

pot de Vin



São tempos de incerteza... Há um vácuo de poder desde o grande golpe. Todos, do mais alto aristocrata ao mais humilde chefe de gangue se esforçam para ganhar o apoio das guildas. Para ter este apoio será necessário subornar as quatro figuras mais poderosas e influentes da cidade, sabendo quando atacar com astúcia e prudência. As notícias correm rápido e nenhuma guilda quer se tornar infame... A menos, é claro, que elas possam lucrar com isso!

Em Pot de Vin o objetivo é coletar conjuntos de diferentes Símbolos de Guilda ao vencer as rodadas e tomar as cartas de seus oponentes. Acumule a quantia certa de símbolos para somar mais pontos. Coringas podem ser qualquer Guilda de sua escolha, mas cuidado com o Pot de Vin (13), se não juntar todos, eles irão te atrapalhar no final.

Componentes

64 cartas, contendo:

52 cartas distribuídas entre 4 personagens, intituladas cartas de Personagem, e que simbolizam os 4 influentes dignitários.



Aldo



Pietra



Enzo



Ugo

Dentre este baralho de 52 cartas, há 6 Guildas, nas cartas de valor 4 à 12.



Guilda dos Nobres



Guilda dos Artistas



Guilda dos Comerciantes



Guilda dos Trabalhadores



Guilda dos Cavaleiros



Guilda dos Assassinos

6 cartas Neutras, que aparecem nas cartas de valor 1-3 e 13.



Carta ?

(Coringa, conta como qualquer Guilda, carta valor 1)



Carta +2

(Bônus, carta valor 2)



Carta -2

(Penalidade, carta valor 3)



Carta Pot de Vin

(Veja pontuação na pág. 6, valor 13)





6 Cartas de Ajuda



6 Cartas de Tesouro



1 Tabuleiro



24 Gemas de Suborno



1 Bloco de Pontos

Preparação

(para 3 a 5 jogadores / para jogo em 6 jogadores, ver pág. 7)

Cada jogador recebe um número de Gemas de Suborno, de acordo com a TABELA DE JOGO abaixo.

As 52 cartas são embaralhadas e um número delas, definido pela TABELA DE JOGO, são colocadas viradas para baixo, formando uma pilha de compras (*Pilha de Trunfos*), que determina o número de rodadas do jogo.

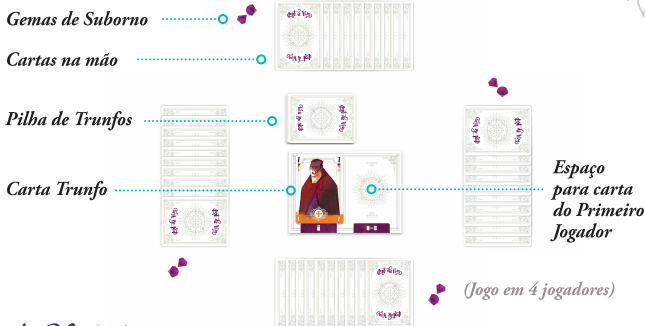
A carta do topo da Pilha de Trunfos é revelada e será o personagem Trunfo da primeira rodada.

As cartas restantes são distribuídas para os jogadores, de acordo com a TABELA DE JOGO e o número de jogadores:

TABELA DE JOGO

<i>Jogadores</i>	<i>Cartas na Pilha de Trunfos</i>	<i>Cartas para cada jogador</i>	<i>Gemas de Suborno para cada jogador</i>
3	16	12	4
4	12	10	2
5	12	8	4





As Rodadas

O número de rodadas é definido pela quantidade de cartas na Pilha de Trunfos. Na primeira rodada, o Jogador Inicial é escolhido aleatoriamente. Nas rodadas seguintes, o Jogador Inicial é quem venceu a rodada anterior.

Em cada rodada, o Jogador Inicial deve escolher uma carta de sua mão para jogar e encerra seu turno. O jogador seguinte, em sentido horário, deve escolher uma das seguintes ações:

Passar a vez, jogando uma de suas Gemas de Suborno.

Caso o jogador escolha essa opção, ele simplesmente não joga cartas de sua mão nesta rodada. Se o jogador não possuir mais Gemas de Suborno, ele não pode escolher essa opção.

Jogar uma carta do mesmo personagem que o Jogador Inicial. Se o jogador decidir jogar uma carta, ela **DEVE ser do mesmo personagem escolhido pelo Jogador Inicial** (a primeira carta jogada). Caso o jogador não possua cartas do mesmo personagem escolhido pelo Jogador Inicial, ele poderá jogar qualquer outra carta de sua mão.

A rodada prossegue até que todos os jogadores tenham realizado seu turno (*passado ou jogado uma carta*). Quando todos os jogadores tiverem feito a sua escolha uma vez, a rodada se encerra.



Em cada rodada, a carta do topo da Pilha de Trunfos é revelada no centro, determinando qual personagem é o Trunfo da rodada. O personagem Trunfo vence qualquer carta dos outros 3 personagens.

Define-se então qual dos jogadores foi o vencedor da rodada:

- 1. Caso os jogadores só tenham jogado cartas do mesmo personagem que o Jogador Inicial,** então o vencedor da rodada será aquele que jogou a carta de maior valor;
- 2. Caso os jogadores tenham jogado cartas de outros personagens, com exceção do personagem Trunfo da rodada,** então o vencedor da rodada será aquele que jogou a carta de maior valor do personagem jogado pelo Jogador Inicial;
- 3. Caso os jogadores tenham jogado cartas de outros personagens, incluindo o personagem Trunfo da rodada,** então o vencedor é o jogador que jogou a carta do personagem Trunfo de maior valor (*o personagem Trunfo ganha de qualquer carta dos outros 3 personagens*).



O vencedor da rodada recebe todas as cartas e Gemas de Suborno jogadas nesta rodada. Isso inclui sua própria carta, cartas jogadas pelos outros jogadores e a carta Trunfo da rodada. Ele coleta todas as cartas que ganhou e as coloca à sua frente, viradas para cima, de pontacabeça e separadas por colunas de acordo com as cores e símbolos de Guilda descritos na carta.





Se jogarem Gemas de Suborno na rodada, o vencedor as coloca no topo da carta de Tesouro. Elas contarão como Pontos de Vitória ao fim do jogo. As cartas Neutras, incluindo Coringas, Pot de Vins (13), +2s e -2s são colocadas em uma coluna separada.



Depois que vencedor da rodada separar suas cartas, o topo da Pilha de Trunfos é novamente revelado, e o personagem na carta será o Trunfo da rodada seguinte.

O vencedor da rodada se torna o Jogador Inicial e dá-se início a uma nova rodada. Se um jogador não possuir mais cartas em sua mão, suas Gemas de Suborno restantes devem ser removidas do jogo. Se um jogador vencer a rodada e não possuir mais cartas, o novo Jogador Inicial passa a ser o próximo jogador em sentido horário.

Lim do Jogo

Quando a Pilha de Trunfos acabar, o jogo termina.

Os jogadores que possuírem cartas Coringa devem colocá-las em colunas desejadas de acordo com as seguintes regras:

Cartas Coringa não podem ser deixadas na coluna de cartas Neutras. Coloquem em suas Guildas como preferir.

Uma Guilda nunca pode ter mais de uma carta Coringa e não se pode ter uma Guilda composta apenas de cartas Coringa.

If you cannot place a Joker according to these restrictions, discard it.





Pontuação

Cada jogador conta seus Pontos de Vitória para cada tipo de Guilda, como descrito na tabela abaixo:

CARTAS	PONTOS DE VITÓRIA
1 Símbolo de Guilda	1
2 Símbolos de Guilda Iguais	3
3 Símbolos de Guilda Iguais	6
4 Símbolos de Guilda Iguais	-1
5 Símbolos de Guilda Iguais	-3
6 Símbolos de Guilda Iguais	-6
7 Símbolos de Guilda Iguais	10
8 Símbolos de Guilda Iguais	15

Depois, some/subtraia os pontos de suas cartas Neutras e também das cartas Pot-de-Vin, como descrito na tabela abaixo:

CARTAS	PONTOS DE VITÓRIA
1 Pot-de-Vin	-1
2 Pot-de-Vin	-3
3 Pot-de-Vin	-6
4 Pot-de-Vin	10

Finalmente, adicione 1 Ponto de Vitória por Gema de Suborno em sua carta de Tesouro.

O jogador que possuir mais Pontos de Vitória é o vencedor. Em caso de empate, o jogador com mais cartas é o vencedor. Se o empate persistir, o jogador com mais Gemas de Suborno é o vencedor. Se mesmo assim o empate não for resolvido, a vitória é compartilhada.





Variante de Duplas

(Recomendado para um jogo com 4 ou 6 jogadores experientes)

Em um jogo com 4 jogadores, 2 duplas são formadas.

A disposição dos jogadores na mesa tem que ser de forma que as duplas joguem de forma alternada (*ou seja, dois jogadores da mesma dupla não jogam em sequência*).

O vencedor da rodada continua ganhando as cartas e organizando-as em sua área. Ele não pode entregar cartas ao seu parceiro de dupla, que terá sua própria área para organizar suas cartas.

No final do jogo, se ambos os parceiros da dupla tiverem uma fileira da mesma Guilda, só é contabilizada a fileira que possuir a menor quantidade de símbolos. Coringas são adicionados após ser decidido qual fileira será contabilizada.



$$\text{Pontos da Dupla} = +1 + 3 + 1 - 3 + 6 + 2 = 10$$

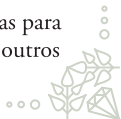
O restante das regras, e a pontuação no final do jogo, são idênticas às partidas individuais.

Jogo em 6 Jogadores

Em um jogo em 6 jogadores, 3 duplas são formadas.

Escolha o Jogador Inicial aleatoriamente.

Embaralhe todas as 52 cartas de Personagem, e distribua 8 cartas para os 3 primeiros jogadores da primeira rodada; e 9 cartas para os outros





jogadores. A carta restante é secretamente descartada, formando a Pilha de Trunfos no centro da mesa.

Cada jogador recebe 4 Gemas de Suborno.

Os três jogadores que receberam 9 cartas olham suas mãos e secretamente descartam 1 carta cada para a Pilha de Trunfos.

A Pilha de Trunfos é embaralhada, e a primeira carta é revelada, determinando o Trunfo da primeira rodada.

Quando um jogador vence a rodada, ele pega todas as cartas jogadas pelos jogadores, exceto uma, que fará parte da Pilha de Trunfos no futuro. Ela permanece no meio da mesa e uma nova carta é revelada e colocada sobre ela, tornando-se o trunfo da rodada seguinte.

Quando a pilha de trunfos acaba, as cartas reveladas são embaralhadas formando uma nova Pilha de Trunfos. Isto ocorrerá no início da quinta e nona rodada.

O jogo termina quando a Pilha de Trunfos acabar pela terceira vez, ou seja, depois de 12 rodadas.

O restante das regras, e a pontuação no final do jogo, são idênticas às partidas de 4 jogadores em duplas.

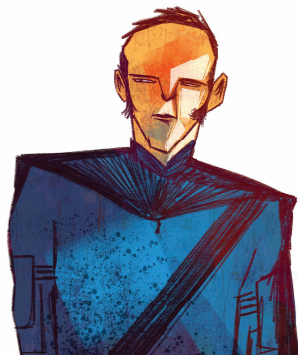
Créditos

Game Design: Warny Marçano & Fel Barros

Ilustração: Weberson Santiago

Design Gráfico: Luis Francisco

Agradecimentos: Agradeço à Luciana Azevedo, por todo amor e apoio. Aos grandes amigos Bruno Cardoso e Kinsney Almeida, por toda a dedicação e divulgação do jogo. Ao pessoal da Mansão das Peças, pela grande ajuda na fase de testes.



ACE
STUDIOS



© 2017 Mandala Jogos
mandalajogos.com.br

