

Arraial

LIVRO DE REGRAS

1 - Introdução

Não quer ler as regras?
Veja o vídeo em
www.mebo.pt

Em Portugal, durante o Verão, existem muitas festas populares, onde as pessoas se encontram na rua para festejar. Cada bairro, cada rua, celebra o seu Arraial ao ar livre, com muita música, comida e bebida.

Neste jogo, cada jogador organiza um Arraial na sua Rua e tem como objectivo atrair o maior número de Visitantes. No final, o jogador que tiver mais visitantes no seu Arraial, ganha o jogo.

Este é um jogo para 1 a 4 pessoas com um tempo de jogo aproximado de 15 minutos por jogador.

2 - Componentes do jogo

Este livro de regras.



1 disco
marcador de Fase



4 Visitantes Casal
(1 amarelo, 1 vermelho,
1 verde, 1 azul)



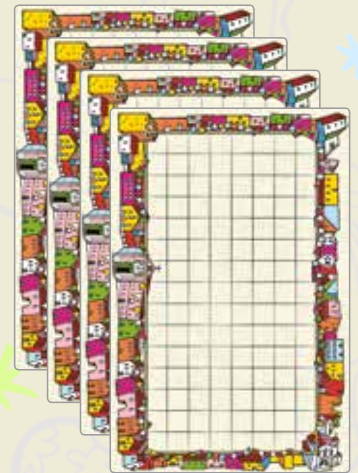
56 Visitantes Individuais
(9 amarelos, 9 vermelhos,
9 verdes, 9 azuis e 20 brancos)



72 Peças de Cor
(18 amarelas, 18 azuis, 18 verdes, 18 vermelhas)



Manjerico
peça de 1º jogador
O jogo vem com
3 peças destas,
mas é apenas
necessário usar uma.



4 Tabuleiros Rua



4 Barras de Nível



1 Carta de Fase



24 cartas Peça de Cor



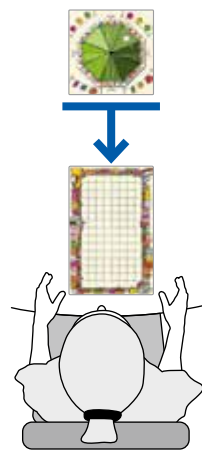
1 Tabuleiro Central
(constituído por um Tabuleiro quadrado e um
Octógono unidos por um rebite de plástico)

3 - Preparação do jogo

(ao ler esta página, consulte o diagrama na página 3)

- 1 Coloque no centro da mesa o Tabuleiro Central.
- 2 Cada jogador recebe um Tabuleiro Rua e coloca-o à sua frente, na vertical (veja exemplo nesta página).
- 3 Cada jogador coloca a sua Barra de Nível no seu tabuleiro. Escolha o local de acordo com o nº de jogadores. Esta Barra define o espaço disponível que cada jogador tem para montar a sua festa.
- 4 Baralhe as 24 cartas Peça de Cor e coloque com a face para baixo numa pilha ao alcance de todos os jogadores.
Com 2 jogadores - antes de baralhar as cartas, remova uma Carta Peça de Cor de cada tipo (são 8 no total) e devolva-as à caixa. Não vão ser usadas.
- 5 Bisque 3 cartas Peça de Cor e coloque-as com a face para cima, no Octógono, no local assinalado. **Importante:** as cartas têm de ser colocadas com a orientação correcta. O sinal amarelo na carta TEM que coincidir com o Octógono.
- 6 Bisque 3 cartas Peça de Cor e coloque-as com a face para cima, ao lado do Tabuleiro Central. Sempre que necessário, é destas 3 cartas abertas que se vão biscar novas cartas. Se não houver aqui cartas, retire-as da pilha.
- 7 Coloque a carta de Fase à vista de todos e coloque o marcador na 1ª Fase.
- 8 Tire à sorte quem é o primeiro jogador e dê-lhe a peça com o Manjerico.
- 9 Coloque ao alcance de todos, as restantes peças do jogo - Peças de Cor e os Visitantes.
- 10 O primeiro jogador pode começar a jogar.

2



Para jogar corretamente, oriente seu Tabuleiro Rua verticalmente em relação ao Tabuleiro Central.

Exemplo de algumas maneiras possíveis de colocar os tabuleiros. Para 1, 2 ou 3 jogadores, use um dos exemplos e descarte os tabuleiros não usados.



Obrigado a todos que testaram o jogo, em especial na LeiriaCon 2018.

autores: **Nuno Bizarro Sentieiro**

Paulo Soledade

ilustrações: **Nuno Saraiva**

design gráfico: **Gil d'Orey**

Siga-nos em:
twitter.com/MEBOgames
facebook.com/MEBOgames
instagram.com/MEBOgames

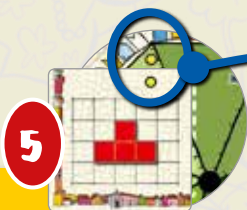
Qualquer questão sobre este jogo: info@mebo.pt

www.mebo.pt

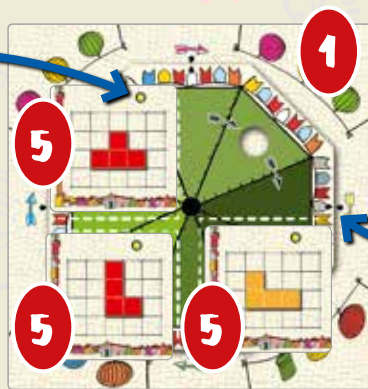
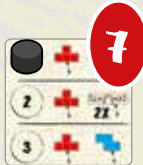
MEBO Games 2018 © Todos os direitos reservados



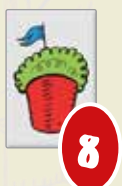
Arraial



As cartas devem estar colocadas de modo que o símbolo amarelo da carta esteja sobre o símbolo amarelo do octógono.



Faça coincidir os símbolos da base do tabuleiro com o Octógono.



Coloque a **base** da Barra alinhada pelo símbolo do nº de jogadores que vão jogar. Neste exemplo a base está alinhada pelo símbolo de 4 jogadores.

Zona inicial onde é possível jogar.

Arraial

4 - Como se joga

Arraial é jogado em 3 Fases. Em cada Fase os jogadores fazem consecutivamente o seu Turno seguindo a direcção dos ponteiros do relógio. Quando não houver mais Cartas Peça de Cor disponíveis para colocar nos 3 locais do Octógono, termina a Fase. Segue-se uma nova Fase ou o fim do jogo (veja os capítulos "Fim da 1ª e 2ª Fase", pág.7 e "Fim do jogo", pág.8).

No seu Turno o jogador tem à sua disposição **3 Pontos de Acção** que pode gastar de duas formas:

1. Rodar 90° o Octógono = gasta **1 Ponto Acção**

Esta acção é facultativa.

O movimento só pode ser feito **no sentido das setas do tabuleiro**.

Cada vez que roda o Octógono 90° gasta **1 Ponto Acção**.



Depois de uma rotação de 90° os símbolos da base do tabuleiro com o Octógono têm sempre de estar alinhados.

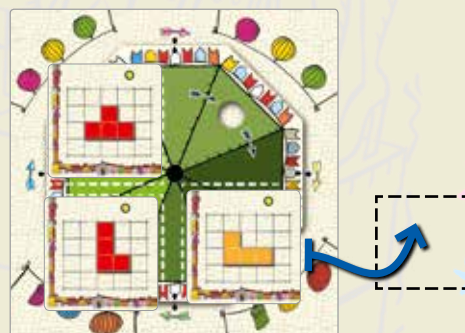
2. Colocar uma peça de Cor na sua Rua = gasta **1 Ponto Acção**

Esta acção é OBRIGATÓRIA.

Retire uma Carta Peça de Cor do Octógono - **pode escolher qualquer uma** - e coloque a peça indicada pela carta no seu tabuleiro Rua (veja as regras de como colocar uma peça no capítulo 5).

Cada vez que faz isto, gasta **1 Ponto Acção**.

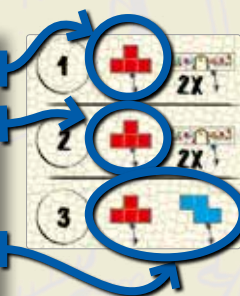
Descarte a carta com a face para cima, ao lado do Tabuleiro Central.



IMPORTANTE

Na 1ª e 2ª Fase, o jogador no seu turno, é OBRIGADO a colocar pelo menos 1 peça (**de qualquer cor**) no seu Tabuleiro Rua.

Na 3ª Fase, o jogador no seu turno é OBRIGADO a colocar pelo menos 2 peças (**de qualquer cor**) no seu Tabuleiro Rua.



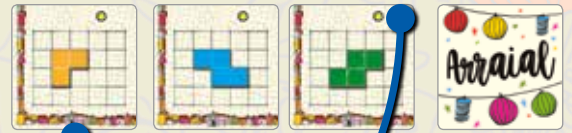
No seu Turno, um jogador pode fazer estas acções em qualquer ordem e pode inclusive fazer várias vezes a mesma acção. Um jogador não é obrigado a gastar todos os seu **Pontos Acção**.

Arraial

Fim do Turno

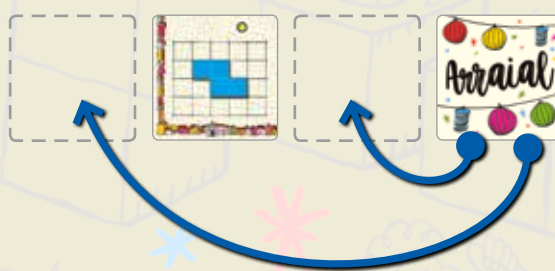
No fim do Turno, preencha os espaços que estão vazios com novas cartas, até haver 3 cartas no Octógono (escolha das que estão com a face para cima ao lado do Tabuleiro Central).

Quando estiver a preencher, se ficarem espaços vazios no Octógono porque não há mais cartas disponíveis, siga imediatamente para o **fim da Fase**.



NÃO ESQUEÇA:

As cartas devem estar colocadas de modo que o símbolo amarelo da carta esteja sobre o símbolo amarelo do octógono.



Se a Fase não terminou, bisque novas cartas de Peça e coloque-as com a face para cima, ao lado do Tabuleiro Central, até haver 3 cartas. Se não houver cartas suficientes, coloque quantas forem possíveis.

O jogador seguinte pode iniciar o seu Turno.

5 - Regras para colocar Peças de Cor

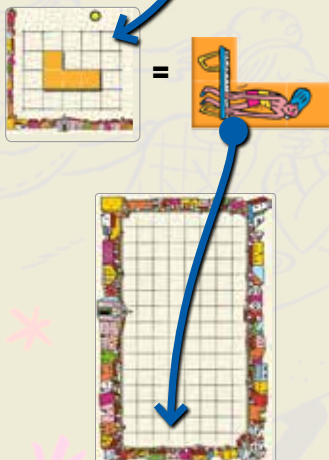
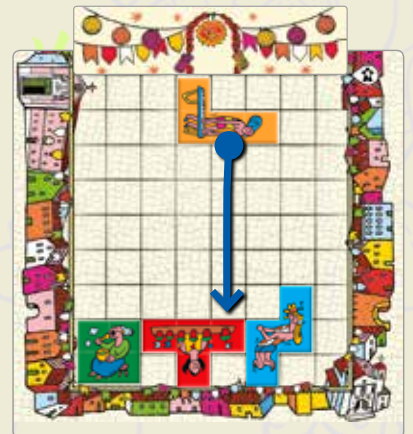
1.

Quando coloca uma Peça, esta tem que ser colocada na **MESMA** posição que é mostrada na carta escolhida.



2.

A peça tem que encaixar num espaço livre da grelha quadrangular, imediatamente abaixo da Barra de Nível. De seguida deslize a peça (no sentido do topo para a base do tabuleiro), até a peça ficar assente na última linha ou noutra peça.



Arraial

3.

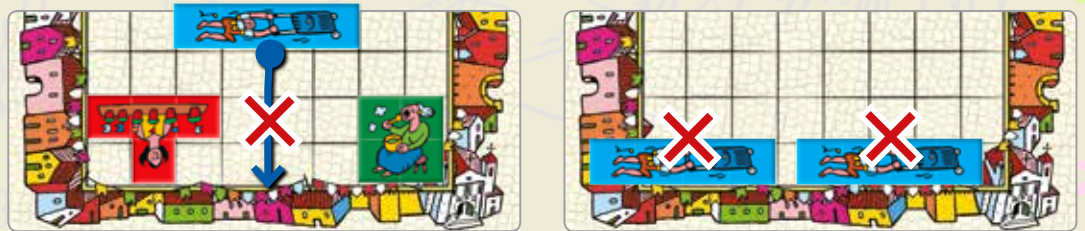
Quando a peça assenta, caso haja uma abertura para preencher debaixo de uma outra peça que tenha ainda espaço lateral por onde a nova peça entre, pode deslizar lateralmente a peça, de modo a encaixar no espaço vazio.



4.

NÃO PODE:

- rodar a peça.
- passar por um espaço que não caiba.
- estar desalinhada da grelha.
- sobrepor outra peça.
- estar fora da grelha.

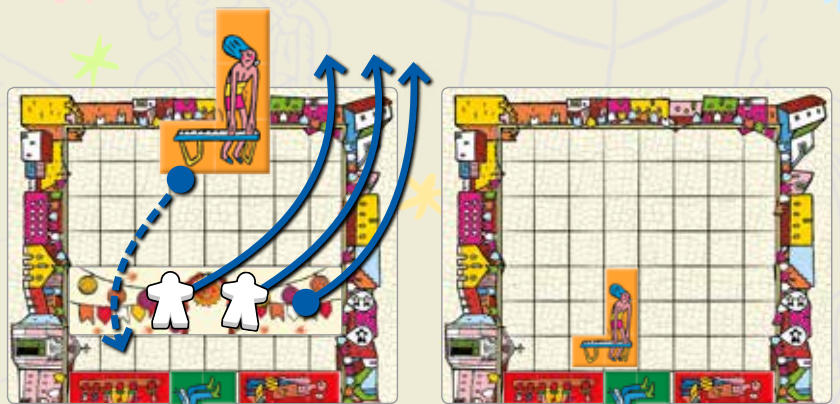


5.

O que acontece quando a Barra de Nível impede o jogador de colocar uma nova Peça de Cor?

Remova da sua Rua para a caixa de jogo a sua Barra de Nível e os Visitantes que possam estar sobre ela. Os Visitantes removidos **NÃO** contam para a pontuação final e a Barra de Nível não volta a ser usada.

Depois coloque a Peça de cor.



6 - Como ganhar Visitantes

Os Visitantes **valem pontos no final do jogo**. Você pode ganhar Visitantes de 3 maneiras:

1.

Quando coloca uma peça e cria uma nova zona com pelo menos 2 peças adjacentes da mesma cor. Coloque 1 Visitante Individual dessa cor sobre essa zona. Consideram-se que 2 peças estão adjacentes, quando pelo menos se tocam por uma das arestas.

Acrescentar novas peças a uma zona que já tenha um Visitante não faz que ganhe mais Visitantes para essa zona.

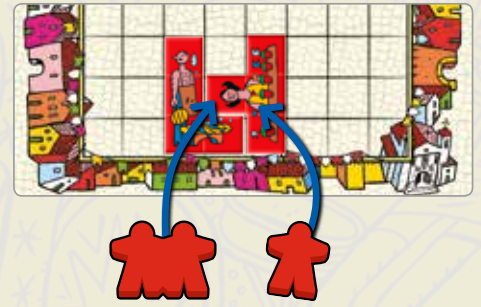
Peças ligadas apenas por um vértice não se consideram da mesma zona.



Arraial

2.

Se é o primeiro jogador a fazer uma zona de uma determinada cor, ganha imediatamente o Visitante Casal dessa cor (**para além do Visitante individual**). Esse Visitante Casal indica que essa zona é a maior dessa cor de entre todos os jogadores. Assim que outro jogador fizer uma zona dessa cor ainda MAIOR (medida pelo número de quadrados), retira o Visitante Casal de onde está e coloca no seu tabuleiro nessa zona. Para retirar o Casal a outro jogador, não chega igualar o número de quadrados, tem que ter um número maior. Os Visitantes Individuais NUNCA podem ser retirados.



nota: se juntar duas zonas que já têm Visitantes, não coloque Visitantes adicionais. Pode apenas eventualmente, fazer com que ganhe a maioria de cor dessa zona, o que lhe permite "roubar" o Casal de outro jogador.

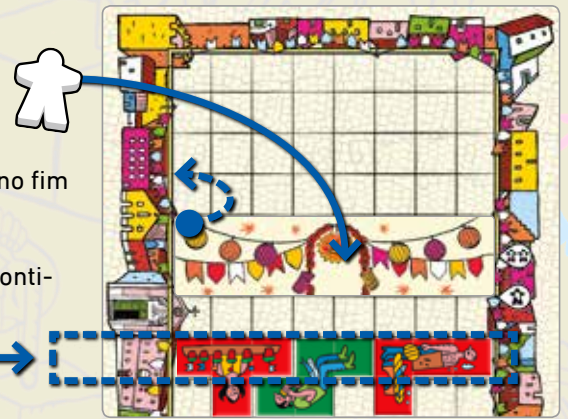
3.

Quando fizer uma linha completamente preenchida por Peças de Cor (podem ser de qualquer cor), suba a Barra de Nível uma linha e coloque nela um Visitante Individual (cor branca).

Estes Visitantes estão à espera de entrar no seu Arraial. Só o podem fazer no fim da Fase (ver capítulo "Fim da 1ª e 2ª Fase").

Se a Barra já estiver no topo do Tabuleiro Rua, não a suba mais. Mas pode continuar a ganhar Visitantes adicionais.

nota: Ganhar Visitantes deste modo só é possível se a Barra de Nível do jogador não foi removida.



7 - Fim da 1ª Fase e 2ª Fase

No fim do Turno de um jogador, quando estiver a colocar cartas novas no Octógono e não houver mais cartas disponíveis para o completar, é o **Fim da Fase**. Se for o fim da 3ª Fase, é o fim do jogo (veja o capítulo "Fim do jogo", pág. 8). Se for o fim da 1ª ou 2ª Fase, siga os seguintes passos:

1.

Baralhe todas as cartas Peça que foram descartadas (não retire as cartas que estão no Octógono) e faça uma nova pilha com a face para baixo.

2.

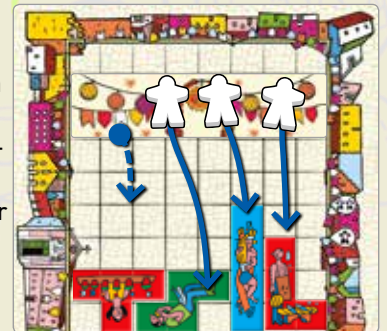
Retire da pilha novas cartas e preencha (com a face para cima) os espaços do Octógono que estejam vazios. Não esqueça de colocar as cartas correctamente orientadas.

3.

Bisque 3 novas cartas de Peça de Cor e coloque-as com a face para cima, ao lado do Tabuleiro Central.

4.

Cada jogador baixa a sua Barra de Nível 2 linhas. Se a Barra não sobrepõe nenhuma Peça de Cor, retire os Visitantes que estão na Barra e coloque-os sobre qualquer Peça de Cor da sua Rua.



5.

Mova a peça marcador de Ronda na carta para o Turno seguinte. O jogador seguinte pode iniciar o seu Turno (será o jogador à esquerda do que efectuou o último Turno na Fase anterior).

