

Fechou!

UMA MESA PUXA A OUTRA.

Livro de Regras



Bem-vindos à luderia!

Você e seu adversário montam partidas em Mesas compartilhadas. Reúna Personagens, combine seus atributos com os Jogos e dispute quem contribui mais.

Quem conquista as Mesas soma os pontos.

52 cartas ao todo

8 Mesas em um baralho separado e 44 cartas no baralho principal.

Baralho principal

24 Personagens (2 de cada um dos 12), 12 Jogos, 4 Extras (2 Bebidas e 2 Petiscos) e 4 Especiais (2 de cada tipo).

Duas pessoas, muitas Mesas

A partida é para 2 jogadores. x2, x3 e x4 indicam a quantidade de Personagens de uma Mesa.



Prepare a partida



TRÊS MESAS ABERTAS NO CENTRO

- 1** Embaralhe os dois baralhos separadamente. Revele 3 Mesas.
- 2** Cada jogador compra 6 cartas principais. Sorteiem quem começa.
- 3** As cartas principais restantes formam o monte de compra. Reserve um descarte comum e aberto.
- 4** Sentem-se em lados opostos. Jogue suas contribuições no lado da Mesa voltado para você.

Só as mãos são secretas. Mesas, contribuições, autoria, descarte e pontuação ficam visíveis para todos.

Vamos montar uma Mesa!

Reúna um Jogo do mesmo tamanho e a quantidade indicada de Personagens. As cartas podem entrar em qualquer ordem.

COMBINE OS TAMANHOS



Mesa Aberta x3



Cidade das Pontes x3

x3 = três vagas de Personagens

Qualquer Personagem pode entrar em uma vaga livre, mesmo sem Jogo. Avalie os atributos no grupo inteiro.

As cartas entram em qualquer ordem válida.

Quem vem para a Mesa?

Preencha as três vagas. O grupo precisa fornecer os dois atributos exigidos pelo Jogo.

02 REÚNA TRÊS PERSONAGENS

1



Jaci

2



Duda

3



Tuca

CIDADE DAS PONTES EXIGE



Estratégia ✓



Social ✓

Jaci fornece Estratégia. Duda e Tuca fornecem Social. Os dois atributos estão presentes!

Contribua em qualquer ordem válida.

Seu turno: duas ações

Faça exatamente 2 ações.

Jogar 1 carta

Coloque 1 Personagem, Jogo ou Extra em uma Mesa aberta, respeitando as vagas e os requisitos.

Jogar um combo

Coloque 2 Personagens compatíveis na mesma Mesa. O combo inteiro gasta 1 ação.

Descartar 1 carta

Descarte 1 carta da sua mão, inclusive uma Especial. Cada descarte gasta 1 ação.

Não pode passar

Use todas as ações. Se não houver onde jogar, descarte. Não existe compra como ação.

Resolva cada jogada antes da próxima. Use todas as ações: não é permitido passar, e comprar não é uma ação.

Não exceda as vagas, não coloque um segundo Jogo nem repita um tipo de Extra. Cada carta precisa ocupar um lugar disponível.

Duas cartas. Uma ação.



+



Conhecimento em comum

Como fazer

Jogue exatamente 2 Personagens que compartilhem pelo menos 1 atributo. Use a mesma Mesa, com ao menos 2 vagas livres.

Entram juntos

Não é preciso haver Jogo. Os dois entram simultaneamente; só depois avalie conclusão ou falha.

Um combo vale duas contribuições

Ele gasta apenas 1 ação, mas cada Personagem conta como 1 carta sua na disputa pela Mesa.

Bebidas e Petiscos



Exigido na carta da Mesa

É obrigatório para concluir. Seus pontos já estão no valor impresso: não acrescente bônus.

Não exigido? É opcional.

Vale +1 ponto na conclusão com sucesso. Jogue antes de a Mesa concluir; ela não espera por opcionais.

Mesa x2

Até 1 Extra

Mesa x3

Até 2 Extras

Mesa x4

Até 2 Extras

No máximo 1 Bebida e 1 Petisco por Mesa. Reserve espaço para os exigidos que faltam; um opcional nunca pode ocupar esse lugar.

Todo Extra conta como 1 contribuição. Em Mesa x2, escolha Bebida ou Petisco. Na Maratona, os dois são exigidos e não cabe opcional.

Um empurrão na rodada

Use no máximo 1 Especial, só no seu turno, antes, entre ou depois das ações. Ela não gasta ação nem conta como contribuição. Depois de usada, vai ao descarte.



Mais Uma Rodada

Ganhe 1 ação adicional neste turno. Você deve usá-la: serão 3 ações ao todo.



De Volta à Mesa

Pegue 1 carta normal de qualquer posição do descarte e coloque na mão: Personagem, Jogo, Bebida ou Petisco. Nunca outra Especial.

O grupo entra em sintonia

MESA ABERTA x3



Cidade das Pontes x3



Jaci



Duda



Tuca

ESTRATÉGIA + SOCIAL PRESENTES

Jogo compatível, vagas completas, atributos e Extras exigidos presentes: a Mesa conclui na hora.

Só falta um Extra exigido? A Mesa continua aberta. Após concluir, não entra mais nada.

Sem sintonia, sem pontos

MESA ABERTA x3



Cidade das Pontes x3



Duda



Tuca



Bento



Estratégia ausente



Social presente

OK

Sem um atributo, o grupo não entra em sintonia: a Mesa falha na hora, mesmo faltando Extra exigido.

Ninguém pontua: 0 pontos. Avalie só com Jogo e vagas completas. Provocar a falha é permitido.

Uma Mesa compartilhada

Todas estas cartas estão na mesma Mesa. Os dois jogadores contribuíram ao longo de vários turnos.



Mesa Aberta x3



Jogador 2



Jogador 1



Jogador 1



Jogador 2



Jogador 1



Jogador 1

4 × 2: a maioria vence

Na Mesa da página ao lado, cada carta normal vale 1 contribuição. As cores são apenas legendas de autoria.

Jogador 1

4

Jaci, Duda, Bebida e Petisco

Jogador 2

2

Cidade das Pontes e Tuca

Jogador 1 conquista a Mesa!

O Jogador 2 pode jogar Tuca por último e completar a Mesa. Mesmo assim, o Jogador 1 a conquista: contribuiu mais.

Empatou nas contribuições? Quem fez a jogada que completou a Mesa vence.

Mesa Aberta não exige Extras e recebe até 2. Bebida e Petisco entraram antes da conclusão, como opcionais.

5 + 1 Bebida + 1 Petisco = 7 pontos

Da Mesa encerrada à próxima rodada

Mesa resolvida

Quem conquista guarda a Mesa. Na falha, separe-a definitivamente do jogo. Descarte as contribuições e abra outra Mesa, se houver.

Ainda restam ações?

Continue, inclusive na nova Mesa. Resolver uma Mesa não encerra o turno, exceto na oitava resolução.

Fim do turno: mão de 6

Depois das ações e da decisão sobre a Especial, compre até 6. Com 6, não compre; com mais, escolha e descarte o excesso sem gastar ação. Passe a vez.

Monte vazio?

Compre o que restar. Embaralhe só o descarte comum e continue. Mãos e Mesas ficam fora. Sem cartas para chegar a 6, fique com menos; a partida continua.

A oitava Mesa encerra a partida!

Conquistada ou falhada: pare na hora, sem repor nem usar ações restantes. Some os pontos conquistados: valor impresso +1 por Extra opcional. Mais pontos vence; igualdade é empate.

Os sete atributos

Cada Personagem tem 2 atributos. Cada Jogo exige 2. Os símbolos servem para formar combos e validar o grupo; não têm efeitos próprios.



Estratégia

Planejar, calcular e otimizar.



Competitividade

Disputar, vencer e superar desafios.



Social

Reunir, cooperar e conectar.



Exploração

Descobrir, experimentar e arriscar.



Diversão

Brincar, improvisar e descontraír.



Conhecimento

Aprender, ensinar e compreender.



Organização

Preparar, estruturar e executar.

Sua próxima rodada começa aqui

2 ações obrigatórias

Jogar 1 carta, jogar combo de 2 Personagens ou descartar 1 carta.

1 Especial por turno

Sem gastar ação. Mais Uma Rodada dá +1 ação; De Volta à Mesa recupera 1 carta normal do descarte.

Para completar

Tamanho igual + vagas completas + dois atributos + Extras exigidos.

Para conquistar

Mais cartas contribuídas. Empatou? Quem completou vence.

Para seguir jogando

Resolva a Mesa, reponha se houver e continue suas ações. No fim do turno, ajuste a mão para 6.

Para vencer

Mais pontos após a oitava Mesa resolvida. Mesma pontuação: empate.

Fechou! — Uma mesa puxa a outra. OutraMesa • Regras 0.1.5