RENATO SIMÕES

PESCADO NOVO

2-4 10+ 30'

Um jogo de Fishing, baseado na clássica Escoba

COMPONENTES

- 40 Cartas de Pescado (4 Naipes de 1 a 10)
- 10 Cartas Especiais
- 1 folheto de regras

INTRODUÇÃO

Pescado Novo é um jogo de "Pesca". Sempre que você joga uma carta de sua mão, você está tentando "pescar" cartas da mesa. Pescado Novo é baseado no clássico jogo latino: Escopa.

PREPARAÇÃO

Uma partida de Pescado Novo pode ser jogada de 2 a 4 jogadores. Em 4 jogadores você pode optar por jogar individualmente ou em duplas. Quando em duplas, os jogadores intercalam-se, sentando opostos a sua dupla, como no truco, no buraco, entre outros.

Separe as 10 cartas especiais, identificadas pela borda roxa e embaralhe-as. Ainda separadamente, embaralhe as demais cartas.

Retire, aleatoriamente, duas cartas do baralho comum, sem vê-las. Coloque duas cartas especiais, também sem olhá-las, junto das 38 cartas comuns restantes, formando assim o ***BARALHO DE PESCADO*** e reembaralhe. Distribua 3 cartas para cada jogador e revele 4 cartas do ***BARALHO DE PESCADO*** na mesa.

O jogador a esquerda de quem embaralhou começa jogando.

VARIANTE AVANÇADA

Em vez de retirar duas cartas do baralho comum, retire quatro e coloque quatro cartas do baralho especial no lugar.

Ao distribuir as cartas, revele 4 cartas do ***BARALHO DE PESCADO*** na mesa e distribua todo o restante do ***BARALHO DE PESCADO*** aos jogadores.

JOGANDO

Pescado Novo é jogado numa série de turnos. O primeiro jogador começa e depois o jogo segue em sentido horário.

Na sua vez de jogar, o jogador escolhe uma das cartas em sua mão e joga na mesa. Se conseguir, somando a carta jogada com uma ou mais cartas da mesa, chegar a uma soma de exatamente 15, o jogador captura - pesca - a carta que jogou e todas as que, junto com ela, somam 15. Caso exista mais de uma combinação de cartas que somam 15 com a carta jogada, o jogador escolhe ***APENAS UMA*** das combinações e pega as cartas para si.

Exemplo: *Jogador joga um 4. Na mesa há um 3, um 5, um 6 e um 8. Neste caso, o jogador da vez pega as cartas 4, 5 e 6,* ***OU*** *pega as cartas 4, 3 e 8.*

Ao pescar cartas da mesa, o jogador coloca-as, viradas para baixo, à sua frente. Elas serão parte da pontuação ao final da partida.

Se, ao pescar cartas da mesa, o jogador da vez pescar ***TODAS*** as cartas abertas na mesa, não sobrando nenhuma para o próximo jogador, ele faz um ***PESCADO***, que equivale a um ponto no fim da rodada. Marque um ***PESCADO*** colocando uma das cartas pescadas virada para cima, à sua frente, simbolizando o ***PESCADO***.

Em seguida é a vez do próximo jogador em sentido horário.

Quando todos os jogadores tiverem jogado as cartas de suas mãos, novas 3 cartas são distribuídas aos jogadores. Esse ciclo se repete até que o baralho não possua mais cartas.

Quando o baralho não possui mais cartas, os jogadores já jogaram todas suas cartas e ainda existem cartas na mesa, quem pescou cartas por último leva todas as restantes sobre a mesa.

A RODADA

Quando o baralho se esgotar, a rodada chegou ao fim. Calculem as pontuações. Caso, somando-se as pontuações das rodadas anteriores, nenhum dos jogadores ou duplas tiver

alcançado 12 pontos, comece uma nova roda. Caso ao menos um jogador ou uma dupla tiver alcançado 12 pontos ou mais, o jogo se encerra e vence o jogador ou a dupla com maior pontuação.

A PONTUAÇÃO

Ao final de uma rodada, marque 1 ponto de vitória para o jogador ou a dupla que tiverem cada uma dessas conquistas:

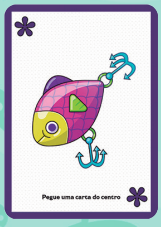
- *Ter a carta 7 de Atum (Azul)*
- *Ter maioria de cartas de Atum (Azul)*
- *Ter mais cartas que os adversários*
- *Ter mais cartas 7 que os adversários*
- *1 ponto por **PESCADO***

FIM DE JOGO

Ao final da rodada em que um dos jogadores ou uma das duplas alcançar 12 pontos, o jogo é finalizado e quem tiver mais pontos no total das rodadas do jogo vence a partida.

AS CARTAS

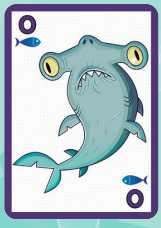
B - Pule sua vez. Esta carta é descartada e é a vez do próximo jogador. Caso B seja aberta na mesa durante a preparação do jogo, descarte-a. A mesa ficará com apenas 3 cartas.



* - Escolha uma carta aberta na mesa e pegue-a. Se aquela for a única carta na mesa, pontue um PESCADO. Caso * seja jogada na mesa vazia ou aberta durante a preparação, considere-a um “0” zero.

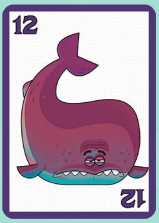
1/10 - Esta carta vale como uma carta 1 ou uma carta 10.

J - Jogue esta carta na mesa. vocie pula sua vez e o próximo jogador a pegar cartas da mesa leva esta carta junto. Esta carta vale -1 ponto ao final da rodada para quem a pescou.



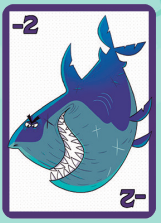
0 - Esta carta soma 0 e vale 1 ponto para quem a pescar.

11 - Vale como uma carta de valor 11.



12 - Vale como uma carta de valor 12.

13 - Vale como uma carta de valor 13.



-2 - Vale como uma carta de valor -2.

-1 - Vale como uma carta de valor -1.

GAME DESIGN: RENATO SIMÕES

ARTISTA: CHRIS BORGES

EDITORAÇÃO: GEEKS N’ ORCS