

Reiner Knizia

Autor

Arte

Thiago Del Ponte



Lemur

REGRAS

Introdução

O Lemur escapou das garras do malvado Dr. Knizia! Agora, ele viaja pelo espaço-tempo em busca das cores mais vivas enquanto encontra a si mesmo por aí. Será que você também vai se encontrar com o Lemur?



Em Lemur, o seu objetivo é baixar todas as suas cartas da mão antes dos demais jogadores ou, em partidas longas, obter a menor quantidade total de pontos.

Componentes

25 cartas, com números que variam de 1 a 5 ou o desenho de um lêmure.



Preparação

Embaralhe as cartas e distribua uma mão de cinco cartas a cada jogador. Os jogadores não podem revelar suas cartas aos outros, mas todos podem saber quantas cartas os demais jogadores seguram. Coloque o baralho restante virado para baixo no centro da mesa. Revele a primeira carta e posicione-a ao lado do baralho. Esta carta marca o início da pilha de jogo.



Como Jogar

O jogador mais novo começa e a vez é passada no sentido horário.

Em sua vez, você tem duas opções:

JOGAR

Jogue uma carta da sua mão, virada para cima, sobre a pilha de jogo. De forma similar a um jogo de dominó, pelo menos um dos números da carta deve ser igual a um dos números da carta jogada anteriormente – ou deve haver um lêmure nas duas cartas.





Cartas Duplas: Se a carta que você jogar na pilha de jogo for uma carta dupla (com dois números iguais), escolha outra carta qualquer da mão e entregue-a ao jogador à sua esquerda, sem revelá-la aos demais. Aquele jogador deve incluir a carta na mão dele e então será a vez dele jogar.

Variante Avançada: Para uma partida mais tática, ao invés de entregar a carta ao jogador à sua esquerda, entregue a carta para um jogador a sua escolha. A vez é passada no sentido horário (não necessariamente para o jogador que recebeu a carta).

COMPRAR

Se não puder ou não quiser jogar, você deverá comprar uma carta do baralho. Isto encerrará sua vez. Você não poderá jogar a carta que acabou de comprar.



Baralho Esgotado: Quando a última carta do baralho for comprada, embaralhe as cartas da pilha de jogo, com exceção da carta de cima daquela pilha (que deverá permanecer no lugar para dar continuidade ao jogo), formando um novo baralho de compra, com o verso para cima, no local que o anterior ocupava.



Exemplo: em sua vez, Aline (A) pode cobrir a pilha de jogo com uma carta 5 ou 1, ela joga um 5. A próxima jogadora no sentido horário é Bianca (B), que pode jogar uma carta que contenha um 5 ou 4, ela joga um 4. Clara (C), em sua vez, também joga um 4. Agora, Aline pode cobrir a pilha com uma carta 4 ou 2, ela joga um 2. Bianca pode jogar outro 2 ou um lêmure, ela joga um lêmure. Clara, então, decide jogar uma carta dupla, com dois 3 e, com isso, ela deve escolher outra carta de sua mão para entregar para Aline incluir na mão dela.

Final do Jogo e Vencedor

A partida termina quando um jogador esvaziar sua mão, seja jogando a última carta da mão sobre a pilha de jogo, seja entregando sua última carta para outro jogador (após jogar uma carta dupla).

O jogador que esvaziar a mão será o vencedor. Os demais jogadores totalizam os números nas suas cartas restantes. Para esta pontuação o lêmure nas cartas vale zero ponto. A classificação se dá na ordem crescente de pontos, ou seja, quem tem menos pontos fica à frente.

Para um jogo mais longo, jogue três partidas ou um número de partidas igual ao número de jogadores (o jogador inicial de cada partida deve ser o

jogador à esquerda do jogador inicial da partida anterior), anotando os pontos ao terminar cada partida. Ao final das partidas, o jogador com menos pontos é o vencedor. Em caso de empate, os jogadores compartilham a vitória.

CRÉDITOS

Autor: Reiner Knizia • **Arte:** Thiago Del Ponte

Direção de Arte e Diagramação: Gil Martimiano

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Lucas Andrade, Romir G. E. Paulino,
Gustavo Lopes e Eduardo Cella

Edição e Produção: Eduardo Cella

© 2024 Dr. Reiner Knizia. Todos os direitos reservados.

© 2024 PaperGames. Todos os direitos reservados.



Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site:

PAPERGAMES www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0