima na mesa no espaço mais próximo a ele.

Um exemplo de configuração para dois jogadores: Deck criativo Pilha de descarte Cartas viradas para cima do jogador B Cartas viradas para cima do jogador

O DESAFIO DOS DADOS

Neste desafio, os jogadores ganham pontos rolando dados e combinando os resultados com os outros dados na mesa.

Componentes Necessários

- 9 Dados Criativos
- Até 4 Placares de Pontuação, 1 para cada jogador
- Até 24 Estacas de Pontuação, 1 de cada cor para cada jogador

Visão Geral dos Componentes

As seções a seguir descrevem brevemente os componentes incluídos no Desafio de Dados

Dados Criativos



Cada dado Criativo possui um símbolo de cor diferente em cada uma de suas faces. Os jogadores marcam pontos combinando os símbolos que rolaram em seus dados com os símbolos nos dados na frente de outros jogadores. Esses dados são usados apenas ao jogar o Dice Challenge.



Quadros de pontuação

Os jogadores registram o número de pontos que ganharam com um quadro de pontuação. Cada placar possui seis linhas, correspondentes aos seis símbolos diferentes usados nos desafios. Para cada ponto que um jogador marca, ele avança a estaca de pontuação na linha apropriada uma coluna à direita.



Marcadores de pontuação

Cada jogador usa seis pinos de pontuação, um de cada cor correspondente aos seis símbolos de cores diferentes usados no jogo, para registrar o número atual de pontos em seu placar

Objetivo do desafio de dados

O primeiro jogador a avançar todos os seis de seu marcar pinos para a coluna 7 ou superior de suas vitórias no placar.

Configuração do desafio de dados

Distribua uma quantidade de dados criativos com base no número de jogadores. Em um jogo para dois jogadores, dê a cada jogador quatro dados. Em um jogo de três jogadores, dê a cada jogador três dados e, em um jogo de quatro jogadores, dê a cada jogador camada dois dados. Observe que em jogos de dois e quatro jogadores, um dado é devolvido à caixa e não é usado. Após a distribuição dos dados, cada jogador lança seu dado e deixa o resultado exposto à sua frente.

Jogabilidade do desafio de dados

Os jogadores se revezam, começando com o jogador mais jovem e seguindo no sentido horário. Na sua vez, um jogador lança todos os seus dados. Se desejar, pode desconsiderar o resultado e jogar novamente os dados. Se ele ainda não estiver satisfeito com seu resultado, ele pode rolar novamente seus dados mais uma vez. O jogador deve aceitar este terceiro lançamento, no entanto, e não pode rolar novamente os dados. Observe que quando um jogador re-rola, ele deve re-rolar **todos** os seus dados. O jogador resolve seus dados, um de cada vez na ordem de sua escolha. Um jogador resolve um dado comparando o símbolo nele com os símbolos nos dados na frente dos outros jogadores. Para cada dado na frente de outro jogador que tenha um símbolo igual ao do dado que está sendo resolvido, o jogador marca um ponto na linha de seu placar que corresponde a esse símbolo. Um jogador rastreia cada ponto que marca avançando o pino de pontuação na linha apropriada uma coluna à direita. (Consulte “Restrição de Pontuação” na próxima página para obter as limitações de avanço da estaca de pontuação.) Observe que um jogador não conta pontos para combinar o símbolo de um de seus dados com outro de seus próprios dados (consulte “Pontuações selvagens” em próxima página). Uma vez que um jogador tenha completado seu turno e não tenha mais turnos de bônus (consulte “Jogos de bônus” na página 11), ele deixa seus dados exibidos à sua frente para que outros os usem para combinar símbolos e o jogador à sua esquerda comece seu turno.

Pontuações Curingas

Quando o resultado da rolagem de um jogador inclui dois símbolos correspondentes, ele pode optar por usá-los como uma pontuação curinga em vez de combiná-los com os dados de outros jogadores. Se o jogador usar o dado como uma pontuação curinga, ele escolhe qualquer símbolo e ganha um ponto na linha correspondente. Em um jogo de dois ou três jogadores, um resultado pode incluir três símbolos correspondentes. Nesse caso, um jogador pode usá-los como uma pontuação selvagem dupla em vez de combiná-los com os dados de outros jogadores. Se o fizer, ele escolhe qualquer símbolo e ganha dois pontos na linha correspondente. Se desejar, ele pode, em vez disso, escolher usar dois dos dados como uma única pontuação selvagem e usar o dado restante para combinar com os dados de outros jogadores para

obter pontos. Em um jogo para dois jogadores, um resultado pode incluir quatro dados correspondentes. Neste evento, um jogador pode usar todos os quatro dados como uma pontuação tripla selvagem em vez de combiná-los com os dados de outros jogadores. Se o fizer, ele escolhe qualquer símbolo e ganha três pontos na linha correspondente. Ele pode, em vez disso, escolher usar três dos dados como uma pontuação selvagem dupla e pode usar o dado restante para combinar com os dados de outros jogadores para obter pontos ou usar os dados como dois pares separados para duas pontuações únicas. Observe que qualquer dado usado para uma pontuação selvagem não é usado para corresponder aos dados de outros jogadores para obter pontos. Os jogadores não precisam usar conjuntos correspondentes para pontuações selvagens se não desejarem; nesse caso, eles combinam os dados com os dados de outros jogadores normalmente.

Restrição de Pontuação

Cada placar é separado em quatro áreas: coluna 0, colunas 1–3, colunas 4–6 e colunas 7–10. Um jogador nunca pode avançar uma estaca de pontuação para a terceira área (colunas 4–6) se ainda tiver estacas de pontuação na primeira área (coluna 0). Da mesma forma, ele nunca pode avançar um pino de pontuação para a quarta área (colunas 7–10) se ainda tiver pinos de pontuação na segunda área (colunas 1–3). Desconsidere quaisquer pontos que um jogador marque que avançariam sua estaca de pontuação para uma área que ele ainda não tem permissão para usar. Além disso, desconsidere qualquer ponto que avance um pino de pontuação além da coluna 10.

Um exemplo de pontuação:



A rolagem do jogador atual resulta em uma estrela vermelha e dois discos verdes. Ele pode usar este resultado para marcar três pontos na linha da estrela vermelha de seu placar (combinando sua estrela vermelha com as duas estrelas vermelhas do Jogador A e uma estrela vermelha do Jogador B) e dois pontos na linha do disco verde (combinando cada uma de suas dois discos

verdes para o resultado do disco verde do Jogador A) ou um único ponto selvagem.

Turnos de bônus

Quando o pino de pontuação de um jogador avança para a coluna 10, ele grita: "Criativo!" Então, depois de terminar de pontuar, ele ganha um turno de bônus para cada vez que gritou "Criativo!" durante seu turno. O jogador imediatamente faz outra jogada. Outras rodadas de bônus são resolvidas da mesma maneira. Um jogador pode ganhar apenas um turno de bônus para cada cor durante o jogo.

Fim do jogo

O primeiro jogador a avançar todas as suas estacas de pontuação para a coluna 7 de seu placar vence e o jogo termina.

Regra inicial opcional

Para compensar a vantagem de jogar primeiro, os jogadores não jogam seus dados antes do primeiro turno do jogo. Consequentemente, o primeiro jogador começa sem dados disponíveis para correspondência. Em seu turno inicial, o primeiro jogador só pode marcar pontos por meio de pontuações selvagens.

DESAFIO DE PEÇAS

Neste desafio, os jogadores ganham pontos desenhando peças e combinando os símbolos nelas com os de n peças já sobre a mesa.

Componentes Necessários

- 126 Peças Criativas
- Até 4 Quadros de Pontuação, 1 para cada jogador
- Até 24 Estacas de Pontuação, 1 de cada cor para cada jogador

Visão Geral dos Componentes

As seções a seguir descrevem brevemente os componentes incluídos no Desafio da Peça.



Tiles criativas

Cada ladrilho criativo tem um símbolo colorido. Os jogadores desenharam peças criativas aleatoriamente de um conjunto de peças e marcam pontos combinando os símbolos nelas com os símbolos em outras peças da mesa.



Quadros de pontuação

Os jogadores registram o número de pontos que ganharam com um quadro de pontuação. Cada placar possui seis linhas, correspondentes aos seis símbolos diferentes usados nos desafios. Para cada ponto que um jogador marca, ele avança a estaca de pontuação na linha apropriada uma coluna à direita.



Marcadores de pontuação

Cada jogador usa seis pinos de pontuação, um de cada cor correspondente aos seis símbolos de cores diferentes usados no jogo, para rastrear o número atual de pontos em seu placar.

Objetivo do desafio de tiles

O primeiro jogador a avançar todos os seis de seu pontos de pontuação para a coluna de destino de suas vitórias no placar. Em jogos de dois e três jogadores, a coluna de destino é a coluna 7. Em jogos de quatro jogadores, a coluna de destino é a coluna 5.

Configuração do desafio de peças

As peças Ingenious são colocadas voltadas para baixo no centro da mesa e randomizadas. Sempre que as peças são sorteadas, os jogadores as escolhem aleatoriamente desse conjunto de peças. Três peças são então retiradas e colocadas viradas para cima no centro da mesa.

Jogabilidade do Tile Challenge

Os jogadores se revezam, começando com o jogador mais jovem e seguindo no sentido horário. No início do turno de um jogador, se houver menos de três ladrilhos virados para cima na mesa, ele retira ladrilhos suficientes do conjunto de ladrilhos Ingenious para trazer o total de volta para três e os coloca com a face para cima no centro da mesa.

Em seguida, ele decide se receberá uma pontuação gratuita (se possível, consulte “Pontuação gratuita” na página 14 para obter mais informações) ou tirará uma peça. (Observação: um jogador não pode escolher pegar um placar grátis e comprar uma peça.)

Sempre que um jogador compra uma peça, ele a coloca virada para cima à sua frente e a resolve de uma das três maneiras: Se o símbolo na peça corresponder um símbolo em uma peça que ele

1. já comprou neste turno (e, portanto, já está à sua frente), seu turno acabou. Ele move todas as peças que estão à sua frente para o centro da mesa, e o próximo jogador inicia sua vez.
2. Se o símbolo na peça não corresponder a nenhum dos símbolos nas peças do centro da mesa, sua vez acabou. Ele move todas as peças que estão à sua frente para o centro da mesa, e o próximo jogador inicia sua vez.
3. Se o símbolo na peça corresponder a um ou mais dos símbolos nas peças no centro da mesa e não corresponder a um símbolo em uma peça que ele já comprou, o jogador pode pontuar agora ou comprar outra peça (consulte “Pontuação” na próxima página para mais informações).

Se ele escolher comprar outra peça, ele a coloca virada para cima à sua frente, próximo à peça que acabou de jogar, e a resolve de um dos métodos acima.

Pontuação

Quando um jogador decide pontuar, ele primeiro pega quaisquer peças do centro da mesa que tenham símbolos correspondentes aos das peças que ele jogou neste turno e as adiciona às peças à sua frente. Então, para cada ladrilho que tem à sua frente, ele marca um ponto na linha que corresponde ao símbolo naquele ladrilho. O jogador avança o pino de pontuação na linha apropriada uma coluna à direita para cada ponto marcado. O jogador desconsidera qualquer ponto que avance o pino de pontuação daquele jogador além da coluna de destino e devolve aquele ladrilho com a face para baixo ao conjunto de ladrilhos criativos. Finalmente, depois que um jogador termina de marcar, ele devolve todas as peças à sua frente para a caixa. Eles não são usados para o resto do jogo. Depois de pontuar, se não houver turnos de bônus restantes (consulte “Jogos de bônus” na próxima página para obter mais informações), o turno do jogador termina e o próximo jogador inicia seu turno.

Pontuação Gratuita

Em vez de tirar uma peça para jogar (inclusive em turnos de bônus), um jogador pode obter uma pontuação gratuita. Se uma ou mais das peças no centro da mesa tiverem um símbolo que corresponda à linha em seu placar em que ele marcou menos pontos, ele pode optar por obter uma pontuação gratuita. Se mais de uma linha estiver empatada para o menor número de

pontos, ele pode escolher uma das linhas empatadas para usar na pontuação livre.

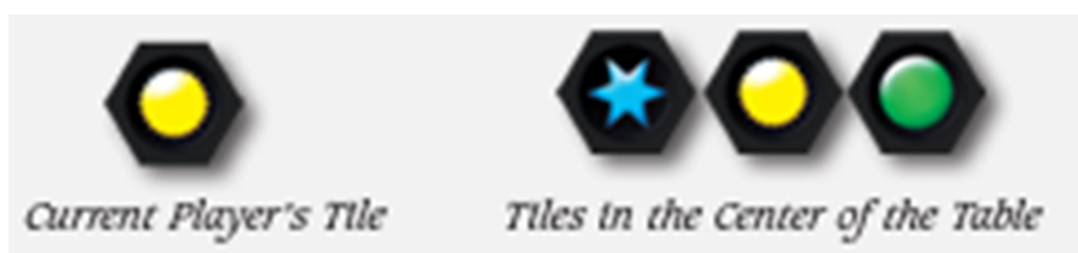
Quando um jogador faz uma pontuação grátis, ele pega todas as peças do centro da mesa com símbolos que correspondem à sua linha com menos pontos e as coloca à sua frente. Então, para cada ladrilho que tiver à sua frente, ele marca um ponto na linha apropriada e avança sua estaca de pontuação normalmente (inclusive com a possibilidade de ter turnos de bônus).

Então, depois que quaisquer jogadas de bônus forem realizadas, se houver, a vez do jogador termina e o próximo jogador começa sua vez.

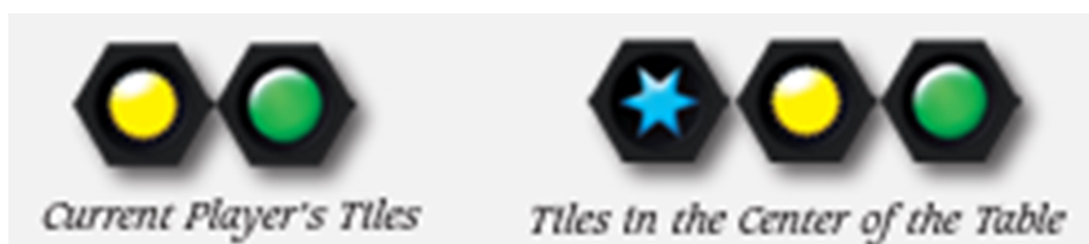
Jogadas de bônus

Quando o pino de pontuação de um jogador avança para sua coluna de alvo, ele grita: "Criativo!" Então, depois que ele terminar de marcar, ele ganha um turno de bônus para cada vez que gritou "Criativo!" durante seu turno. O jogador imediatamente faz outra jogada. Outras rodadas de bônus são resolvidas da mesma maneira.

Um Exemplo de Pontuação:



O jogador atual compra uma peça com um sol amarelo. Corresponde a uma das peças no centro da mesa.



Ele opta por tirar outra peça, que acaba sendo um disco verde. Também corresponde a uma das peças no centro da mesa. Se não tivesse, ou se ele tivesse tirado outra peça com um sol amarelo, sua vez terminaria e ele moveria as peças que desenhou para o centro da mesa. O jogador decide marcar pontos. Ele pega a peça com o sol amarelo e a peça com o disco verde do centro da mesa e as adiciona às peças que jogou. Ele avança seu pino de pontuação verde e seu pino de pontuação amarelo duas colunas

para a direita. Ele devolve as duas fichas com o disco verde e as duas fichas com o sol amarelo para a caixa e deixa a ficha com a estrela azul no centro da mesa.

Fim do jogo

O primeiro jogador a avançar todas as suas estacas de pontuação para a coluna alvo de seu placar vence.

Contagem de pontos de vitória

Ao jogar vários desafios, os jogadores podem determinar um vencedor geral mantendo uma contagem contínua de pontos de vitória. Após cada desafio, cada jogador recebe um número de pontos de vitória igual ao número de pontos na linha de seu placar em que ele tiver menos pontos. Depois de completar um número combinado de desafios, o jogador com mais pontos de vitória é o vencedor geral.

Créditos

Original Edition

Game Design: Reiner Knizia

Produtor: Robert Hyde

Reiner Knizia deseja agradecer a todos os seus playtesters e a Sebastian Bleasdale.

Produtor da edição americana: Tim Uren

Edição: Mark O'Connor

Design gráfico adicional: Brian Schomburg e Andrew Navaro

Gerente de produção: Gabe Laulunen FFG

Designer principal: Corey Konieczka

Produtor principal da FFG: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

© 2010 Sophisticated Games Ltd. Ingenious e Ingenious Challenges são marcas registradas da Fantasy Flight Games Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem o consentimento por escrito do detentor dos direitos autorais ou de seu editor. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply e o logotipo FFG são marcas registradas da Fantasy Flight Publishing, Inc. A Fantasy Flight Games está localizada em 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EUA, e pode ser contatada por telefone em 651-639-1905. Guarde essas informações para seus registros. Feito na china.

www.FantasyFlightgames.com

