

Matryoshka

Algumas Matryoshkas raras, compostas de sete bonecas cada, foram espalhadas ao longo dos anos e terminaram distribuídas aleatoriamente nas mãos de colecionadores de antiguidades. Conjuntos completos dessas Matryoshkas valem muito dinheiro no mercado de antiguidades. Grupos de Matryoshkas de conjuntos diferentes do mesmo tamanho também valem um bom dinheiro. Os colecionadores marcaram um encontro para trocar bonecas e tentar reagrupar estas Matryoshkas raras. Obviamente, cada colecionador quer sair desse encontro com a coleção mais valiosa. Mas quem terá sucesso?

Componentes

70 cartas de Matryoshkas
10 conjuntos de 7 cartas

5 cartas de referência
apresentando a pontuação final do jogo



Preparação

Em um jogo com **3 jogadores**, remova **quatro** conjuntos completos de cartas de Matryoshkas. Em um jogo com **4 jogadores**, remova **dois** conjuntos completos de cartas de Matryoshkas.

Embaralhe todas as **cartas de Matryoshkas** e coloque-as em um baralho com a face virada para baixo.

Cada jogador compra **seis cartas** do baralho e fica com essas em sua mão, sem mostrar aos outros jogadores.

Cada jogador escolhe **duas cartas** de sua mão e coloca essas cartas com a face virada para baixo à sua frente. Depois que todos os jogadores escolherem suas cartas, estas cartas são reveladas e colocadas com a face virada para cima em frente do jogador respectivo. Organize as cartas de maneira que todas as cartas de mesma cor estejam na mesma linha e cartas de mesmo valor estejam na mesma coluna (veja um exemplo de pontuação no final das regras).

Obs.: As cartas colocadas à sua frente fornecem aos outros jogadores informações sobre quais cartas você tem e quais você quer.

Cada jogador recebe uma carta de referência e a coloca à sua frente. Escolha um jogador inicial.

Visão geral de Jogo

Este jogo tem duração de quatro rodadas com três fases cada:

A. Comprar cartas

Cada jogador compra **duas cartas** do baralho, adicionando-as a sua mão.

B. Trocar cartas

Esta fase é jogada em turnos. Em cada um dos turnos, um jogador é o jogador ativo. Depois de seu turno, o jogador a sua esquerda será o próximo jogador ativo. O jogador inicial é o primeiro jogador ativo. Esta fase continua até que todos tenham sido o jogador ativo uma vez. O turno consiste de três etapas:

1. O jogador ativo **deve** escolher **uma carta** de sua mão e colocá-la com a **face virada para cima** no centro da mesa. Esta carta será trocada com outro jogador.
2. Cada outro jogador **deve** escolher **uma carta** de sua mão para oferecê-la em troca da carta do jogador ativo e colocar essa carta com a **face virada para baixo** em frente a eles.

Importante! Nenhum jogador (nem o jogador ativo, nem qualquer um dos outros jogadores) pode oferecer uma carta que está atualmente colocada à sua frente em exibição.

3. O jogador ativo olha todas as cartas oferecidas para troca sem mostrá-las aos outros jogadores e **deve escolher** uma. Ele pega a carta escolhida em suas mãos e o jogador que teve sua carta escolhida coloca a carta jogada pelo jogador ativo em sua mão. Todos os outros jogadores pegam as cartas que ofereceram e colocam novamente em suas mãos.

Obs.: Nesta fase, os jogadores têm a permissão de influenciar o jogador ativo. Por vezes pode ser interessante pegar uma carta sem valor naquele momento, mas que será interessante para uma troca mais adiante.

Exemplo:



Igor é o jogador ativo e decide oferecer uma Matryoshka de valor 2 para troca. Os outros jogadores oferecem uma carta que querem trocar por esta carta. Depois de olhar todas as cartas, Igor decide trocar sua carta com Karen. Karen pega a carta de Igor colocada no centro da mesa e a adiciona a sua mão. Igor pega a carta do Karen e a adiciona a sua mão (sem mostrá-la aos outros jogadores). Luis e Rafael pegam suas cartas de volta e as colocam em suas mãos (sem mostrá-las aos outros).

C. Apresentar cartas

Cada jogador pega suas cartas em exibição e coloca de volta em suas mãos. Agora todos os jogadores escolhem novas cartas e colocam em exibição à sua frente. Estas cartas podem ser as mesmas em exibição anteriormente ou quaisquer outras cartas.

A quantidade de cartas apresentadas **aumenta** a cada rodada:

1ª rodada, 4 cartas; 2ª rodada, 6 cartas; 3ª rodada, 8 cartas; 4ª rodada, 13 cartas.

Cada jogador coloca as cartas escolhidas viradas para baixo à sua frente. Depois que todos os jogadores escolherem suas cartas, as cartas são reveladas e colocadas com a face virada para cima em frente do jogador respectivo.

O jogador a esquerda do atual jogador inicial se tornará o jogador inicial da próxima rodada.

fim do jogo e pontuação

O jogo termina após quatro rodadas. Cada jogador terá **13 cartas** em exibição à sua frente (e terá uma carta em sua mão). Os jogadores ganham pontos pelos conjuntos de cartas em exibição.

Os pontos são recebidos por **colunas com ao menos duas cartas** (ex: quaisquer duas cartas com Matryoshkas de valor 5) e por **linhas com conjuntos de pelo menos duas cartas em sequência**.

Além disso, conjuntos de 5, 6 ou 7 cartas da mesma cor recebem um bônus de 1, 2 ou 3 pontos respectivamente.

O jogador com o maior número pontos no total vence o jogo.

No caso de um empate, o vencedor é o jogador com a maior sequência de uma Matryoshka (maior quantidade de cartas em sequência na mesma linha). Se ainda houver empate, o vencedor é o jogador com a segunda maior sequência e assim por diante. Se o empate persistir após comparar todas as sequências, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Exemplo:

Coluna 1: 1 carta = 0 pontos
 Coluna 2: 2 cartas = 2 pontos
 Coluna 3: 3 cartas = 4 pontos
 Coluna 4: 2 cartas = 2 pontos
 Coluna 5: 2 cartas = 2 pontos
 Coluna 6: 2 cartas = 2 pontos
 Coluna 7: 1 carta = 0 pontos
 Pontuação total das colunas: **12 pontos**

Linha A: 2 cartas = 2 pontos
 Linha B: 2 + 3 cartas = 2 + 4 = 6 pontos
 Linha C: 5 cartas = 11 pontos (10 + 1 de bônus)
 Pontuação total das linhas: **19 pontos**

Pontuação final: 19 + 12 = **31 pontos**

Número de cartas	2	3	4	5	6	7
Pontos	2	4	7	10	13	16
Bônus				+1	+2	+3



Design do jogo: Sergio Halaban
Ilustrações: Eduardo Bera
Design gráfico: Martijn Haddinger

Desenvolvimento do manual: Jeroen Hollander
Gestor de projeto: Jonny de Vries
Tradução: Rafael Colmanetti - Yada³ Traduções.