



Wool STREET

Regras em PORTUGUÊS  14+  2-5  15'

Conteúdo

- 50 cartas de Produtos – 10 x 5 cores diferentes
- 35 cartas de Nova York (Carneiros) – 7 x 5 cores diferentes
- 5 cartas de valor (2, 1, 1, -1, -2)

Ideia e Objetivo do Jogo

Os produtos que vendem mais rápido em Nova York tornam-se tendência. O jogador que tiver mais ações dos produtos que estão em alta vence!

Preparação

Distribua 10 cartas de Produto para cada jogador (duas de cada cor) e as coloque à sua frente, viradas para cima, organizadas em pilhas por cor. Esse é o seu estoque. As cartas de Produto restantes são devolvidas à caixa.

Embaralhe todas as cartas de Nova York e faça cada um dos passos a seguir:

- separe 5 cartas viradas para baixo sem olhar, **elas ficarão no fundo do monte de compra.**
- em seguida, das 30 cartas restantes, distribua 6 cartas viradas para baixo para cada jogador (secretamente eles devem olhar essas cartas, memorizá-las e devolvê-las)
- por fim, embaralhe novamente essas 30 cartas, **coloque-as sobre as 5 cartas que ficaram separadas**, completando o monte de compra.

Essa é a sua “pesquisa de mercado”. Cada jogador tem informações vagas sobre as primeiras cartas de Nova York no monte de compra e, portanto, sobre os produtos **PROVAVELMENTE** mais na moda – embora ninguém tenha certeza de nada.

O jogador mais atento nas tendências da moda toma o primeiro turno, e o jogo segue em sentido horário.



Figura I: Exemplo de preparação de um jogo com 4 jogadores.

Como Jogar

Começando pelo primeiro jogador e depois no sentido horário, o jogador ativo **DEVE** realizar **DUAS AÇÕES OBRIGATORIAS**:

1. **COMPRAR** uma carta de Nova York do monte de compra e colocá-la no centro da mesa ao lado (direita) de outra carta de Nova York da mesma cor. Se não houver nenhuma outra carta de Nova York da mesma cor, uma nova fila é formada.

2. **VENDER** ou **COMPRAR** uma carta de Produto. Para **VENDER**, pegue UMA carta de Produto do seu estoque e coloque-a no centro da mesa, ao lado (esquerda) da fila de cartas de Nova York da mesma cor. Se ainda não houver nenhuma carta de Nova York dessa cor, uma nova fila é formada.

Para **COMPRAR**, pegue UMA carta de Produto do centro da mesa e coloque-a no seu estoque.

Todas as cartas de Produto no estoque devem ser mantidas **VIRADAS PARA CIMA**, TODAS visíveis aos outros jogadores, empilhadas por cor.

Se não houver cartas de Produto no centro da mesa (como durante a primeira rodada), o jogador ativo não pode realizar a ação “COMPRAR”, somente “VENDER”.

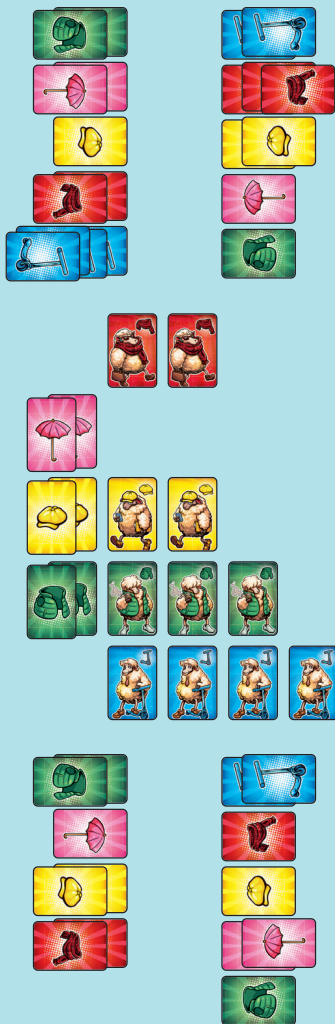


Figura II: Exemplo de jogabilidade.

As cartas de Nova York no centro da mesa representam o gráfico de vendas dos diversos produtos. Assim que a **SÉTIMA** carta de Nova York da **MESMA COR** for colocada no centro da mesa, atribua a carta de valor mais alta restante a essa cor. (A primeira cor a atingir 7 cartas de Nova York recebe a carta de “valor 2”, a segunda e a terceira recebem a carta de “valor 1”, a quarta recebe “-1” e a quinta “-2”).

ATENÇÃO: os valores podem ser tanto **POSITIVOS** quanto **NEGATIVOS**.

Atribuir uma carta de valor não é uma ação. Após atribuir uma carta de valor, os jogadores continuam jogando normalmente.

Fim do Jogo

Assim que o monte de compra acabar, o jogador ativo realiza a ação “**VENDER**” ou “**COMPRAR**” uma última vez e, em seguida, o jogo termina.



Figura III: Exemplo do fim do jogo. O monte de compra está esgotado e todas as cartas de valor foram atribuídas.

Os jogadores calculam sua pontuação final. Cada carta de Produto no estoque vale pontos correspondentes à carta de valor atribuída à sua respectiva cor.

O jogador com a maior pontuação final vence o jogo. Em caso de empate, vence quem tem maior número de produtos de maior valor, se o empate persistir, vence quem tem menos produtos de menor valor. Se ainda assim o empate persistir, a vitória é compartilhada.