

por Gabriel Ramirez

Então tome o controle da sala de aula, conjure esses testes e se torne uma especialista nas artes arcanas.

5 - Deixe a carta de Medalhão de Monitor no centro da mesa. Na primeira rodada não há um portador do Medalhão de Monitor.

Vocês estão prontos para jogar Ritos?



Componentes: • 8 Cartas de Ritos **A** • 70 Cartas de Conhecimento **B**
• 1 Medalhão de Monitor **C**

Estrutura da Partida

Uma partida de Ritus é disputada em uma sequência de turnos, onde cada jogador escolhe e joga **secretamente** uma de suas cartas de conhecimento que pretende colocar em um dos ritos abertos na mesa.

As cartas são reveladas de forma simultânea e aquele que revelar a carta mais rápida na **Ordem de Prioridade** à coloca primeiro. Depois, o próximo jogador verifica em qual rito pode colocar e assim por diante.

Porém, quem tiver o controle do **Medalhão de Monitor** irá colocar sempre sua carta primeiro! Fazendo com que ele tenha a oportunidade de bloquear os outros jogadores e impedi-los de cumprirem os ritos.

Ganhe 1 ponto ao bloquear os outros jogadores ou ao esvaziar sua mão. A partida termina quando alguém conseguir 3 pontos.

As Cartas de Ritos

As Cartas de Ritos representam os desafios apresentados pelos instrutores. Sempre haverão 3 ritos abertos na mesa.

Cada rito possui uma regra que define se uma carta pode ou não ser colocada na sua coluna. O jogador irá **Quebrar o Rito** se não conseguir colocar uma carta em nenhuma das três fileiras.

Alguns ritos são bem simples, mas outros podem ter regras mais complexas. Veja em cada carta qual regra se aplica à ela.

Ordem de Prioridade

Os jogadores colocam suas cartas nos ritos seguindo a ordem de prioridade definida da seguinte forma:

1 - O **Portador do Medalhão** tem sempre a prioridade e joga antes.

2 - Seguido pela carta com **menor número**. 

Em caso de empate: - A carta de **menor quantidade de pontinhos no símbolo**  caso o empate persista, a **menor quantidade de pontas na bandeira** .



Passar o Medalhão

Após definir a ordem de prioridade, passe o **Medalhão de Monitor** para aquele que jogou por último nesta rodada (ele será o Monitor na próxima rodada).

Medalhão de Monitor e Bloquear um Rito

Ser o portador do Medalhão de Monitor traz algumas vantagens:

- É sempre o primeiro na **Ordem de Prioridade**.
- Ganha 1 ponto quando outro jogador quebrar algum rito.
- Nunca quebra os ritos! Caso você não consiga colocar a sua carta:
Coloque-a virada para baixo em um rito, este está **bloqueado** pelo resto da rodada e **nenhuma outra carta poderá ser colocado nele**.
Se um oponente quebrar algum rito, conte a carta bloqueadora junto com as demais para definir qual rito descartar.
No fim da rodada, descarte a carta bloqueadora.

Completar Ritos

Ao colocar sua última Carta de Conhecimento o jogador deve:

1 - Sacar a carta do topo do baralho de conhecimento e colocá-la à sua frente, virada para baixo. Esta carta agora representa 1 ponto de vitória.

2 - Sacar 5 novas cartas do topo do baralho para sua nova mão.

Quando as cartas do baralho tiverem acabado, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho e saque as cartas restantes.

Nota: Se o jogador for o portador do Medalhão de Monitor, ele não recebe pontos por completar os ritos! Realize apenas o passo 2.

Quebrar Ritos

Se não conseguir colocar uma Carta de Conhecimento, o jogador deve:

1 - Dar a carta para o Monitor da rodada mantê-la em sua área de jogo (ela representa 1 ponto a partir de agora).

2 - Descartar todas as Cartas do Rito conjurado que tiver a maior quantidade de cartas. Se mais de um rito estiver empatado com a maior quantidade de cartas, o jogador escolhe de qual descartar.

3 - Colocar o rito conjurado no fundo do Baralho de Ritos e o repor com um novo rito do topo deste baralho.

4-Descartar as cartas restantes da sua mão e sacar 5 novas cartas do baralho de Conhecimento.

5 - Após isso, o(s) próximo(s) jogador(es), (se houver,) deve(m) continuar a rodada colocando a Carta de Conhecimento conforme as regras.

Exemplo de ritos:

1 - Todas as cartas de mesma cor.

2 - Todos os números diferentes,

3 - Todos os símbolos diferentes.



Conjurar Ritos

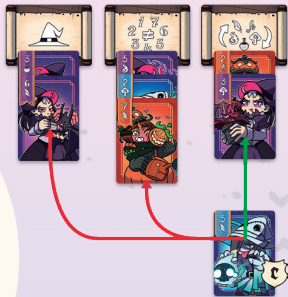
(exemplo de partida)



A primeira carta **A** pode ser colocada em quaisquer um dos 3 ritos. O jogador decide colocá-la no Rito de símbolos diferentes.



A segunda carta **B** não pode ser colocada no primeiro rito: ela não é da mesma cor. O jogador decide colocá-la no segundo rito.



A terceira carta **C** não pode ser colocada nos 2 primeiros ritos. O jogador a coloca no terceiro: ela é de um símbolo diferente das que estão lá.

Final da Partida

As rodadas de Ritus continuam até que um jogador acumule 3 pontos de vitória, vencendo imediatamente a partida!

Partidas mais Longas

Alternativamente, vocês podem jogar até 5 pontos.

Créditos

Design: Gabriel Ramirez

Ilustrações: João Victor Cramonez Mello

Revisão e Adaptação: Vinicius C. Vieira

Diagramação: Victor Cast

Supervisão: Fábio Ribeiro

www.mosaicojogos.com.br