

TRICKMAP

LIVRO DE REGRAS



REURY FIDELIS

TRICKMAP

Neste jogo, você e seus amigos assumem o papel de exploradores em uma missão ousada: desvendar os segredos de territórios vastos e desconhecidos.

A cada turno, novas paisagens são reveladas, novas conexões se formam e o mapa se transforma diante dos olhos de todos.

Com peças hexagonais que representam diversos tipos de terreno — floresta, rocha, deserto, lava e mar — os jogadores moldam o mundo enquanto disputam pontos por áreas conquistadas.

Mas nem tudo são trilhas seguras e horizontes promissores: bombas e armadilhas espreitam o caminho, ao passo que tesouros valiosos aguardam os mais astutos.

Após duas rodadas cheias de surpresas e reviravoltas, quem somar mais pontos será declarado o vencedor! Preparem-se para a jornada, pois a aventura começa agora!



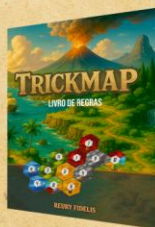
1. COMPONENTES



55 peças de terreno com valores de 2 a 12 (11 peças para cada tipo: mar, rocha, floresta, deserto e lava)



05 peças de terreno coringa (com valor zero)



Este manual de regras



10 marcadores de tesouros



10 marcadores de bombas






45 exploradores em cinco cores (9 de cada cor)

2. PREPARAÇÃO



Selecione as peças de terreno que serão utilizadas durante a partida de acordo com o número de jogadores:

- **2 jogadores:** 30 peças (terrenos com valores 2 a 6 + coringas)
- **3 jogadores:** 40 peças (valores 2 a 8 + coringas) 
- **4 jogadores:** 50 peças (valores 2 a 10 + coringas) 
- **5 jogadores:** 60 peças (valores 2 a 12 + coringas) 

Depois de escolher as peças apropriadas, vire-as para baixo e embaralhe bem. Distribua 10 para cada pessoa (*as peças podem ser vistas por cada um, mas devem permanecer ocultas para os outros*). As 10 peças restantes ficam de fora dessa rodada sem que ninguém as veja. Elas voltarão no baralho nas próximas rodadas.

Deixe os marcadores de tesouros e bombas ao alcance de todos e entregue a cada um os 9 exploradores da cor que escolheram usar na partida.

O primeiro a jogar é aquele que mais recentemente explorou um lugar novo ou encontrou algum tipo de *tesouro* na vida real. Se ninguém se encaixar, o jogador mais novo da mesa dá o pontapé inicial.

3. DINÂMICA DO JOGO

A partida de Trickmap acontece ao longo de **2 rodadas**. Em cada rodada, os jogadores participam de **9 vazas** — momentos em que todos jogam uma peça e disputam o controle do mapa.

Cada nova vaza começa com um jogador colocando uma peça no mapa. Os demais, em sentido horário, fazem o mesmo, conectando suas peças àquelas já colocadas na vaza atual.

No fim, o grupo avalia quem venceu a disputa (detalhes a seguir), e essa pessoa se torna a próxima a iniciar uma nova vaza. Depois de todos colocarem suas 9 peças, a rodada chega ao fim e é hora de contar os pontos.

Em seguida, uma nova rodada se inicia. Vence quem acumular mais pontos ao final das duas rodadas.

*Uma **vaza** é uma etapa do jogo, onde cada pessoa coloca uma peça de terreno no mapa. Após todos colocarem suas peças, verifica-se quem vence a vaza com base no tipo e valor dos terrenos adicionados. Vencer vazas permite conquistar áreas, garantindo pontos valiosos ao fim da rodada.*

4.1 JOGANDO UMA VAZA

Durante uma vaza, cada pessoa coloca uma peça no mapa, uma de cada vez, no sentido horário do primeiro jogador. Ao final, é determinado quem venceu aquela disputa com base nas peças utilizadas.

Veja como funciona:

1. O primeiro jogador inicia a vaza colocando uma de suas peças no mapa.
2. Os demais seguem no sentido horário, posicionando as suas peças de terreno conectadas ao que já foi jogado na vaza atual.
3. Depois que todos tiverem feito sua ação, observa-se qual tipo de terreno apareceu com maior frequência. Esse será o **terreno predominante**.
4. O jogador que tiver colocado a peça de **maior valor** desse terreno vence a vaza.
5. Quem vencer coloca um de seus **exploradores** sobre qualquer peça do terreno predominante daquela vaza, marcando sua **área conquistada**.
6. Esse jogador será também o próximo a iniciar a vaza seguinte.



Há situações especiais em que o critério muda:

Se todas as peças forem do mesmo tipo, vence quem colocou a peça de terreno de valor mais alto;

Se todos jogarem tipos diferentes, vence o maior número entre eles;

Se houver empate na quantidade de peças de dois ou mais terrenos, considera-se o valor mais alto entre os terrenos empatados;

E se ainda assim houver empate no valor, ganha quem jogou por último entre os empatados.

ATENÇÃO!

Perceba que não é obrigatório seguir colocando uma peça de mesmo terreno do jogador inicial. Os jogadores são livres para jogar as peças que desejarem em cada vaza.

Pedro iniciou a vaza com uma peça 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 área de floresta colocando uma peça de valor 9. Por fim, Arthur joga rocha 10. Sara vence a vaza pois floresta se tornou o terreno dominante e o valor da sua peça é maior do que a de Ana.

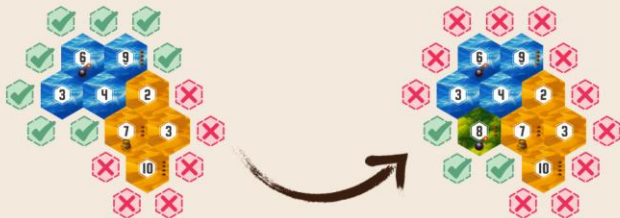


4.2 COLOCAÇÃO DE PEÇAS

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

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

Considerando na 1ª vaza os terrenos de deserto e na 2ª as peças de mar, as áreas marcadas em verde são 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

As peças coringas representam regiões únicas e versáteis: são misturas de vários terrenos e têm valor zero.



Isso significa que, embora não sirvam para vencer uma vaza, elas podem ser extremamente úteis em outras estratégias. Essas peças contam como parte dos terrenos que conectam — tanto para definição da vaza, quanto para formação de áreas na pontuação no final. Elas funcionam como pontes entre regiões, facilitando a expansão e a conquista de regiões maiores.

Além disso, há um bônus especial: se alguém não vencer nenhuma vaza em uma rodada e terminar com um coringa como sua última peça na mão, ele recebe 10 pontos extras (*detalhes a seguir*).

Importante: ao posicionar um terreno coringa, o jogador deve **respeitar a continuidade dos terrenos**. Ou seja, se um lado da peça mostrar floresta, deve estar encostado em outra floresta do mapa — o mesmo vale para os outros terrenos desenhados nela.

Em uma situação rara em que todos joguem peças coringas numa mesma vaza, o vencedor será aquele que tiver jogado por último.



4.4 BOMBAS E TESOUROS

Durante o jogo, algumas peças trazem surpresas: podem conter tesouros escondidos ou bombas traiçoeiras.



Peças com valor **5 ou 7** mostram o ícone de tesouro



Peças com valor **6 ou 8** mostram o ícone de bomba

Sempre que uma dessas peças for jogada, a pessoa deve colocar o respectivo marcador sobre o terreno.

No momento da pontuação da rodada, esses símbolos fazem toda a diferença:

- Cada tesouro vale **+2 pontos**.
- Cada bomba resulta em **-2 pontos**.

Ou seja, ficar de olho nesses símbolos pode ser a chave para virar o jogo ou perder pontos preciosos.



5. BÔNUS FINAL

Ao início de cada rodada, os jogadores recebem 10 peças, mas como são apenas 9 vazas, sempre sobra uma última na mão de cada um.

Esse terreno restante não vai para o mapa, mas pode render uma valiosa recompensa!

Se o número indicado na peça que sobrou for igual à quantidade de vazas que a pessoa venceu naquela rodada (ou seja, o mesmo número de seus exploradores no mapa), ela recebe um bônus de 10 pontos.

Assim, escolher bem quando usar cada peça e prever o próprio desempenho são formas inteligentes de conquistar esse prêmio extra.



6. FIM DA RODADA

A rodada termina quando todos tiverem participado das 9 vazas e restar apenas uma peça em suas mãos.

Nesse momento, é hora de calcular os pontos da rodada (*detalhes a seguir*):

- Conte quantas **áreas** cada jogador conquistou (com seus exploradores no mapa);
- Some os bônus de tesouros e subtraia os pontos das bombas;
- Verifique se alguém ganhou o bônus da peça final.

Depois disso, recolha todas as peças, embaralhe junto com as que haviam ficado de fora e distribua 10 novas peças para cada pessoa.

Quem tiver feito menos pontos na rodada anterior será o primeiro a jogar na próxima rodada.

Ao final da segunda rodada, é feita a pontuação final — e o grande vencedor é revelado.



7. PONTUAÇÃO

Ao final de cada rodada, é hora de somar os pontos e descobrir quem está mais perto de deixar sua marca na história desta grande expedição!

Como contar os pontos:



Áreas conquistadas:

Cada peça em uma área conquistada por exploradores vale **+1 ponto**. As áreas são formadas pelo conjunto de peças de terrenos de um mesmo tipo adjacentes. Terrenos coringas são considerados na contagem de peças das áreas.



Tesouros e Bombas

Some **+2 pontos** por cada marcador de tesouro presente em áreas que você conquistou e subtraia **-2 pontos** por cada marcador de bomba nestas áreas.



Pontue áreas conquistadas, tesouros e bombas para cada um de seus exploradores no mapa.



Bônus da peça final:

Se, ao fim de uma rodada, a peça que sobrou na mão tiver o mesmo número de vazas que você venceu, ganhe **+10 pontos**.

8. QUEM SERÁ A LENDA DA EXPLORAÇÃO?

Ao final das duas rodadas, quem tiver alcançado a maior pontuação terá seu nome marcado com destaque no histórico das grandes explorações!

Em caso de empate, quem tiver o maior número de terrenos conquistados na última rodada vence. Se ainda houver empate, os jogadores dividem a vitória.

