3 TIGRES

A BATALHA DOS 3 TIGRES

Era uma vez 3 grandes tigres que ficaram exaustos de tanto lutar para ver quem era o maior. Resolveram então abandonar a luta e ver quem conseguia comer mais especiarias picantes! Infelizmente, todos estavam a fazer batota e por isso os tigres inventaram um novo jogo de "bluff" cheio de especiarias picantes onde quem desconfia pode ir às lágrimas!

COMPONENTES

- **100 Cartas Especiaria** (pretas)
- **1 Carta Fim do Jogo** (azul)
- **3 Cartas Trófeu** (brancas)
- **6 Cartas Variante** (vermelhas)

Cartas Especiaria

3 de cada:

1 a 10 chili

1 a 10 wasabi

1 a 10 pimenta

5 de cada:

Jóquer de Especiaria

1-10 *Jóquer de Número*

verso *frente*

PREPARAÇÃO

1. Baralha **todas as cartas Especiaria** (pretas) e dá 6 cartas a cada jogador para formar a sua mão.
2. As restantes cartas Especiaria formam a pilha de biscar.
3. Segura a carta **Fim de Jogo** (azul) na vertical ao lado da pilha de biscar. Depois, insere-a nessa pilha aproximadamente à altura determinada pelo número de jogadores, tal como é indicado na carta.

carta Fim do Jogo

N° de jogadores na carta Fim de Jogo

pilha de biscar

Pilha de Especiarias - é a zona onde jogas as tuas cartas Especiaria

cartas Troféu

4. Coloca as **3 cartas Troféu** (brancas) ao lado da pilha de biscar.
5. Para um jogo normal, põe de lado as **cartas Variante** (vermelhas). Estas não serão usadas neste jogo.
6. O jogador mais novo é o 1° a jogar.

cartas Variante

REGRAS DO JOGO

O jogo desenrola-se no sentido dos ponteiros do relógio até uma carta ser desafiada. Na tua vez optas por **jogar uma carta** Especiaria ou **passar**. Os jogadores jogam as suas cartas em cima da pilha de Especiarias e começam uma nova pilha de Especiarias após cada desafio.

A curiosidade matou o gato

Não vejas nenhuma carta voltada para baixo! (Penalização: tira uma carta para a tua mão.)

JOGAR UMA CARTA

Joga 1 carta da tua mão, coloca-a voltada para baixo sobre a pilha de Especiarias e declara o seu número e tipo de especiaria.
Nota: A tua declaração pode ser verdadeira, mas não tem de o ser.

Se é a primeira carta da pilha de Especiarias: Tens que declarar um 1, um 2 ou um 3 de uma especiaria à tua escolha.
Exemplo: *"2 chili".*

Cartas colocadas sobre a pilha: Tens de declarar um número mais alto e a mesma Especiaria já declarada. Depois do 10 ser declarado, têm de ser declarados o 1, o 2 ou o 3 da mesma especiaria.
Nota: Se fizeres uma declaração inválida, (por ex.: especiaria errada), tens de recolher para a tua mão a carta jogada e PASSAR (vê o ponto abaixo).

PASSAR

Em vez de jogar uma carta, podes dizer "passo" e biscar 1 carta do pilha de Biscar. A tua jogada termina. Joga o jogador seguinte.

DESAFIAR UMA CARTA

A carta de cima da pilha de Especiarias pode ser **sempre** desafiada. **Qualquer jogador** pode desafiar, colocando a mão sobre a pilha de Especiarias e dizer especificamente o que está errado: o **número** ou a **especiaria**. Mesmo que alguém tenha passado, o jogador que jogou a carta de cima da pilha de Especiarias pode ser sempre desafiado.

Exemplo: *"9 chili."*
"Não é chili."

Nota: Se revelares a carta que estás a desafiar sem anunciares se é o número ou a especiaria que está errada, perdes imediatamente o desafio.

Jóquer

O jóquer ou tem todos os números ou todas as especiarias. Se o desafiares pelo que ele não tem, ganhas sempre o desafio.
Exemplo: *"Não é chili". É revelado um jóquer 1-10. O jogador que desafiou ganha.*

Resolver um Desafio:

Mostra a carta de cima da pilha de Especiarias. Se a carta estiver errada (só interessa o que foi desafiado, ou o número ou a especiaria), o desafiador ganha. Caso contrário é o jogador desafiado quem ganha o Desafio.

Exemplo: *Após o desafio "Não é chili!" é mostrado um chili 5. O jogador que jogou a carta ganha o desafio.*

Se ganhaste o Desafio:

Recolhe toda a pilha de Especiarias e coloca-a voltada para baixo diante de ti, sem olhares para as cartas.

Se perdeste o Desafio:

Bisca 2 cartas para a tua mão. Depois, joga uma carta da tua mão começando assim uma nova pilha de Especiarias.

TROFÉU

Tens que anunciar quando jogas a ÚLTIMA carta da tua mão.

Nota: se te esqueceres de declarar quando jogas a tua última carta, ela tem de voltar para a tua mão e tens de passar (e por isso tens de biscar uma nova carta).

A próxima carta só pode ser jogada depois de todos os jogadores terem decidido não desafiar.

Como ganhar uma carta Troféu:

- Se a última carta da tua mão não for desafiada.
- Se a última carta da tua mão for desafiada e ganhares o desafio (quem perder o desafio tira 2 cartas para a sua mão, como é habitual).

  Nota: Se perderes o desafio, o jogo continua o curso normal.

Coloca a carta Troféu ao lado das tuas cartas Especiaria já ganhas.

cartas Troféu

Efeitos do Troféu:

Os Troféus podem terminar um jogo:

- Se um dos jogadores ganhar uma 2° carta Troféu.
- Se as 3 cartas Troféu forem ganhas.

Caso contrário, o jogo continua e o jogador que tiver ganho a carta Troféu bisca 6 novas cartas para a sua mão.

FIM DO JOGO

O jogo acaba imediatamente em 3 casos:

- Um jogador ganha a sua 2ª carta Troféu.
- Um jogador ganha a última carta Troféu disponível.
- Quando a carta Fim do Jogo aparece no topo da pilha de biscar.
  Nota: se surgir a carta Fim do Jogo, não a bisques!

Pontuação

Se um jogador tiver 2 cartas Troféus, ganha imediatamente o jogo. Caso contrário, todos os jogadores somam a pontuação das suas cartas Especiarias (1 carta = 1 ponto) e Troféus (10 pontos cada carta). Subtraiem um ponto por cada carta que ainda tiverem na mão.

Exemplo: *1 Troféu + 24 cartas Especiaria ganhas - 4 cartas na mão: 10 + 24 - 4 pontos = 30 pontos.*

O jogador com mais pontos ganha.
Em caso de empate, todos os jogadores empatados partilham a vitória.

CRÉDITOS

Autor: *Zoltán Győri*
Desenvolvimento:
Roland Goslar and the Gémklub Studio (Aczél Zoltán, Medgyesi Péter, Tuska Miklós, Vágó I. Dániel)
Ilustração *Jimin Kim*
Design Gráfico: *Annika Brüning, Marina Fahrenbach*
Edição: *Sabine Machaczek*
Produção: *Heiko Eller-Bilz*
Revisão de texto: *Maria Júdice*
Agradecimentos: *Chris Baylis, Autumn Collier, Thomas Jeong, Future Pastimes e a todos os nosso os amigos e às pessoas que testaram o jogo.*

Edição portuguesa e distribuição exclusiva em Portugal:
MEBO Games Lda.
Rua dos Bem Lembrados, 141 - Manique
2645-471 Alcabideche
Portugal
www.mebo.pt
Qualquer assunto sobre este jogo: info@mebo.pt
© 2020 HeidelBÄR Games GmbH

VARIANTES DO JOGO

Além da preparação normal, coloca uma carta Variante virada para cima ao lado da pilha de biscar. Essa carta muda as regras básicas de todo o jogo. Os jogadores mais experientes podem acrescentar ainda mais uma carta.

CARTAS VARIANTE

Adoramos Chili! (1-3 chili)

Se puderes declarar legalmente 1, 2, ou 3, de qualquer especiaria, podes declarar chili em vez da especiaria necessária. O chili passa a ser a especiaria utilizada na jogadas seguintes.

Começa lá! (1-3)

Depois do **8, 9,** ou **10,** também podes declarar um **1, 2, ou 3.** A especiaria não pode ser alterada.

Salteador de Especiarias (4)

Se declarares um **4**, põe a tua mão sobre a pilha de Especiarias. Se a tua carta não for desafiada, ganhas todas as cartas por baixo da tua mão, mal a próxima carta for jogada. O jogo depois continua só com a carta recém jogada na pilha de Especiarias.

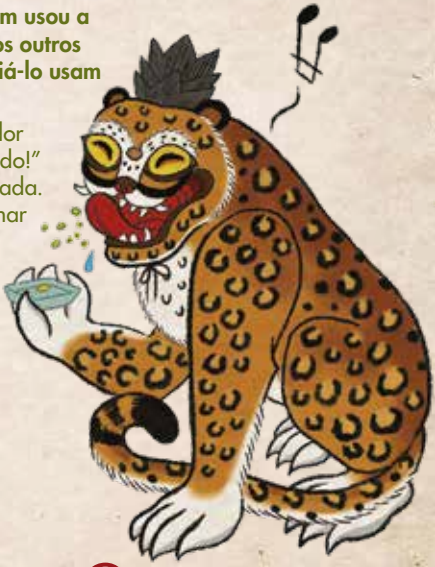
Muda a tua Sorte (5)

Quando declarares um **5**, acrescenta logo até mais 2 cartas da tua mão por baixo da tua carta **5** na pilha de Especiarias, e depois bisca para a tua mão o mesmo número de cartas da pilha de biscar. Essas cartas extra não são afectadas por um desafio.

Vira e Volta! (6, 9)
Podes declarar um **6** como sendo um **9** e um **9** como sendo um **6**. Ou seja, se um 6 ou um 9 for desafiado, um 6 ou um 9 revelado ganhará o desafio.

Imitador (1-10)

Depois de outro jogador jogar uma carta, podes imitar a jogada dele declarando exactamente a mesma carta, mesmo que não seja a tua vez. O jogo continua com o jogador à esquerda do imitador. Outro jogador pode imitar um imitador. Mas tu não podes imitar a tua própria jogada.

Importante - Se alguém usou a habilidade imitador, os outros jogadores para desafiá-lo usam uma forma especial:

Neste caso, o desafiador limita-se a dizer: "Errado!" e revela a carta desafiada. Para um imitador ganhar o desafio, ambos os tipos (número e Especiaria) têm de estar correctos. O desafio não afecta quaisquer imitadores anteriores, ou a carta original copiada.