



Embarque em uma jornada emocionante por terras desconhecidas onde você e seus amigos são exploradores destemidos em busca de grandes conquistas. O objetivo é simples: ganhar pontos formando o mapa mais completo e variado, evitando bombas e conquistando tesouros. Prepare-se para uma aventura inesquecível!

Trickmap é um jogo de vazes diferente onde as cartas são peças de terreno e cada jogo é único, pois é o grupo que vai montando o mapa conforme as rodadas e as estratégias de cada um.

1. COMPONENTES



100 peças de terreno com valores de 2 a 12. 20 peças para cada tipo: floresta, fogo, rocha, mar e deserto.



05 peças coringa de terreno (com valor zero).



10 tokens de tesouro.



10 tokens de bomba.



45 exploradores em cinco cores (9 de cada cor)



Esse manual de regras

2. PREPARAÇÃO

Separe as peças de terreno conforme o número de jogadores:

- 2 jogadores: valores 2 a 6 + coringas
- 3 jogadores: valores 2 a 8 + coringas
- 4 jogadores: valores 2 a 10 + coringas
- 5 jogadores: todas as peças

Distribua 10 peças para cada jogador, deixando 10 peças de lado (*elas não usadas nesta rodada*).

Coloque os tokens de tesouro e bomba em uma área acessível a todos.

Cada jogador pega os 9 exploradores da cor que escolher usar na partida.

Quem mais recentemente encontrou um tesouro inexplorável começa a rodada. Se ninguém se aventurou antes, então o quem for o mais novo será o primeiro a jogar.

3. DINÂMICA DO JOGO

TrickMap é jogado em 3 rodadas onde cada rodada consiste em uma série de 9 vazas.

Em cada uma dessas vazas, começando pelo jogador inicial e seguindo no sentido horário, um jogador coloca uma peça de terreno no mapa. Quando todos tiverem colocados suas peças de terreno, é definido o vencedor da vaza que se torna o primeiro jogador na próxima vaza.

No final da rodada, quando tiverem passado pelas 9 vazas, ocorre a etapa de pontuação parcial. No final de 3 rodadas, quem tiver o maior número de pontos é o vencedor da partida.



4.1. JOGANDO UMA VAZA

Uma vaza ocorre quando cada pessoa coloca uma peça de terreno, e o vencedor é determinado com base nas peças jogadas.

Determine o Terreno Predominante:

1. Conte quantas peças de cada terreno foram jogadas.
2. O terreno com o maior número de peças é o terreno predominante.

Crítérios para Definir o Vencedor:

1. Terreno predominante: O jogador que colocou a peça de maior valor do terreno predominante vence a vaza.
2. Terreno único: Se todas as peças forem do mesmo terreno, vence a peça de maior valor.
3. Terrenos diferentes: Se cada peça for de um terreno diferente, vence a peça de maior valor.
4. Empate na quantidade de peças: Se dois ou mais terrenos com a maior quantidade de peças empatarem, vence a peça de maior valor entre esses terrenos.
5. Empate no maior valor: Se houver um empate no maior valor entre dois ou mais terrenos elegíveis, vence quem jogou a peça de maior valor por último.

EXEMPLO:

Pedro iniciou a vaza com um terreno de mar com valor 3. Ana decide não seguir o tipo de terreno e joga uma floresta 4. Com isso, Sara vê a chance de dominar a floresta jogando uma peça de valor 9. Por fim, Arthur joga uma rocha de valor 10. Sara vence a vaza pois floresta se tornou o terreno dominante e o valor da sua peça é maior do que a peça de Ana.





4.2. COLOCAÇÃO DE PEÇAS

A colocação das peças de terreno deve observar regras específicas para garantir que o mapa se expanda de maneira conectada e dinâmica:

Peças Adjacentes:

- As peças devem ser colocadas adjacentes a, pelo menos, uma das peças jogadas na vaza.
- Se for a peça inicial de uma nova vaza, ela deve estar adjacente a uma das peças da vaza anterior.

Tipos de Terreno:

- **IMPORTANTE:** A peça colocada não precisa seguir o tipo de terreno das peças já jogadas na vaza. Em outras palavras, não é preciso seguir o naipe de algum terreno colocado na vaza atual.

Conectividade:

- As peças não podem ser colocadas de modo que formem regiões isoladas. Todas as peças devem estar conectadas ao menos por um lado a outra peça.

EXEMPLO: Considerando na 1ª vaza os terrenos de deserto e na 2ª as peças de mar, as áreas marcadas em verde é onde Júlia pode colocar sua peça para começar a 3ª vaza.



Júlia coloca a peça de floresta 8. Henrique, o próximo jogador, deve colocar seu terreno conectado à peça de Júlia.

4.3. TERRENOS CORINGAS

Existem 5 peças coringas que combinam vários tipos de terreno.

Essas peças têm valor zero, então o jogador que as usar não vencerá a vaza. No entanto, as peças coringas podem ser usadas estrategicamente, pois os terrenos nelas são contados na pontuação de áreas conquistadas.

Além disso, se o jogador não tiver vencido nenhuma vaza na rodada e a peça coringa for a última peça que sobrar, ela será considerada para um bônus de 10 pontos (veja mais sobre pontuação a seguir).

IMPORTANTE: As próximas peças, após uma peça coringa, devem respeitar a conexão de terrenos entre as peças (por exemplo, lado de floresta conectada com floresta na peça coringa).

Em uma situação rara em que todos os jogadores jogarem apenas peças coringas, o vencedor da vaza será aquele que jogar a última peça coringa.



4.4. TESOUROS E BOMBAS

As peças de valor 5 e 7 possuem ícones de tesouro, enquanto as peças 6 e 8 possuem ícones de bombas. Ao jogar uma dessas peças, coloque o token de tesouro ou bomba em cima da peça conforme o ícone correspondente.



Na pontuação da rodada, quem conquistou terreno com tesouro ganha 2 pontos adicionais por cada tesouro, e as bombas fazem os jogadores perderem 2 pontos por cada bomba no terreno conquistado.

5. BÔNUS FINAL

Os jogadores recebem 10 peças no início da rodada, mas jogam 9 vazas. A peça final, que não é jogada, é uma recompensa especial pode conceder pontos de vitória adicionais e ser usada estrategicamente.

Na etapa de pontuação, a peça final tiver o valor igual ao número de terrenos conquistados (ou seja, vazas ganhas), o jogador ganha 10 pontos adicionais de bônus.

6. FIM DA RODADA

Após 9 vazas, a rodada finaliza, então siga essas etapas para preparar a próxima rodada. Se a rodada encerrada for a terceira, o jogo termina:

Realize a pontuação da rodada contabilizando os terrenos conquistados, bombas/tesouros e bônus final de rodada.

Recolha todas as peças jogadas e embaralhe-as novamente junto com as peças retiradas no início da rodada.

Cada jogador recebe 10 novas peças de terreno. O jogador que fez menos pontos na rodada inicia a próxima rodada.

7. PONTUAÇÃO

Considere os 3 itens para pontuação:

Terrenos Conquistados: Um terreno conquistado é formado por peças de terreno adjacentes do mesmo tipo onde há um meeple explorador. **Cada peça de terreno em um terreno conquistado vale 1 ponto.**

Tesouros e Bombas: Adicione **2 pontos por cada tesouro** em um terreno conquistado. Diminua **2 pontos por cada bomba** em um terreno conquistado.

Peças de Bônus: Adicione 10 pontos se tiver acertado o número de vaza na peça final.

8. EXPLORADOR VENCEDOR

O explorador com o maior número de pontos após a soma final é declarado o vencedor do jogo. Em caso de empate, o explorador com o maior número de terrenos conquistados vence. Se ainda houver empate, os jogadores compartilham a vitória.