

Centapada

Manual do jogo

1-5 jogadores

+12 anos de idade

60 minutos de partida

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é mentir para conseguir a maior quantidade de moedas possível enquanto joga cartas de situação para deixar os oponentes em uma enrascada.

Você pode desmascarar seus oponentes e revelar suas estratégias.

Além disso, nunca se esqueça de administrar bem os seus recursos, eles podem acabar!

Componentes

Um baralho de situações contendo:

8 cartas "Príncipe Negro"

8 cartas "Saquear"

8 cartas "Peste Bubônica"

8 cartas "Conflito"

8 cartas "Avançar Tropas"

10 cartas "Espiar"

5 cartas Coringas:

1 carta "Joana D'arc"

2 cartas "Batalha de Sluys"

2 cartas "Cobrar impostos"

Um baralho de território contendo:

16 cartas "Território pequeno"

16 cartas "Território médio"

16 cartas "Território Grande"

100 fichas de moeda "10"

Preparação

- Coloque as cartas de coringa na mesa viradas para cima.
- Embaralhe os decks de situação e de território.
- Separe as moedas em um monte.
- Cada jogador irá comprar 3 cartas de situação do baralho de situações. E irá comprar 1 carta de território.
- Os jogadores então escolhem a ordem de jogada.

Como jogar

No início da sua jogada, o jogador deverá comprar uma carta de situação.

Em seguida ele terá que escolher entre duas jogadas:

A) Falar para mesa o tamanho do território que ele tem na mão e então comprar a quantidade referente de moedas. (Grande são 30, médio 20 e pequeno 10 moedas.)

B) Jogar uma carta de situação da mão. (Os efeitos de cada carta de situação estão devidamente descritos na carta.)

Acusação

O jogo tem uma ação especial, a Acusação.

Ela funciona da seguinte maneira: Quando um jogador declarar para mesa o tamanho do território, outro jogador na mesa pode o acusar de estar mentindo. Se isso acontecer o jogador que sofreu a acusação irá revelar para mesa a sua carta de território.

A partir disso podem ocorrer duas situações:

A) O jogador acusado estava falando a verdade, então ele irá pegar 30 moedas do oponente que o acusou.

B) O jogador acusado estava mentindo, então ele deverá entrar 30 moedas pro jogador que o acusou.

Etapas

O jogo, assim como a guerra dos 100 anos, se passará em 4 etapas.

Cada etapa terá 5 rodadas, ou seja, quando todos os jogadores tiverem jogado 5 vezes a etapa se encerrará.

No final de cada etapa os jogadores devem descartar as cartas de território que tem na mão, em seguida comprar novas cartas de território.

Caso o jogador tenha menos que 3 cartas de situação na mão, ele irá comprar até ter 3 cartas de situação na mão.

As cartas de situação na mesa são embaralhadas de volta no deck e a carta de coringa da respectiva rodada é inserida no baralho de situações

Cartas coringa

No jogo há 3 tipos de cartas coringa.

Joana D'Arc

Batalha de Sluys

Cobrar impostos

Elas são embaralhadas no deck de situação apenas em suas respectivas etapas, sendo elas:

2 etapa > Batalha de Sluys

3 etapa > Cobrar impostos

4 etapa > Joana D'arc

O príncipe negro pode anular qualquer carta de situação, inclusive outras cartas de príncipe negro. A única exceção são as cartas de coringa, elas não podem ser anuladas.

Final do jogo

O jogo se encerra quando a ultima pessoa jogar na 5 rodada da 4 etapa.

Os pontos são definidos pela quantidade de moedas adquirida. Quem tiver mais moedas ganha a partida.