

## Componentes:

- 17 cubos
- 66 cartas de letras
- 8 cartas de vogais de 2\$
- 20 cartas de duas letras
- 50 cartas iniciais
- 28 Cartas de Fama (Curingas)
- 6 Cartas comuns
- 1 Cartão-Trilha
- 1 Cartão-Tabela

# paperback

Bem-vindo a Paperback! Aqui você é um escritor tentando publicar livros de romances para obter Fama! O jogador com mais Fama no final do jogo vence.

## Preparação do jogo

Distribua a cada jogador as cartas de seus baralhos iniciais - que são as cartas T, R, S, M e N de 1\$ e cinco das cartas de Fama de 2\$.

## Baralho Inicial



Crie 4 pilhas para os diferentes níveis de cartas de Fama, de acordo com a seguinte tabela:

Pilhas de cartas de Fama				
# Jogadores	5\$	8\$	11\$	17\$
2	4	4	2	1
3	6	6	3	2
4	8	8	4	2
5	10	10	5	3

Quantidade de cartas

Embaralhe as cartas comuns e pegue 4 delas. Coloque a pilha voltada para cima próximo à Loja, sobre o cartão-trilha de cartas comuns. Abra as cartas comuns para que cada uma delas que for retirada revele um dos espaços da carta-trilha.



Distribua as cartas de letras e de letras duplas, organizando-as conforme seus preços (2\$ a 10\$).

Combine as cartas de 8\$, 9\$ e 10\$ em uma pilha única. Remova as cartas de Ataque, recomendadas apenas para jogadores avançados.

Embaralhe cada uma das sete pilhas. Coloque-as voltadas para cima no centro da mesa. Retire a carta do topo de cada pilha e coloque logo abaixo, como mostrado na imagem acima. Estas serão as cartas alternativas. Ambos os conjuntos de cartas estarão disponíveis para serem adquiridos na Loja. NOTA: A pilha de vogais 2\$ não possui uma carta alternativa para compra.

## Carta de Letra



## Carta de Fama



## Como usar seu baralho

O baralho de um jogador é uma coleção de cartas que são embaralhadas e colocadas com a face para baixo - esta é a pilha de compras. A cada um de seus turnos, um jogador pega as cartas de sua mão dessa pilha, escolhe quais cartas irá jogar e, no final de sua vez, descarta todas as cartas não utilizadas naquela mão. Essas cartas não utilizadas vão para outra pilha - a pilha de descarte. A pilha de descarte estará sempre com suas cartas de face para cima. Sempre que um jogador precisar pegar cartas e a pilha de compras estiver vazia, a pilha de descarte deverá ser embaralhada em uma nova pilha de compras.

Os jogadores não podem embaralhar a pilha de descarte antes que a pilha de compras esteja vazia. Se um jogador for pegar uma nova mão e faltarem cartas, é só embaralhar a pilha de descarte em uma nova pilha de compras e pegar as cartas que ficaram faltando. Note que a recolocação das cartas do descarte na pilha de compra serve para reciclar estas cartas.

### Início do jogo

Todos pegam sua primeira mão de 5 cartas. O primeiro jogador é a pessoa que tiver acabado de ler um livro de ficção por último.

Os turnos seguem no sentido horário.

O turno funciona da seguinte forma:

- ✿ Crie uma palavra
- ✿ Verifique o número de letras da palavra
- ✿ Resolva quaisquer habilidades
- ✿ Calcule a pontuação da palavra
- ✿ Adquira cartas na Loja
- ✿ Descarte as cartas que sobraram na mão
- ✿ Pegue as cartas da próxima mão

### Crie uma palavra

Forme uma palavra usando as cartas que você tem em sua mão, colocando-as voltadas para cima em sua frente.

As cartas de Fama são curingas e podem ser usados como se fossem quaisquer letras. Você também pode usar a carta do topo da pilha de cartas Comuns, referindo-se a ela, sem retirá-la de posição no cartão-trilha.

Você não precisa usar todas as letras em sua mão. Como na maioria dos jogos de palavras, não são permitidos substantivos próprios, nomes ou lugares.

### **Verifique o número de letras da palavra**

Conte o número de letras em sua palavra (incluindo curingas). Se a palavra for igual ou maior que o número mais alto mostrado no cartão-trilha de cartas Comuns, você ganha a carta Comum que estiver em seu topo. Isso revela a próxima carta Comum para todos usarem e aumenta o número de letras necessário para se obter a próxima carta Comum. Quando a última carta Comum for obtida por algum jogador, o jogo termina.

### **Resolva quaisquer habilidades**

Se alguma das cartas da sua palavra tiver habilidades especiais, elas serão ativadas agora. As cartas usadas para formar a palavra ativam estas habilidades. As habilidades em cartas não utilizadas (cartas que ficaram na mão) não são ativadas. Algumas habilidades são ativadas apenas se uma condição for alcançada. Se uma habilidade diz que você “pode” fazer algo, ela será opcional. Caso contrário, você deve usar a habilidade. Lembre-se de anotar as habilidades que dão a você cartas extras no próximo turno.

### **Calcule a pontuação da palavra**

Some as pontuações de todas as letras da sua palavra, incluindo a carta Comum, se você a usou. Aplique bônus de pontuação das habilidades das cartas na palavra, se necessário. Lembre-se de usar o número superior esquerdo para calcular os pontos de suas letras, NÃO o número inferior esquerdo.

### **Adquira cartas na Loja**

Usando sua pontuação (canto superior esquerdo das cartas), você pode adquirir cartas que estiverem visíveis na Loja, incluindo as cartas de Fama. Você pode adquirir várias cartas, mas o custo total (canto inferior esquerdo) delas não deve exceder o valor de pontuação da palavra que você criou neste turno. As cartas adquiridas serão então colocadas em sua pilha de descarte. Se você adquiriu uma carta alternativa, substitua-a pela carta do topo da pilha correspondente. Sempre deve haver duas cartas disponíveis para cada pilha da Loja (exceto a pilha de 2\$). O dinheiro que não tiver sido gasto é perdido no final do turno.

*Lembre-se - adquirir novas cartas de letras aumenta sua capacidade de formar palavras mais longas e melhores, mas adquirir cartas de Fama é crucial para ganhar o jogo.*

### **Descarte as cartas que sobraram na mão**

Coloque todas as cartas de sua palavra e mão, incluindo todas as cartas ganhas neste turno, em sua pilha de descarte. Caso Ataques estejam sendo usados, as cartas de Ataque de sua palavra permanecem em jogo por uma rodada. Diga aos outros jogadores que o ataque está em jogo e descarte-o no início de seu próximo turno.

### **Pegue as cartas de sua próxima mão**

Pegue 5 cartas de sua pilha de compras, mais quaisquer cartas adicionais concedidas por habilidades de sua última palavra. Se sua pilha de compras ficar sem cartas, embaralhe sua pilha de descarte e crie uma nova pilha de compras. Então continue pegando cartas até alcançar o limite de sua mão.

### **Fim do jogo**

O jogo termina quando duas das pilhas de cartas de Fama estiverem vazias OU não houver mais Cartas Comuns disponíveis sobre o cartão-trilha. Se um jogador pegar a última Carta Comum, ele termina sua vez e o jogo é finalizado. Para determinar o vencedor, cada jogador soma os pontos de Fama (estrelas) em todas as cartas de seu baralho (incluindo as mãos dos jogadores e as pilhas de compra e descarte). O jogador com mais Fama vence o jogo.

Em caso de empate, o jogador com mais cartas Comuns vence.

### **Observações Importantes**

- ⊗ Algumas cartas têm duas letras. Ambas as letras são usadas para formar palavras. As letras devem ser consideradas como estando juntas e sua ordem não pode ser revertida. Essas cartas contam como duas letras no cálculo do tamanho da palavra.
- ⊗ A carta Comum só pode ser usada uma vez por palavra.
- ⊗ Se você copiar a habilidade “Dobre os pontos da palavra”, ela triplica (3x) a pontuação da palavra (não quadruplica - 4x).
- ⊗ Curingas não podem ser copiados como habilidades.
- ⊗ Existem dois conjuntos de arte de capa para cada pilha de Fama, **excetuando a pilha de Fama de \$17**. Apesar de visualmente diferentes, estas cartas funcionam da mesma forma.
- ⊗ As cartas que se referem a +1\$ (por exemplo) adicionam +1 a sua pontuação de palavras.

## Palavras-chave

**Mão** - Refere-se às cartas que encontram-se em sua mão, e que você ainda não usou em sua palavra. Elas deverão ser descartadas antes que você pegue sua próxima mão.

**Destruir** - Não se refere a descarte. Destruir uma carta significa removê-la do jogo. A destruição das cartas acontece antes da etapa de adquirir cartas da loja. É interessante que seja feita uma pilha de cartas destruídas para que os jogadores possam colocar ali as cartas que eles destruírem. Destruir cartas é muito útil para se livrar de cartas mais fracas, aumentando assim suas chances de obter cartas mais poderosas conforme for pegando novas mãos. *A cartas de Fama da loja NÃO PODEM serem destruídas.*

**Ganhar** - Significa receber gratuitamente uma carta da Loja e colocá-la em sua pilha de descarte.

**Ataque** - Quando você usa uma letra com Ataque em uma palavra, aquela letra permanece em jogo até seu próximo turno. Ataques afetam outros jogadores naquela rodada, limitando as ações deles de diversas formas. No início de seu próximo turno, a carta Ataque é descartada.

## Exemplo de destruir

Bob jogou a palavra PAPEL. Resolvendo as habilidades nas cartas, ele vê “Você pode destruir uma carta da mão. Se fizer isso, ganhe uma carta que vale 1\$ a mais.” Ele decide destruir a carta de Fama de 2\$ que está em sua mão e ganha o D de 3\$ da Loja. Em seguida, resolve “Você pode destruir 2 cartas abertas da loja.” Ele olha a Loja e opta por destruir o V de 6\$ e o Q de 7\$ para tentar melhorar o que a Loja pode lhe oferecer. Bob pontua sua palavra para  $2 + 2 + 0 + 0 + 3 = 7\$$  e adquire sua(s) carta(s) até esse valor na Loja, colocando-as em sua pilha de descarte. Por fim, ele pega sua próxima mão de 5 cartas e sua vez acaba.

## **Regras Opcionais**

Use qualquer uma dessas regras para apimentar seu jogo.

### **Cubos como recompensa por conselhos de outros jogadores**

Se você está tendo dificuldade em formar uma palavra, revele sua mão e diga que está oferecendo uma recompensa em troca de ajuda. Outros jogadores agora poderão sugerir palavras para você usar. Se você usar uma palavra que alguém sugeriu, o jogador que sugeriu aquela palavra receberá um cubo do estoque. Os jogadores podem trocar um cubo por +1\$ durante seus próprios turnos. Esta regra também pode ser jogada com um marcador de tempo, em que cada jogador deve revelar sua mão e oferecer uma recompensa quando o tempo estipulado para seu turno acabar.

### **Descarte a mão por um cubo**

Se você não puder ou não quiser adquirir cartas da Loja, poderá descartar sua mão (sem formar nenhuma palavra) e ganhar um cubo do estoque. Você poderá trocar cada cubo durante a sua vez por +1\$.

### **Cubos como marcadores de desconto**

Quando uma carta é adquirida do topo de uma pilha na Loja, a carta alternativa correspondente dessa pilha receberá um cubo. Para cada cubo no topo da carta alternativa, seu preço será reduzido em 1\$ (o preço da carta não poderá ser reduzido a menos de 0\$). Remova os cubos quando a carta alternativa for adquirida por algum jogador.

### **Reciclagem das cartas de 2\$**

Se a pilha de vogais de 2\$ acabar na Loja, pegue todas as cartas de 2\$ que tiverem sido destruídas, embaralhe-as e recrie a pilha de 2\$.





### **Agradecimentos:**

Donald X. Vaccarino pela criação de um gênero

Ryan Goldsberry pela arte incrível

Meus amigos, pelos testes e ideias

Tom Mason pela versão digital

Brandon Waite pela revisão

Meus muitos apoiadores no Kickstarter

Meus 3 filhos incríveis

Minha musa e esposa, Nikki

**Paperbackgame.com**

Envie perguntas, elogios e críticas para: [tim@fowers.net](mailto:tim@fowers.net)

# Créditos da versão em português do Brasil:

Tradução, localização e revisão: *Fabian Balbinot*;

Produção e realização: *Craftando Jogos*;

Distribuição: *Dungeonist Marketplace*.

