

O jogo de cartas maroto para 3 a 6 jogadores* a partir dos 8 anos

Autor: Leo Colovini

Design: Blue Kangaroo, Chiara Bellavite, Gisela Kössler (Instruções do jogo)

Redação: Sophia Absmeier

Objetivo do jogo

Durante o jogo, têm de ir colocando cartas numéricas com as figuras dos vilões e dos cúmplices na vossa pilha de descarte, reunindo assim cada vez mais pontos para alcançar a vitória. Mas, de vez em quando, também vão ter de dar as vossas belas cartas dos mauzões ao vosso vizinho. Um jogo muito malvado! **Quem tiver mais pontos no final é o vencedor.**

Material do jogo

120 cartas de vilões (3x os números de 1 a 6 + 2 cartas especiais por cada baralho de cartas de vilões)



Preparação do jogo

Escolham entre a Maléfica, o Jafar, o Capitão Gancho, o Scar, a Úrsula e a Cruella. Peguem no respetivo baralho de **cartas dos vilões**, baralhem bem todas as cartas dos vilões e coloquem-nas à vossa frente formando a **pilha do centro da mesa virada para baixo (com o lado do herói virado para cima)**.

Dica: para principiantes, recomendamos deixar as cartas especiais de lado no primeiro jogo.

Agora, todos tiram 1 carta da pilha e colocam-na virada para cima à sua frente. Esta é a primeira carta da sua pilha de descarte pessoal. Além disso, cada jogador recebe **mais 4 cartas** da pilha, que deve tirar de forma que só ele as consiga ver.



Instruções do jogo

Começa o maior fã de Disney que estiver na mesa, depois o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

Quando chegar a tua vez, tens de jogar uma das cartas da tua mão. Convém que esta carta combine com a tua pilha, porque só assim podes conseguir pontos para alcançar a vitória no final do jogo. Mas, para isso, a carta tem de ter a mesma cor ou o mesmo número que a atual carta do topo da tua pilha.

Por exemplo, se tiveres um 5 vermelho, podes colocar qualquer carta vermelha e um 5 de qualquer cor em cima dessa carta.

Mas, atenção! Um dos teus dois vizinhos malvados (à tua esquerda ou à tua direita) tem uma carta que combina com a carta que jogaste (em número ou cor)? Então, **tens de** colocar a tua carta na sua pilha, por muito que custe. Por isso, como é óbvio, tens de tentar sempre jogar uma carta que combine com a tua pilha e não com a do teu vizinho. *É simples, não é? Mas nem sempre se consegue...*

Se tiveres a oportunidade de descartar a tua carta para ambos os teus vizinhos, podes escolher para qual deles preferes descartar a carta. As pilhas dos outros jogadores que não estão sentados mesmo ao teu lado **não** contam!

Por exemplo: o teu vizinho da esquerda tem um 4 azul exposto e o teu vizinho da direita tem um 2 verde. Ou seja, terias de dar um 5 azul ou um 4 vermelho ao teu vizinho da esquerda ou um 5 verde ou um 2 vermelho ao teu vizinho da direita, embora estas quatro cartas também combinem com o teu 5 vermelho! Por isso, o melhor é descartares um 6 vermelho para a tua pilha...

Não queres ou não podes jogar na tua pilha ou na de um dos teus vizinhos? Então, tens uma **segunda opção**: colocas qualquer uma das quatro cartas da tua mão (não importa a cor ou o número) virada para baixo, ou seja, com o herói a ver-se, na tua pilha de descarte. Na próxima jogada, podes colocar qualquer carta virada para cima sobre este herói. Exceto, é claro, se esta carta combinar com a carta de um dos teus vizinhos. Nesse caso, tens de a colocar na sua pilha!



Outras regras

- Podes descartar voluntariamente um herói na tua pilha, mesmo que tenhas cartas numéricas que combinem.
- Também podes colocar outro herói em cima do teu herói, se isso te parecer necessário e adequado.
- *Nunca* podes colocar nenhuma carta sobre um herói adversário.
- **Atenção!** *Não podes* ir buscar cartas à tua pilha de descarte mais tarde. Por isso, lembra-te sempre de quantos heróis já tens na tua pilha, porque esse número vai ser importante na contagem no final do jogo!

No final da tua jogada, tiras a carta do topo da tua pilha do centro da mesa, para ficares com **uma mão de 4 cartas novamente**. Depois, o jogo continua e é a vez do próximo jogador. Quando já não houver cartas na pilha do centro da mesa, não tiram mais cartas. No entanto, continuam a jogar até terem jogado todas as cartas das vossas mãos.

Final do jogo

Depois de terem jogado todas as cartas das vossas mãos, o jogo termina. Agora, em primeiro lugar, todos os jogadores têm de contar os heróis da sua pilha. O número de heróis anula todas as cartas numéricas correspondentes da própria pilha, ou seja, estas cartas não marcam pontos. Se alguém tiver mais de 6 heróis na sua pilha de descarte, todos os seus 6 e todas as cartas com um número que, somado a 6, seja igual ao número de heróis do jogador, deixam de ser válidos.

Por exemplo, se tiveres 5 heróis na tua pilha, todos os teus 5 deixam de contar. Se tiveres 9 heróis, todos os teus 6 e 3 ($6 + 3 = 9$) deixam de contar.

Todas as outras cartas valem o número de pontos que o seu valor numérico indica (cada 1 = 1 ponto, cada 2 = 2 pontos, etc., até aos 6 = 6 pontos).

Quem conseguir a maior soma com as suas cartas, reuniu a equipa mais forte de vilões e é o vencedor.

Em caso de empate, ganha quem tiver perdido mais pontos através dos seus heróis. Se este número também for igual, há vários vencedores.

As cartas especiais

Se quiserem um pouco mais de variedade, basta baralhar as respetivas cartas especiais na vossa pilha de cartas de vilões no início do jogo.

Se receberes uma carta especial no início como primeira carta da tua pilha de descarte, volta a baralhá-las e tira outra, até teres uma carta numérica.

Quando for a tua vez, também podes jogar uma carta especial em vez de uma carta numérica. Para isso, coloca-a virada para cima numa pilha de rejeição separada, no centro da mesa. Depois, fazes o seguinte:



MALÉFICA – MALDIÇÃO

Se jogares a **maldição**, quem tiver a carta com o maior valor numérico exposta à sua frente na sua pilha de descarte deve descartá-la para uma pilha de rejeição separada, no centro da mesa. Se vários jogadores tiverem o valor numérico mais alto, todos devem descartar as suas cartas.



JAFAR – HIPNOSE

Se jogares a **hipnose**, escolhe a carta do topo da pilha de descarte de qualquer jogador. Tira esta carta. Podes jogá-la como habitualmente numa das tuas próximas jogadas.



CAPITÃO GANCHO – INTERFERÊNCIA

Se jogares a **interferência**, todos os jogadores (exceto tu!) devem virar a carta do topo da sua pilha de descarte, ou seja, uma carta de vilão passa a uma carta de herói e vice-versa.



CRUELLA DE VIL – TROCA

Se jogares a **troca**, trocas a carta do topo da tua pilha de descarte pela carta do topo de qualquer jogador. Também podem ser heróis. Se não tiveres nenhuma carta exposta neste momento (ver maldição), o outro jogador não recebe nenhuma carta tua.

Atenção: neste caso, é indiferente se as duas cartas trocadas combinam ou não com qualquer pilha de descarte.



SCAR – INTRIGA

Se jogares a **intriga**, tira uma carta da mão de cada jogador e coloca-a virada para cima à frente dos respetivos jogadores. Na sua próxima jogada, cada um deles deve jogar esta carta.



ÚRSULA – TURBILHÃO DE ÁGUA

Se jogares o **turbilhão de água**, decides se a carta do topo de todas as pilhas de descarte é passada um lugar para a esquerda ou para a direita. Se um jogador não tiver nenhuma carta à sua frente (ver maldição), o respetivo vizinho não recebe uma carta nova, mas tem de passar a sua carta do topo. Também neste caso é indiferente se as cartas combinam ou não com qualquer pilha de descarte.

©Disney

©2022 • ravensburger.com

Ravensburger Ibérica S.L.U. • C / Raimundo Fernández Villaverde, 61
28003 Madrid – Espanha