



DOPPELT SO CLEVER (Twice as Clever!)



8+



1-4



30 min



CONTEÚDO

- 1 Bloco de pontuação
- 6 Dados
- 4 Canetas de feltro

O jogo de dados inteligente de Wolfgang Warsch para 1-4 jogadores, maiores de 8 anos



DICAS

Para entender melhor este jogo, todas as regras que diferem do **Ganz Schön Clever** são realçadas em cinza.

VISÃO GERAL DO JOGO

Escolha seus dados duas vezes mais habilmente em Doppel So Clever, marcando-os nas áreas coloridas correspondentes de sua folha de pontuação, juntando oportunidades de pontuação em cadeia e acumulando os pontos! Os dados que você não usa são tão importantes quanto os que você usa, porque cada dado que tem um valor menor que o dado escolhido pode ser usado pelos outros jogadores! O jogador com mais pontos no final do jogo vence!

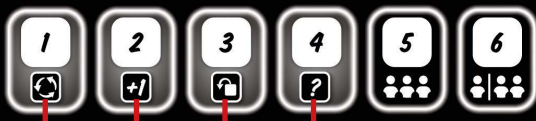
PREPARAÇÃO DO JOGO

Cada jogador recebe uma caneta e uma folha de pontuação. Escolha um jogador inicial aleatoriamente, que pega os 6 dados.



JOGABILIDADE

O jogo dura quatro (4 jogadores), cinco (3 jogadores) ou seis (1 ou 2 jogadores) rodadas.



Ações ou Bônus que os jogadores recebem no início de cada turno.

No início de cada um dos quatro primeiros turnos, cada jogador recebe um bônus, como mostrado na Trilha de Turnos da sua folha de pontuação.

JOGADOR ATIVO



O jogador ativo recebe todos os dados. Ele rola todos os 6 uma vez, então escolhe um dado, colocando-o em um dos 3 campos de dados (à esquerda superior da sua folha), sem mudar o número tirado.



Usando o dado escolhido, o jogador deve agora usar o valor e a cor para marcar em sua folha de pontuação um número correspondente na área de mesma cor. O Dado **Branco**



é de cor neutra e pode ser utilizado no lugar de qualquer outro dado como um coringa.



Então o jogador ativo deve colocar todos os dados que mostrem um valor menor que o de seu dado escolhido no momento, dentro da bandeja de prata impressa na caixa. Se o jogador ativo selecionar o dado de valor mais baixo, **nenhum** dado será colocado na bandeja. Dados na bandeja de prata não podem ser utilizados pelo jogador ativo (exceto com ação de dado extra).



Com os dados restantes, o jogador ativo rola uma segunda vez. Ele novamente escolhe um dado, coloca em outro campo de dado livre, e insere seu valor na área de cor correspondente em sua folha de pontuação. Todos os dados de valor menor do que o dado escolhido novamente devem ser colocados na bandeja de prata.

O jogador ativo então rola uma terceira vez e executa as ações descritas acima uma última vez. Então ele deve colocar todos os dados não utilizados por ele na bandeja de prata.

Atenção: Se um jogador decidir escolher um dado de valor alto na primeira e segunda rolagem, pode acontecer que não haja dados sobrando para uma rerolagem. Se isso acontecer, o jogador simplesmente fará menos de 3 rolagens em seu turno. Claro, é melhor evitar essa situação.

EXEMPLO DO JOGADOR ATIVO

1. Angela é a jogadora ativa e rola todos os 6 dados.



2. Ela escolhe o dado **Rosa**, um 3, e coloca no campo vazio de sua folha de pontos. Angela então marca o número correspondente (3) na **área rosa** de sua folha de pontuação.



3. Ela coloca todos os dados menores que 3 na bandeja de Prata (neste caso o **1 Verde**)



4. Angela rola os 4 dados restantes outra vez



5. Ela seleciona o dado neutro **Branco**, um 4, e coloca no campo de dado vazio de sua folha. Então ela decide colocar o valor correspondente (4) na **área rosa** de sua folha.



6. Angela coloca todos os dados menores que 4 na bandeja.



7. Para sua rolagem final, resta apenas o dado **Amarelo**. Ela rola um 3, põe o dado no último campo de dado vazio, e marca o número 3 na **área amarela** de sua folha de pontuação.



JOGADORES PASSIVOS

Somente após o jogador ativo ter colocado os 3 dados em sua folha de pontuação, ou não puder mais rerolar nenhum dado, pois todos já estão na bandeja de prata, os outros jogadores (ou seja, jogadores passivos) podem jogar.

Todos os jogadores passivos podem agora obter vantagem dos dados dispensados na bandeja. Desses dados, cada jogador pode escolher um para usar o resultado e marcar em sua planilha de pontuação. Eles escolhem simultaneamente, e um mesmo dado pode ser escolhido por vários jogadores passivos. Depois que cada jogador passivo marcou seu dado escolhido, o jogador à esquerda do jogador ativo reivindica todos os seis dados e rola-os seguindo as regras acima. Agora como o novo jogador ativo.

Uma rodada termina depois que cada jogador tiver sido o jogador ativo uma vez.

FOLHA DE PONTUAÇÃO

A Folha de Pontuação tem cinco áreas coloridas. Para cada dado, um jogador pode marcar um espaço ou escrever um número em um espaço.

Três áreas (azul, verde e rosa) mostram uma seta à esquerda. Você pode colocar números da esquerda para a direita nesses campos, sem pular os espaços.



Nas duas áreas sem uma seta (prata e amarela) o número correspondente pode ser riscado ou circulado não importa onde ele esteja.



DADO BRANCO

O dado **Branco** é um coringa e pode ser usado como um dado **Prata**, **Amarelo Verde** ou **Rosa** ou pode ser combinado com o dado **Azul** para criar uma soma para a **área azul**.



DADO PRATA

O dado **Prata** é marcado nesta área pelo jogador. Simplesmente marque o valor do dado escolhido na área prateada. A cor do número marcado (**Amarelo**, **Azul**, **Verde**, **Rosa**) pode ser escolhido livremente.

Atenção: Além disso, na área prateada, os jogadores podem marcar qualquer dado que foi colocado na bandeja depois de ter escolhido o dado **Prata**. Dados que foram colocados na bandeja antes do dado **Prata** ser escolhido não podem ser marcados, pois não foram movidos para a bandeja pelo dado **Prata**.

Se um jogador escolher o dado **Branco** para a área prateada e assim colocar o dado **Prata** na bandeja, qualquer cor pode ser marcada pelo dado **Prata**. O mesmo acontece da outra forma. Se o dado **Branco** for posto na bandeja pela escolha do dado **Prata**, então o dado **Branco** funciona como qualquer cor.

Exemplo: Leandro escolhe um **3 Prata**. Agora ele marca o **3 Verde** na área prateada. Depois, ele coloca o **1 Azul** e o **2 Branco** na bandeja. Agora ele marca o **1 Azul** na área prateada e pelo **2 Branco** ele decide marcar um **2 Verde**.

Se um jogador não puder marcar um número usando o dado **Prata** (por já ter marcado) ele não pode escolher este dado (e assim não marca o dado, que depois teria sido colocado na bandeja de prata).

Se o dado **Prata** for escolhido por um jogador passivo ou por uma ação extra de um jogador ativo, um número correspondente em qualquer cor pode ser marcado na área prateada. Como nenhum outro dado pode ser colocado na bandeja após, nenhum número adicional pode ser marcado na área prateada.



Jogadores recebem pontos baseados no número de marcações feitas em cada linha. As estrelas cinzas na base da área prateada mostram quantos pontos (número branco na estrela) são concedidos para o total de marcas em todas as linhas. Para 4 marcas em uma linha, o jogador recebe, p.ex. 11 pontos. A soma de todas as quatro linhas geram os pontos para a área prateada.



DADO AMARELO

Usando dados **Amarelos**, os jogadores podem circular o número correspondente na **área amarela**. Se um número já foi circulado, pode então ser marcado. ○→✗

Atenção: Bônus são ativados por completar uma linha ou uma coluna (de acordo com as setas) com círculos! Marcas não são necessárias para os bônus.

Os jogadores recebem pontos com base no número de marcas feitas na **área amarela**. As estrelas amarelas no topo da **área amarela** mostram quantos pontos (números em preto na estrela) são concedidos pelo total de marcas na área. Números que foram apenas circulados não contam.



DADO AZUL

Quando um jogador decide usar o dado **Azul**, adiciona o valor do dado **Branco** ao dado **Azul** (não importa onde o dado esteja naquele momento). A soma é escrita abaixo na **área azul**. Então os jogadores devem começar pelo espaço mais à esquerda e seguir para a direita, sem pular nenhum espaço. Para cada espaço o número registrado precisa ser menor ou de mesmo valor que o anterior. O mesmo se aplica ao contrário, se o jogador usar o dado Branco (coringa) como se fosse Azul — ele deve adicionar o valor atual do dado Azul ao Branco para obter um total.

Isso se aplica mesmo se o segundo dado (Azul ou Branco) estiver no campo de dados ou na bandeja de prata do jogo e funciona da mesma forma, tanto para o jogador ativo quanto para o passivo. Os jogadores não podem optar por considerar apenas o valor de um dos dados ao preencher a área azul. Se o jogador ativo escolher o dado Azul em um turno e o dado Branco em outro turno, ele pode, potencialmente, marcar dois espaços na área azul na mesma rodada. O número branco na estrela sobre a última caixa preenchida indica o número de pontos marcados para esta parte no fim do jogo.



DADO VERDE

Usando o dado **Verde**, os jogadores devem multiplicar o número do dado **Verde** pelo multiplicador do espaço verde aberto. O resultado correspondente é então anotado no espaço verde aberto. Os jogadores devem começar pelo espaço disponível mais à esquerda e seguir para a direita, sem pular espaços.

Assim que dois espaços forem preenchidos, um cálculo é feito e o jogador marca seus pontos. Durante o cálculo, o valor do segundo espaço é subtraído do primeiro. O resultado é anotado na estrela verde acima. É possível fazer pontos negativos. Portanto, um número mais alto deve ser escrito primeiro, antes de um número relativamente menor posto no segundo espaço.



Atenção: Um jogador receberá zero ponto se o segundo espaço de um cálculo estiver vazio no final do jogo. Porém, um jogador recebe o bônus correspondente imediatamente depois de escrever um número abaixo.

Exemplo: Leandro escolhe um **5 Verde** e escreve $5 \times 2 = 10$ no primeiro espaço. Numa rodada futura ele escolhe um **1 Verde** e escreve $1 \times 2 = 2$. Então ele imediatamente escreve 8 ($10 - 2 = 8$) dentro da estrela **verde** sobre o cálculo.

No final do jogo, os jogadores recebem o somatório de todos os valores colocados em suas estrelas **verdes**.



DADO ROSA

Usando dados **Rosa**, os jogadores podem marcar pontos na **área rosa**, começando da esquerda para a direita os jogadores preenchem os espaços sem pular nenhum. Para cada espaço o jogador registra o valor do dado **Rosa** escolhido. Não há restrições quanto ao número anotado. Qualquer resultado rolado pode ser escrito nos espaços da **área rosa**. No entanto, o bônus abaixo só é recebido se o número escrito for igual ou maior que o valor descrito no espaço. Se este não for o caso, o jogador não recebe o bônus mostrado abaixo do espaço.

No final do jogo, os jogadores ganham o somatório de todos os números registrados na trilha **rosa**.



CASO ESPECIAL

Se um jogador passivo não for capaz de usar um dado da bandeja de prata, ele pode usar um dado dos campos de dados do jogador ativo. Um jogador passivo pode voluntariamente não usar um dado da bandeja de prata. No entanto, não é permitido fazer isso e então usar um dos dados do jogador ativo.

Se o jogador ativo não puder ou não quiser usar nenhum dos dados de uma determinada rolagem ele simplesmente não poderá colocar uma marcação em sua folha de pontuação para aquela rolagem. Isso ainda conta como uma das suas 3 rolagens.

OS BÔNUS

Os jogadores podem ganhar bônus, que estão listados no final das linhas ou colunas (prata, **amarela**) ou diretamente abaixo de certos espaços (**azul, verde, rosa**).



Assim que um número é marcado ou escrito em um espaço com um bônus - ?, o jogador recebe o bônus associado. Então o jogador deve imediatamente registrar um número em um espaço da área da cor de sua escolha (1 à 6 para **verde e rosa**, 2 à 12 para **azul**) ou fazer uma marca (prata e **amarela** - mas **amarela** apenas se o espaço estiver circulado) ou marcar um círculo em volta de um número (**amarela**). O bônus não pode ser guardado para um momento posterior no jogo; tem que ser utilizado imediatamente!

No início da rodada 4, todo jogador pode livremente escolher uma cor para a **?** preta.

Os bônus também são ativados quando o jogador faz a última marca em uma coluna na **área prata** ou, se o último número de uma linha ou coluna da **área amarela** estiver circulado. Ele imediatamente usa o bônus exibido na borda. Se o jogador circular o último espaço em uma barra de ação (veja Ações), receberá imediatamente o bônus exibido.

Resumo dos Bônus:

Bônus em um espaço individual = Recebido imediatamente quando um número é inserido nesse espaço.

Bônus no final de uma linha ou coluna = Recebido apenas quando todos os espaços na linha / coluna estão marcados ou têm um círculo ao redor



deles (**amarela**).



As Raposas dão prêmios no final do jogo. O valor de cada Raposa conquistada será igual ao menor valor pontuado dentre as áreas coloridas do jogador. Por exemplo, se a pior pontuação de um jogador for da **área verde**, com 8 pontos, cada Raposa marcará 8 pontos nesse jogo.

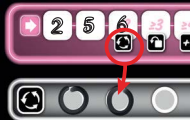
	Folha
49	
36	
27	
8	
21	
21	
2	

Atenção: Se um jogador marcar 0 pontos em uma área, Raposas serão inúteis!

AÇÕES

As três barras de ações podem ser destravadas durante o jogo. Ao contrário dos bônus, ações podem ou ser usadas imediatamente depois de serem destravadas ou podem ser utilizadas mais tarde em outro momento no turno ou outra rodada. Quando um jogador destrava uma ação, ele deve circulara o próximo espaço na linha correspondente. Após ele usar uma ação, ele deve marcar o primeiro círculo disponível.

Jogadores podem realizar quantas ações quiserem em um determinado turno, desde que ainda tenham ações disponíveis.



Ação de re-rolagem:

Pode ser usada apenas pelo jogador ativo. Se ele quiser rolar novamente todos os dados que ele lançou (ou seja, os dados que não estão na folha ou na bandeja), ele poderá gastar uma ação de re-rolagem para isso. Todos os dados devem ser lançados novamente ao fazer isso (então, você não pode manter alguns dados e rolar uma parte dos outros).

Ação de retorno:

Pode ser usada apenas pelo jogador ativo. Com essa ação um dado que já tinha sido colocado na bandeja poderá ser devolvido para o próximo lançamento. Uma vez que os dados tenham sido lançados esta ação não pode ser usada.

Ação de dado extra:

Usando esta ação um dado extra pode ser selecionado. Esta ação só pode ser usada no final de um turno (ou seja, após o jogador ativo ter atribuído regularmente todos os seus dados ou após um jogador passivo ter escolhido um dado na bandeja de prata). Com esta ação, o jogador pode escolher qualquer um dos 6 dados, incluindo um dado que o jogador ativo já tenha previamente escolhido ou até mesmo o dado que o jogador acabou de escolher com a ação normal!

Os jogadores podem usar múltiplas ações adicionais durante uma única rodada, mas cada dado só pode ser escolhido uma vez por rodada desta maneira.

Exemplo: Angela escolheu os dados e os inscreveu em sua folha de pontuação. Ela ainda tem duas ações adicionais. Para a primeira ação, ela escolhe o dado **Branco** como um dado extra, usa-o como um **4 Amarelo**. Como segundo dado extra, escolher o dado **Branco** novamente não é uma opção. Porém, ela pode escolher o dado Azul e assim, juntamente com o dado **Branco**, marcar um **7 área azul** (**3 Azul + 4 Branco = 7**).



FINAL DO JOGO

O jogo termina após o último jogador ativo ter finalizado seu turno na rodada final e depois de todos os jogadores passivos terem realizado suas ações nesta rodada. Cada jogador pode usar ações de dados adicionais aqui, mas as ações remanescentes de Re-rolagem terão expirado.



Um jogador registrará as pontuações para cada jogador em cada área colorida. Raposas ganhas vão marcar pontos para cada jogador. As Raposas de um jogador valerão a pontuação da área menos pontuada.

Os pontos são somados e o jogador com o maior total é o vencedor. Se houver empate, o jogador com a maior pontuação em uma área individual vence o empate. Se ainda assim nenhum vencedor puder ser determinado, a vitória é compartilhada.

JOGO SOLO

O objetivo do jogo solo é marcar tantos pontos quanto possível. As regras são em grande parte as mesmas.

O jogo solo dura 6 rodadas. O jogador começa como um jogador ativo, em seguida assume o papel do jogador passivo antes de se tornar ativo novamente. Assim, o jogador estará ativo e passivo 6 vezes, alternadamente. Quando o jogador está no papel passivo, ele rola todos os dados e coloca os 3 valores mais baixos na bandeja de prata. Se houver um empate, os 3 dados que ficarem mais próximos da bandeja devem ser escolhidos.

Atenção: Como num jogo de múltiplos jogadores, como jogador passivo você não poderá usar a ação de re-rolagem.

Um jogador pode determinar quão inteligente é, verificando sua pontuação final nesta tabela:



nível	pontos
★★★★★	Duplamente inteligente! >320
★★★★☆	Pontos = QI 300-319
★★★★☆	Respeito! 280-299
★★★★☆	Não pode ter sido sorte! 260-279
★★★☆☆	Pessoal, olhem para isso! 240-259
★★★☆☆	Muito, muito sagaz! 220-239
★★★☆☆	Você está se esforçando! 200-219
★★★☆☆	Você deveria ficar feliz! 180-199
★★★☆☆	No caminho certo. 160-179
★★★☆☆	Tem como fazer melhor. 140-159
★★★☆☆	Meio inteligente... <140

Adaptação livre para língua Portuguesa: Leandro Nunes e Swami Guimarães

Autor: Wolfgang Warsch

Layout: Leon Schiffer

Edição: Thorsten Gimmmler

Realizado na T.R. Knight



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21

12055 Berlin

www.schmidtspele.de

www.schmidtspele-shop.de



**STRONGHOLD
GAMES™**

Stronghold Games

7964 Emerald Winds Circle

Boynton Beach, FL 33473 USA

Email: info@StrongholdGames.com

And visit our website at: StrongholdGames.com

© 2019 Stronghold Games All Rights Reserved.

Under license from Schmidt Spiele GmbH

