

LEVEL 8

**PARA 2 A 6 JOGADORES
A PARTIR DOS 8 ANOS**

MATERIAL DO JOGO

101 cartas de jogo:

90 números (1–15 em 6 cores), 7 jôqueres, 4 cartas de pular, 3 cartas resumo de dupla face, 6 cartas de nível de dupla face, 6 indicadores de nível

Nota: para facilitar a identificação, é atribuída uma forma a cada cor.

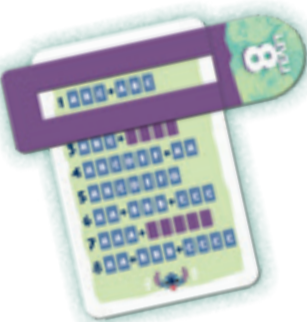
OBJETIVO DO JOGO

O primeiro* a completar as combinações dos 8 níveis ao longo de várias jogadas será o vencedor.

* A forma linguística do gênero masculino é utilizada exclusivamente para facilitar a leitura, devendo sempre ser entendida como tendo um significado neutro sob a perspectiva do gênero em todos os casos.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Todos recebem uma carta de nível e um indicador de nível, que deve ser inserido no lado da carta de nível com uma estrela ★ de forma que o primeiro nível (“2 sequências de três”) apareça na janela.



O primeiro jogador é designado aleatoriamente. Este embaralha as 101 cartas do jogo e distribui **10 cartas**, viradas para baixo, a cada jogador.

As restantes cartas são colocadas numa pilha no centro da mesa, virada para baixo, de onde serão posteriormente retiradas outras cartas.

O primeiro jogador revela a carta superior da pilha do centro da mesa e coloca-a à sua frente, virada para cima. Esta é a primeira carta da sua **pilha de descarte pessoal**. Ao longo do jogo, todos os outros jogadores irão também formar a sua pilha de descarte (ver imagem).



DESENVOLVER DA PARTIDA

Quem começa é o jogador à esquerda do primeiro jogador. Depois, o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio. Quando chega a sua vez, cada jogador deve fazer o seguinte:

1. Primeiro, **deve** tirar 1 carta: a carta superior da pilha do centro da mesa, virada para baixo, *ou* a carta superior de qualquer uma das pilhas de descarte.
2. A seguir, **pode** completar o seu nível: para isso, coloca à sua frente todas as cartas necessárias para o nível atual, à vista de todos. *Por exemplo, no 1.º nível tal corresponde a 2 sequências de três.*

Atenção: o nível deve ser completado de uma só vez! Não se pode adicionar mais nenhuma combinação depois (por exemplo, no 1.º nível, adicionar uma terceira sequência)!

Assim que um jogador tiver completado o seu nível, pode adicionar imediatamente mais cartas da mão para combinar com cartas que já foram colocadas. Isto aplica-se aos próprios níveis completados e também aos dos outros jogadores. Objetivo: ser o primeiro a livrar-se de todas as cartas restantes na mão; esta é a única forma de receber o **bônus** (ver “Final de uma ronda”).

EXEMPLOS DE COLOCAÇÃO:

- Sequência de três (4, 5, 6): o jogador pode adicionar um 7 (e depois um 8 e assim por diante) e/ou um 3 (e depois um 2 e assim por diante).
- 4 pares de cartas iguais (2–2, 3–3, 6–6, 6–6): o jogador pode adicionar qualquer 2, 3 e 6.
- Sequência de quatro (8, 9, 10, 11) e 2 cartas iguais (3–3, 9–9): o jogador pode adicionar um 7 (e depois um 6 e assim por diante) e/ou um 12 (e depois um 13 e assim por diante) ou qualquer 3 e 9.

COMBINAÇÕES

Sequências: cartas com números consecutivos de qualquer cor (por exemplo, 4–5–6 ou 8–9–10–11).
Nota: não há ligação entre o 15 e o 1!

Conjuntos de duas, três ou mais cartas iguais: cartas com o mesmo valor (por exemplo, 4–4 ou 9–9–9).

X cartas de uma cor: quaisquer números da mesma cor (por exemplo, 7–2–9 ou 12–7–4–8).

3. No final do seu turno, o jogador deve descartar uma carta: coloca qualquer carta da sua mão virada para cima na sua pilha de descarte.

Nota: se a última carta, virada para baixo, for retirada da pilha do centro da mesa durante uma ronda, todos os jogadores devolvem todas as cartas da sua pilha de descarte, exceto a carta de cima (que continua a formar a sua pilha de descarte). As cartas reunidas são embaralhadas e dispostas numa nova pilha no centro da mesa.

FINAL DE UMA RONDA

Quando um jogador descarta a **última carta da sua mão para a respetiva pilha de descarte, a ronda termina imediatamente.**

- ▶ Agora, este jogador pode **avançar o seu indicador de nível dois níveis, saltando assim** um nível.
- ▶ Os outros jogadores com um nível completado avançam o seu indicador de nível um nível.
- ▶ Os jogadores que não completaram o nível não fazem nada.

O jogador à esquerda do primeiro jogador torna-se o novo primeiro jogador. Este embaralha as 101 cartas, distribui 10 cartas por cada jogador e, assim, começa uma nova ronda.

O JÓQUER (7x)



Um jôquer pode ser utilizado como qualquer número ou cor (mas não como carta “Pular!”). Podem ser utilizados vários jôqueres num só nível. Neste caso, o objetivo para o qual está a ser utilizado deve ser claramente identificável. Os jôqueres usados nunca podem ser trocados.

CARTAS “PULAR!” (4x)



Em vez de descartar uma carta para a sua pilha de descarte como 3ª ação, um jogador pode colocar uma carta “Pular!” da sua mão à frente de outro jogador que ainda não tenha uma carta deste tipo à sua frente.

Quando chegar a vez desse jogador, este é impedido de jogar. A única ação que pode realizar é mover a carta “Pular!”, virada para cima, para debaixo da pilha do centro da mesa. Assim que, mais tarde, aparecer nesta pilha uma carta “Pular!”, virada para cima, é formada uma nova pilha do centro da mesa (ver acima).

Nota: se uma carta “Pular!” for descartada como a última carta de uma mão (= final da ronda), esta fica sem efeito.

FINAL DO JOGO

Um jogador ganha **assim que** completar o **8.º nível** (não precisa de se livrar das restantes cartas da mão!). Um jogador também ganha se completar o 7.º nível e terminar a ronda atual. Em ambos os casos, o vencedor posiciona o seu indicador de nível sobre a imagem de Stitch na sua carta de nível.

NÍVEIS DIFÍCEIS

Quem quiser, pode jogar com a face mais difícil das cartas de nível (2 estrelas). Aplicam-se as seguintes **regras especiais:** quem estiver no final de uma ronda no nível 5, 6, 7 ou 8 (números de fundo laranja) e ainda não tiver completado o seu nível, pode manter até 4 cartas de uma mão para a ronda seguinte. Desta forma, tem uma probabilidade maior de completar o seu nível. Estes jogadores só recebem cartas novas até terem novamente 10 cartas na mão.

