

Gustavo Lira

SOL —▶ ▼ VER



Manual de Regras

SOLVER

Um jogo de **Gustavo Lira**

Visão Geral

Solver é um jogo de 2 a 6 jogadores, que envolve **dedução, lógica e percepção de padrões**. Um dos jogadores assume o papel de Mestre, criando uma regra secreta. Os demais tentam descobri-la jogando cartas na trilha e formulando hipóteses.

(Obs: Só é possível jogar em 2 jogadores no modo Cooperativo. Os modos Casual e Competitivo vão de 3 a 6)

Componentes

68 cartas, manual de regras e guia de sugestões

64 Cartas de Jogo



4 Cartas de Feedback



O baralho é composto por **64 cartas únicas** — formadas pela combinação de **4 cores** (azul ■, vermelho ■, verde ■, amarelo ■), **4 formas** (círculo ●, quadrado ■, triângulo ▼, losango ◆) e **4 números** (1, 2, 3, 4)



Objetivo

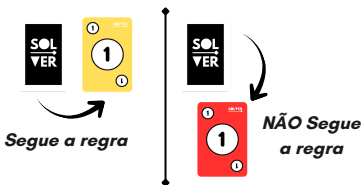
Descobrir qual é a **regra secreta** definida pelo Mestre da rodada através da trilha de cartas.

Obs: Acertar uma regra equivalente — que funcione exatamente da mesma forma — também vale como acerto.

Preparação

- 1) Decidam se vão jogar no modo **CASUAL**, **COMPETITIVO** ou **COOPERATIVO**
- 2) Um dos jogadores será o **Mestre**. Os demais serão os **Investigadores**
- 3) O Mestre recebe as **4 cartas de feedback** e as coloca à sua frente
- 4) Cada Investigador recebe **8 cartas de jogo** como mão inicial
- 5) O Mestre cria uma regra ou escolhe uma do guia de sugestões (Pode anotar em algum papel ou celular, para não esquecer)
- 6) O Mestre revela a carta do topo do baralho e a coloca na trilha principal ou de erros, dependendo se segue ou não a regra

Veja mais sobre em “Boas Práticas para Criar Regras”



Turno do Jogador (2 ações)

Os jogadores jogam em sentido horário.

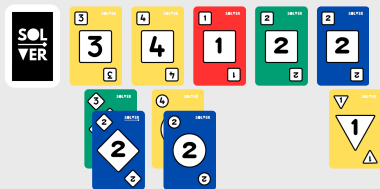
No seu turno, **cada investigador deve realizar duas ações:**

1) JOGAR UMA CARTA NA TRILHA

- Escolher uma carta da mão e jogar na mesa
- O Mestre avalia se a carta segue a Regra Secreta:
 - **Se a carta segue a regra:** A carta deve ser posicionada à direita da última carta aceita na trilha principal.
 - **Se a carta não segue a regra:** A carta deve ser posicionada abaixo da última carta da trilha principal, iniciando ou ampliando a trilha de erros.

Trilha Principal x Trilha de Erros

A trilha em SOLVER funciona como uma linha do tempo das jogadas. A ordem das cartas deve sempre ser mantida, pois algumas regras podem depender diretamente da sequência formada.



2) Escolher UMA das ações: *Adivinhar a regra, comprar uma carta ou trocar a mão*

2A) ADIVINHAR A REGRA

O investigador anuncia qual é a regra. O Mestre responde usando uma das cartas de feedback:



Nada está correto

O palpite não se aproxima da regra em nenhum aspecto



Um elemento está correto

Entre todos os elementos do palpite, apenas **um** faz parte da regra



Dois ou mais elementos estão corretos

Duas ou mais partes do palpite correspondem à regra secreta



Solver!

Vitória! O jogador conseguiu formular a regra escolhida pelo Mestre (ou versão equivalente)

- Durante esta ação, o jogador não compra cartas

2B) COMPRAR UMA CARTA

O investigador compra a carta do **topo do baralho** e adiciona à sua mão

2C) TROCAR TODAS AS CARTAS DA MÃO

Cada investigador pode fazer essa ação **apenas 1 vez por partida**. Descarte todas as cartas da sua mão no fundo do baralho e compre a mesma quantidade de novas cartas.

Fim do Jogo (Modo Casual)

A partida **termina imediatamente quando um investigador descobre a regra**. Nesse caso, o investigador que acertou e o Mestre vencem juntos.

A partida também termina quando a 25ª carta é jogada (combinando ambas as trilhas). Nesse momento, antes da regra ser revelada, cada investigador tem uma última chance de fazer um palpite sobre a regra, em ordem de turno. Se ninguém acertar nesta rodada final, a regra é revelada e ninguém ganha.

Observações

- O monte de compra é considerado o início da trilha (posição zero).
- Mantenha a trilha sempre organizada, pois a ordem das cartas pode ser relevante para descobrir a regra.
- Os jogadores precisam gerenciar bem seus palpites: cada tentativa de adivinhar a regra custa uma carta. Se um jogador ficar sem cartas na mão, ele não poderá mais fazer palpites e estará fora da disputa pelo acerto.

Modo Competitivo (3 a 6 jogadores)

Jogue partidas com cada jogador sendo o mestre uma vez. Após isso, quem tiver mais pontos vence a partida.

A rodada também termina automaticamente quando a 25ª carta for jogada. Nesse momento, cada jogador tem direito a um último palpite sobre a regra.

A regra foi descoberta?

O investigador que acertou ganha **3 pontos**

A pontuação do(a) mestre é baseada em quantas cartas foram jogadas na trilha:

- De 1 a 8 cartas: **1 ponto**
- De 9 a 16 cartas: **3 pontos**
- De 17 até 24 cartas / Palpite final: **5 pontos**

A regra NÃO foi descoberta?

A mesa julga a regra do mestre:

- Se a regra for considerada dedutível: **3 pontos**
- Se a regra for considerada impossível: **-3 pontos**

Em caso de empate, a mesa vota em qual dos jogadores empatados criou/escolheu a melhor regra. O vencedor é escolhido por maioria. Somente jogadores que não estão empatados podem votar.



Modo Cooperativo (2 a 6 jogadores)

Os jogadores devem cooperar para tentar acertar a regra com o mínimo de cartas jogadas possível. O fluxo do jogo segue com a seguinte alteração:

- O mestre **compra 8 cartas e as deixa viradas para baixo**. Essas cartas representam as "vidas" do time. A cada tentativa de adivinhar a regra que estiver errada, uma dessas cartas volta para o fundo do baralho. Se todas as 8 cartas forem perdidas, o time é derrotado.

No modo para 2 jogadores, o Investigador compra 12 cartas para sua mão. As demais regras e a ordem de jogo permanecem as mesmas.



Papel do(a) Mestre (todos os modos)

- O Mestre é o **guardião** da regra
- Decide se cada carta jogada segue a regra e responde aos palpites com honestidade.
- O Mestre deve criar uma regra que seja desafiadora, mas possível de ser descoberta. Regras impossíveis prejudicam a experiência.

Boas Práticas para Criar Regras

Criar uma boa regra é parte essencial da diversão em SOLVER! Aqui vão algumas dicas para garantir que a experiência seja desafiadora e justa para os jogadores:

Regras equivalentes são válidas Se a sua regra for “não pode vermelho e amarelo”, uma equivalente como “só pode verde e azul” também é válida

Tenha clareza e consistência A regra precisa fazer sentido. Evite regras confusas ou que mudam de interpretação

Evite regras muito específicas Não crie regras que só funcionam com poucas cartas. *Ex: “só pode a carta vermelha com círculo e 3”*

Adapte o nível de desafio Crie uma regra proporcional à experiência da mesa. Se quiser um desafio leve, use regras mais simples, sem lógicas complexas

Use apenas elementos presentes nas cartas A regra deve ser baseada nas informações do baralho (cor, forma, número). Evite critérios externos ou físicos, como “só pode carta jogada com a mão direita”

SOLVER



Resumo

Objetivo

Descobrir qual é a regra secreta definida pelo Mestre da rodada.

Preparação

Mestre define uma regra e posiciona os 4 feedbacks em sua frente

Cada investigador compra 8 cartas

Ações do Jogador

- 1) Jogar uma carta da mão
- 2) Escolher UMA entre três ações:
 - 2A) Adivinhar a regra
 - 2B) Comprar uma carta
 - 2C) Trocar todas as cartas da mão*