



2-6 Jogadores – Idade: 8 anos - Duração: 10-20 minutos.

## CONTEÚDO

6 Dados coloridos de 6 lados (4 dados brancos e 2 dados pretos), um prato e um lançador de dados (torre vertical), 45 cartas, 3 suportes de cartas.

## OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores lançam os dados para alcançar uma das combinações exibidas sobre as 3 cartas visíveis. Quando um jogador alcança uma das combinações, ele ganha a carta correspondente e coloca-a de bruços (face para baixo) à sua frente. Cada carta tem um certo valor, indicado por um número em dois dos cantos. Algumas cartas valem mais pontos do que outras, mas a sua combinação é mais difícil de alcançar. No final do jogo, o vencedor é aquele que acumular o maior número de pontos.

## PREPARAÇÃO

Conecta os 3 suportes de cartas, coloca a torre sobre o prato dos dados, embaralha as cartas e dividi-as pelos 3 suportes de 15 cartas viradas para cima (ver fig. 1).

## AS COMBINAÇÕES

Cada carta mostra a combinação de dados que deve ser realizada para ganhar.

Se as faces dos dados representados sobre uma carta são de cores específicas, é preciso para tirar essa carta, obter dos dados essas cores (exatamente iguais). Se as faces dos dados exibidos sobre a carta têm 6 cores, não há a obrigatoriedade de uma cor específica, mas debes obter as combinações de dados indicadas como se segue (Fig. 2):

- a) **Trio:** 3 dados da mesma cor;
- b) **Três Pares:** 3 pares de dados, isto é, 3 vezes dois dados da mesma cor (3 pares podem ser de cores iguais ou diferentes);
- c) **Full House:** 1 par e 1 trio, isto é, 2 dados da mesma cor e 3 dados da mesma cor (par e trio podem ser de cores diferentes ou idênticos);
- d) **Quadra:** 4 dados da mesma cor;
- e) **Cor Parcial:** 5 dados da mesma cor;
- f) **Duplo Trio:** 2 vezes 3 dados da mesma cor (2 trios podem ser de cores idênticas ou diferentes);
- g) **Quadra e um Par:** 2 dados da mesma cor e 4 dados da mesma cor (par e quadra podem ter cores idênticas ou diferentes);
- h) **Cor Completa:** 6 dados da mesma cor.

## MODO DE JOGAR

O primeiro jogador é escolhido aleatoriamente, em seguida, joga-se na direção dos ponteiros do relógio.

No seu turno, um jogador pode rolar os dados até 3 vezes, se conseguir a combinação de uma das 3 cartas, pode parar por aí e apreender a carta depois de um, dois ou três lançamentos. Ele coloca a carta ganha à sua frente com a face virada para baixo.

- Primeiro lançamento: O jogador rola os 6 dados no lançador. Se ele realizar uma combinação existente num dos suportes de cartas, ele tem a opção de parar por aí e pegar na carta em questão. O seu turno já terminou e, em seguida, é o turno do próximo jogador. Se nenhuma combinação aparecer após o primeiro lançamento ou o jogador deseja tentar obter outra carta, ele pode decidir conservar dados antes do seu segundo lançamento, ele coloca então os dados que escolheu para fora do prato, tendo o cuidado para não alterar a sua face superior.
- Segundo lançamento: o jogador rola os dados no lançador que não tenha colocado de lado, se ele alcançar uma das combinações visíveis nos suportes de cartas, ele tem a opção de parar por aí e pegar na carta em questão. O seu turno termina em seguida joga o próximo jogador. Se nenhuma combinação aparecer após o segundo lançamento ou o jogador deseja tentar obter outra carta, ele pode decidir conservar dados antes de relançar. Pode também, se desejar, lançar os dados previamente colocados de lado.

- Terceiro lançamento: o jogador rola os dados que ele não colocou de lado. O seu turno terminou:
  - Fez uma combinação visível de um dos suportes de cartas, ele pega na carta em questão e é a vez do próximo jogador, que deve pegar em todos os dados.
  - Se no final dos 3 lançamentos ele não fez nenhuma combinação, o seu turno, está também concluído, mas, em seguida, o próximo jogador tem duas opções:
    1. Conservar um ou mais dados lançados pelo jogador anterior, pelo que só lhe resta em seguida dois lançamentos de dados para fazer uma combinação. Ele começa o seu turno como se fosse o seu segundo lançamento (ver acima);
    2. Relançar os 6 dados, começando então como se fosse o seu primeiro lançamento (Ver acima).

**Atenção:** se ao final de um primeiro ou 2º lançamento um jogador escolher relançar quando teve a oportunidade de pegar numa carta, ele não terá, por seguinte, a oportunidade de a levar. Esta combinação é perdida; para este turno do jogo, o jogador tem de fazer outra combinação.

No exemplo (fig. 3), o jogador fez vermelho, vermelho, vermelho, vermelho, verde e azul, após o primeiro lançamento. Poderia parar de vez e pegar na carta "4 dados da mesma cor" de valor 2 pontos, mas ele decidiu conservar os 4 dados vermelhos e continuar a lançar para obter um 5º dado vermelho, autorizando-o a ganhar a carta "5 dados da mesma cor" de valor de 3 pontos. Se ele falhar, ele não ganha nenhuma carta e é o turno do próximo jogador que tem a opção de conservar os quatro dados vermelhos com 2 lançamentos possíveis, ou relançar os 6 dados com três lançamentos possíveis, ou não relançar e pegar imediatamente na carta "4 dados da mesma cor", agradecendo ao seu antecessor!

## OS DOIS DADOS PRETOS

Quando estes dois dados forem jogados juntos e mostrarem a mesma cor, o jogador tem a possibilidade de transformar qualquer dado (seja preto ou branco) numa cor da sua escolha para anular ou fazer uma combinação.

## AÇÃO DAS CARTAS (Figura 4):

Algumas cartas mostram símbolos que desencadeiam ações especiais e os efeitos dessas cartas são aplicadas à medida que são ganhas:



**A) Realizar outro turno:** 3 lançamentos de dados suplementares.



**B) Tira uma carta:** pega numa carta previamente ganha por um dos teus adversários, escolhes um jogador que tem de apresentar as suas cartas com a face para baixo para escolheres uma.



**C) Troca uma carta:** um jogador à tua escolha apresenta as suas cartas viradas para baixo para escolheres uma e, em seguida, por troca, das uma das tuas cartas (daquelas que já tens).



**D) Super troca:** ages como acima, mas com cada um dos teus adversários!

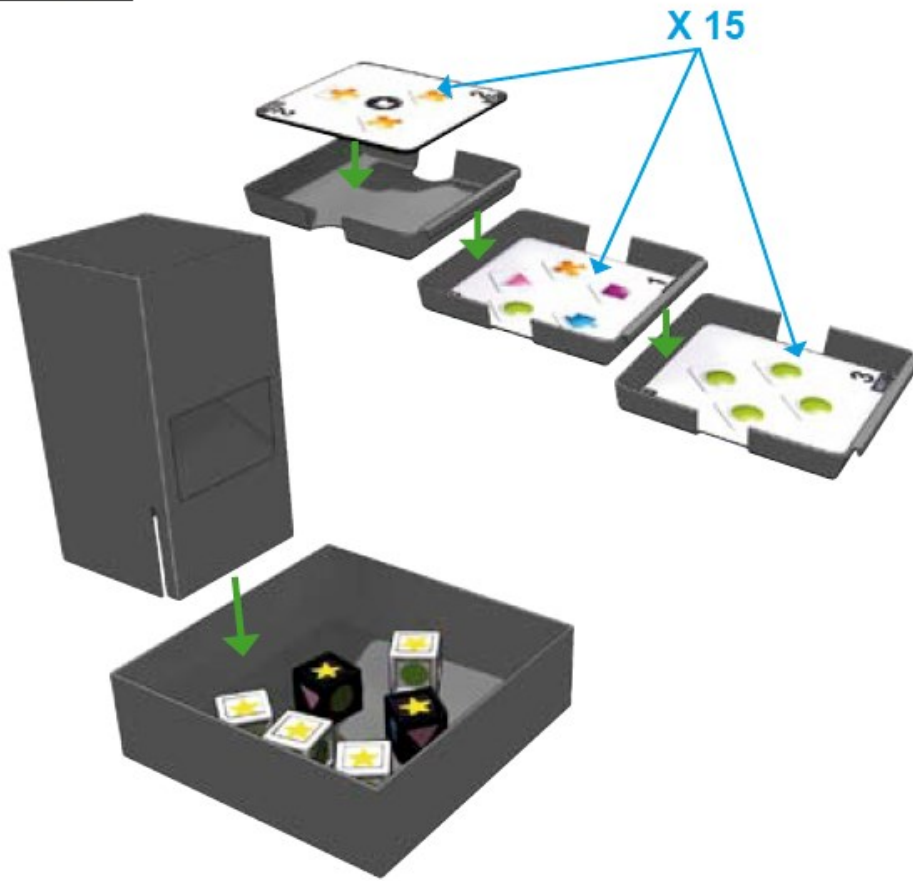
## FIM DO JOGO

O jogo termina de forma diferente, dependendo do número de jogadores.

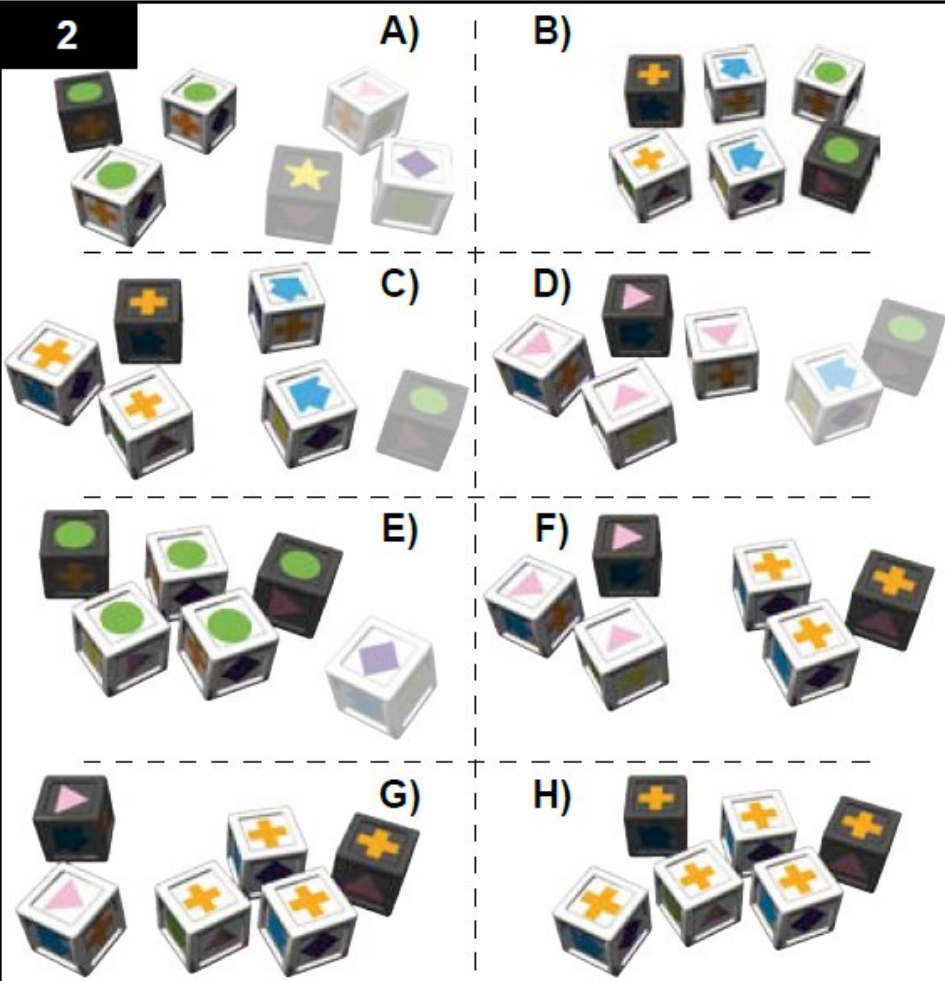
- A 2, o jogo termina quando um jogador ganhar 10 cartas. Contudo, um jogador que tenha ganho, pelo menos 7 cartas e ache que tem mais pontos do que o outro, pode decidir terminar o jogo no final do turno.
- A 3, o jogo termina quando um jogador ganhar 8 cartas, a menos que um jogador que tenha ganho, pelo menos 5 cartas, decida terminar o jogo.
- A partir de 4 a 6 jogadores, o jogo termina quando um jogador ganhar 6 cartas, a menos que um jogador que tenha ganho, pelo menos 4 cartas, decida terminar o jogo.

Quando o jogo terminar, os jogadores somam os valores das cartas que ganharam: aquele que acumulou o maior número de pontos é o vencedor.

1



2



3



4

A)

B)

C)

D)



Versão Portuguesa:



Paulo Santos  
Novembro de 2013