

# dreamwithboardgames

Bem-vindo ao mundo de sonho dos jogos de tabuleiro



PlayMe



LOTANA



PlayMe



LOTANA



destaque: Owner's Choice -- Nationale 7 -- IQ FOCUS -- Planet Steam -- Brass: Lancashire -- Pipeline -- Coloma -- Summy -- Memoir '44: Pacific Theater -- Memoir '44: Pacific Theater --

Home News Nostalgia Game of Year Procurar (Search) Regras pdf (PT Rules) Contato (Contact) Dream Team Shop (+)

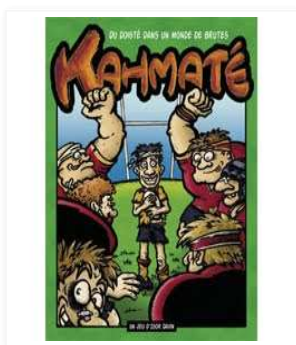
## Artigos Articles

- ▶ 2022 (12)
- ▶ 2021 (11)
- ▶ 2020 (14)
- ▶ 2019 (10)
- ▶ 2018 (13)
- ▶ 2017 (11)
- ▶ 2016 (12)
- ▶ 2015 (15)
- ▶ 2014 (25)
- ▶ 2013 (25)
- ▶ 2012 (25)
- ▶ 2011 (28)
- ▼ 2010 (47)
  - ▶ dezembro (4)
  - ▶ novembro (3)
  - ▶ outubro (2)
  - ▶ setembro (1)
  - ▶ agosto (3)
  - ▶ julho (4)
  - ▶ junho (4)
  - ▼ maio (5)
    - Station Manager - Spiele aus Timbuku
    - Excuse - Filosofia Editions
    - Cleopatra and the Society of Architects - Days of ...
    - Kahmaté - Ideal Editions
    - Desperados - Pfifficus Spiele
- ▶ abril (5)
- ▶ março (5)
- ▶ fevereiro (4)
- ▶ janeiro (7)
- ▶ 2009 (90)
- ▶ 2008 (54)
- ▶ 2000 (4)

## Dream TOP 10

- Railroad Tycoon
- Puerto Rico
- Pirate's Cove
- Motor Champ
- Shadows over Camelot
- Goa

## Kahmaté - Ideal Editions



Um jogo de Igor Davin para 2 jogadores, a partir dos 10 anos, com a duração de 20 minutos.

### O Jogo

No Kahmaté, és um capitão de uma equipa de Rugby.

És um líder de um grupo de seis jogadores num jogo contra uma equipa opositora. Para ganhares, tens de atravessar a linha de golo com a bola.

### O Conteúdo

A caixa do jogo contém:

- Um tabuleiro de jogo
- Dois conjuntos de seis jogadores cada conjunto numa cor diferente
- Uma bola
- Dois conjuntos de seis Cartas de Forma Física, numeradas de 1 a 6.

### Os Jogadores

Os seis jogadores para cada equipa são:

1 Forte, 1 Duro, 1 Rápido, 1 Indivíduo Ágil e 2 jogadores de Base.

Cada peça tem dois lados. Num lado, o indivíduo é mostrado como estando activo e o outro lado, como passivo.

#### • Os jogadores de Base:

Move-se por 3 quadrados  
Não obtém nenhum ponto bónus ou ponto negativo.

#### • O Forte

Move-se por 2 quadrados  
Obtém 2 pontos bónus quando ataca e 1 ponto bónus quando defende.

#### • O Duro

Move-se por 3 quadrados.  
Obtém 1 ponto bónus quando ataca.

#### • O Rápido

Move-se por 4 quadrados.  
Obtém 1 ponto negativo quando ataca e 1 ponto negativo quando defende.

#### • O Ágil

Move-se por 3 quadrados  
Obtém 1 ponto bónus quando defende.

### As Cartas de Forma Física

As cartas de forma física mostram qual o estado físico em que se encontra o indivíduo: carta com o n.º 6 indica o pico de forma e a carta n.º 1 significa que está em baixo de forma.

Os jogadores irão usar estas Cartas de Forma Física como explicado mais à frente nestas regras.



## Novida New:

Clica na imagem para mais informações



Regras em PT

||<< << S



## Procuramos Games we are

Aqui podem ver as regras dos jogos que andamos a procurar

## Entrevista Interview

- Alf Seeger
- António Marcel
- Ase Berg and I
- Bernd Eisenste
- Brent Keith
- Bruno Cathala
- Carey Grayson
- Carl De Visser
- Corey Konieczk
- Francesco Nep
- Frank DiLorenz
- Gil d'Orey
- Ignazio Corrao
- Jeffrey D. Allers
- Jussi Autio
- Justin De Witt
- Kris Gould
- Maciej Sabat
- Malte Kuhle
- Matt Leacock
- Michael Schacht
- Michal Stachyr
- Paolo Mori
- Roberto Di Meo
- Rui Alípio Mont
- Stefan Risthaus

- Age of Empires III
- Cuba
- Pandemic
- The Pillars of the Earth

Review

Top 10

1	Puerto Rico	9,1
2	Agricola	8,9
3	Goa	8,9
4	Pirate's Cove	8,9
5	Memoir'44	8,8
6	Age of Empires III	8,8
7	Pandemic	8,8
8	Cuba	8,8
9	Railroad Tycoon	8,8
10	Shadows Ov. Camelot	8,8

(tabela completa)

Prémios

Awards

- Spiel des Jahres
- BoardGameGeek Golden Geek
- Boardgames Australia
- Deutscher LernSpielPreis
- Deutscher Spiele Preis
- Festival International des Jeux
- Hra roku
- Internacional Gamers Awards
- Meeples' Choice Award
- UK Games Expo
- Outros/Others

Desporto

Sport Games

- Avanti
- Ave Caesar
- Basket Boss
- Bisikle
- Calciotto
- Camel UP
- Camel Up: SuperCup
- Change Horses
- Das Motorsportspiel
- Dreadball
- Formula 1
- Formula D
- Grand Prix
- Helvetia Cup
- Jamaica
- Jogo do Rallye
- K2
- Kahmaté
- Lamborghini: The Official Race Game
- Le Tour de France
- Leader 1
- Monza
- Moto Grand Prix
- Motor Champ
- NBA All Star
- Powerboats
- Race! Formula 90
- Rallyman

Antes de Começar a Jogar

Cada capitão escolhe uma cor e recebe os jogadores correspondentes, assim como um conjunto de seis cartas de Forma Física, numeradas de 1 a 6. Antes do jogo começar, os capitães posicionam os seus jogadores como desejarem ao longo das duas primeiras linhas do campo do seu lado. A bola é posicionada na linha de meio campo, em qualquer um dos seis quadrados numerados, conforme mostra a ilustração que se segue.



Ilustração 1 – quando os jogadores estiverem posicionados, uma carta de Forma Física é tirada. O número da carta indica o quadrado onde a bola irá ser posicionada. O primeiro jogador de campo a atravessar esse quadrado recebe a bola.

Modo de Jogar

Os capitães decidem quem joga primeiro. A seguir eles efectuam turnos, alternadamente. Durante o seu turno, um capitão pode:

- Move dois jogadores pela totalidade ou parte do número de quadrados permitidos. Ele pode fazer isto de uma só vez ou não, em qualquer direcção, excepto diagonal.
- Passar a bola de um jogador para o outro, tantas vezes quantas quiser. Um mesmo jogador pode receber a bola várias vezes, durante um turno.
- Placar um oponente.

Esta opção põe um fim a qualquer movimento desse jogador.

- Pontapear a bola para a frente.

Esta opção conta como um passe, não um movimento.

- Marcar um ensaio. Isto faz terminar o jogo

O Movimento

Quando é o seu turno, um capitão pode mover um ou dois jogadores. Um jogador pode mover-se para a frente, para trás ou para os lados, mas nunca na diagonal (ilustração 2). Um jogador pode mudar de direcção em qualquer altura enquanto se move, ou retroceder os seus passos. Um jogador pode mover-se por tantos quadrados, quantos lhes são permitidos ou por menos. Ele também pode mover-se por vários movimentos.

Por exemplo, o jogador A pode ser movido por um quadrado e o jogador B, por tantos quadrados, quantos ele poder.

O capitão executa passes, de seguida completa o movimento possível do jogador A.

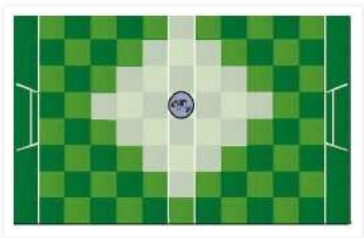


Ilustração 2 – os movimentos possíveis de um indivíduo de 3 quadrados.

Atenção que não podem estar dois jogadores no mesmo quadrado ao mesmo tempo, mesmo durante um movimento. Assim, um jogador em movimento é sempre bloqueado por outro jogador (ilustração 3) independentemente de esse jogador ser da mesma equipa ou da equipa opositora, activo ou passivo. A única excepção a esta regra é forçar a passagem

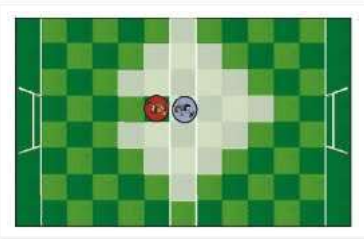


Ilustração 3 – o movimento do jogador azul está bloqueada pelo jogador vermelho.

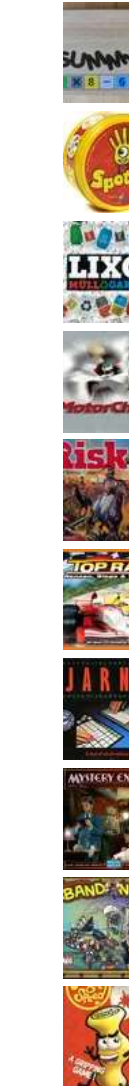
Forçar a Passagem

Quando o jogador A tem a bola e depara-se com o Jogador B á sua frente, pode tentar forçar a sua passagem (ilustração 4). Se o jogador A falhar, de seguida a peça é virada com a face para baixo e não se pode mover durante o próximo turno. A bola é posicionada de imediato no quadrado por detrás do jogador A. Resistindo à carga, o jogador B pode mover-se normalmente quando o seu turno chegar. Se o movimento do jogador A for bem sucedido, ele pode mover-se para o quadrado onde está o jogador B,

- Vital Lacerda
- Walter Obert
- Xavier Georges

O que se

Recently I



powered by Boa

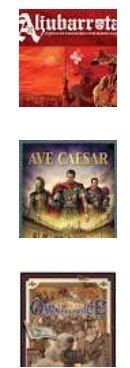
Visitar

Visito

TOTAL

548,514

+ POPULAR (30 di



Qwirkle - MindV

- [RoadZters](#)
- [Rush n' Crush](#)
- [Snow Tails](#)
- [Soccer Tactics World](#)
- [Start Frei](#)
- [The World Cup Card Game](#)
- [Top Race](#)
- [TurfMaster](#)
- [VeloCity](#)
- [Whitewater](#)
- [Zehnkampf](#)

**Translations**  
**For Free**

**WOULD YOU LIKE  
TO SEE YOUR  
GAME  
TRANSLATE TO  
PORTUGUESE?  
WE DO THE  
WORK FOR FREE  
CONTACT US!**  
(only publishers)

**Em destaque**  
**Highlighted**

#### Summy - Cwali

As equipas alternadamente colocam 1 a 8 blocos para construir uma soma válida na direção horizontal ou vertical. Em cada soma deves...



como se este estivesse vazio (isto conta como um único ponto de movimento). O jogador B é virado com a face para baixo, e não se pode mover no seu próximo turno.

Se o jogador A só tiver uma ponto de movimento disponível, ou se um oponente estiver posicionado por detrás do jogador B, o jogador A não pode forçar a sua passagem. Uma vez que não podem estar dois jogadores num mesmo quadrado ao mesmo tempo, mesmo durante um movimento.

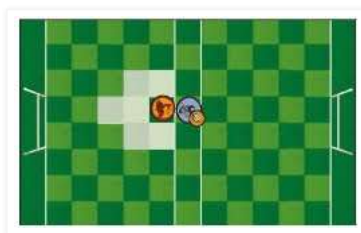


Ilustração 4 – Os movimentos possíveis de um indivíduo que consegue forçar a sua passagem

#### Passe

Um capitão pode fazer com que o jogador que detém a bola a passe para outro jogador. Isto só pode ser feito para trás. Um jogador não pode passar a bola a um companheiro de equipa posicionado à sua frente ou na mesma linha. O jogador receptor tem de estar posicionado a um ou dois quadrados de distância do portador da bola, ao longo de uma linha recta, ou diagonal (ilustração 5).

Um capitão pode passar a bola tantas vezes quantas quiser, desde que as regras sejam respeitadas. Por isso, um jogador pode receber a bola várias vezes durante um turno.

Exemplo: no início do turno, o jogador A tem a bola e passa-a para o jogador B que está atrás de si. Assim sendo o B é movido para a frente do A e pode por isso passar a bola de volta ao A. O A é movido outra vez para a frente do B e pode por isso passar a bola de volta ao B, mais uma vez.

#### Intercepção

Quando um capitão passa a bola de um jogador para outro e há um oponente entre eles (ilustração 5), no final pode tomar a decisão de interceptar a bola. Ele é então considerado como estando a defender.

Qualquer que seja o resultado desta acção, nenhum jogador é virado para baixo.

O jogador que tenha acabado de ter a sua bola interceptada pode continuar a jogar (ele pode por isso tentar placar o indivíduo que acabou de recuperar a bola, por exemplo)

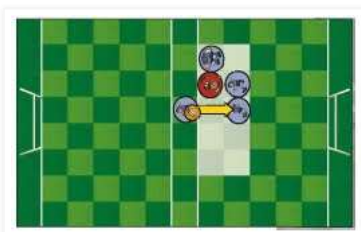


Ilustração 5 – a cinzento, os quadrados possíveis para um passe. O passe marcado com a seta amarela é o único que é seguro. Os outros dois podem ser interceptados.

#### Placagem

Um capitão pode enviar um ou dois jogadores para placar um oponente que tem a bola.

Um jogador que não tem a bola não pode ser placado.

- Para que uma placagem seja bem sucedida, A tem de ser capaz, com o seu movimento, alcançar o quadrado onde está o B.

- Nesta fase, é importante de fixar qual foi o último quadrado onde A estava antes de se mover para o B.

Seguramente, seja qual for o resultado da acção de placagem, A irá ser posicionado nesse último quadrado.

- Se a placagem falhar, B permanece no lugar com a bola.

Ele irá ser capaz de se mover e actuar normalmente quando o seu próximo turno chegar.

A é considerado como tendo batido no chão de forma lamentável. Ele é virado com a face para baixo (K.O.) e não será capaz de se mover, nem actuar durante o próximo turno.

- Se a placagem for bem-sucedida, então o B é considerado K.O. Ele é virado com a face para baixo e não irá ser capaz de se mover nem actuar quando o seu próximo turno chegar.

- Mas, como ele foi bem treinado, ele é capaz de proteger a bola quando cai no chão.

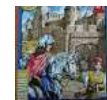
A bola é posicionada no quadrado imediatamente atrás dele, entre ele e a zona de ensaio no seu lado do campo (ilustração 6).

Se um jogador for placado mesmo antes da linha de golo, ele protege a bola, posicionando-a num quadrado adjacente distante do atacante oponente, mas nunca na zona de golo.



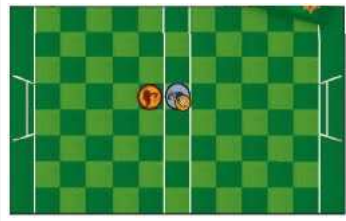
Ilustração 6 – um dos jogadores azuis conseguiu ser bem-sucedido na placagem ao jogador vermelho. A bola é posicionada no quadrado imediatamente atrás dele, de frente para a sua zona de golo.

Um indivíduo que se encontre no quadrado onde a bola seja posicionada depois de uma placagem, irá pegar na bola. Caso contrário, a bola é deixada nesse quadrado e irá ser pegada pelo primeiro indivíduo que se mover para esse quadrado.



### Uma Placagem Perfeita

Uma placagem perfeita ocorre quando A (defensor) consegue ser bem-sucedido numa placagem a B com ganho de dois pontos sobre B. A bola é então posicionada não atrás do B, mas directamente no A que executou uma placagem perfeita (ilustração 7).



*Ilustração 7 – Uma placagem perfeita, o jogador azul recupera a bola. Ele não pode mover-se, mas pode passar ou pontapear.*

### Pontapear

Um capitão pode pontapear com qualquer dos seus jogadores que tem a bola. Esta é a única forma de mandar a bola para a frente.

Para pontapear para a frente, um jogador tem de estar posicionado à frente de, ou na mesma linha que, todos os seus companheiros. Pontapear não é permitido se um companheiro está posicionado à frente do portador da bola (ilustração 8).

Pontapear envia a bola um a três quadrados de distância, em linha recta ou na diagonal, mas sempre em frente, para um quadrado vazio (ilustração 8).

A bola é então deixada num quadrado vazio, onde cai, para ser recuperada pelo primeiro jogador que passe nesse quadrado.



*Ilustração 8 – a cinzento estão os quadrados para onde a bola pode ser pontapeada.*

### Resolver a Acção

Para resolver uma acção (placagem, forçar a passagem ou interceptação) os jogadores têm de determinar quem está atacar e quem está a defender.

- **Placagem.** Um jogador que tenta a placagem está atacar, o portador da bola está a defender.
- **Forçar a Passagem.** Um jogador que força a sua passagem está a atacar, o jogador que resiste está a defender.
- **Interceptar.** Um jogador que tenta uma interceptação está a defender, o jogador que passa a bola está a atacar.

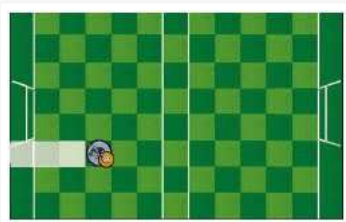
Uma vez estabelecido quem está a atacar e a defender, ambos os capitães põe uma carta de Forma Física à sua frente, com a face para baixo.

De seguida as cartas são viradas para cima. Os capitães adicionam em conjunto os números na carta e os pontos bónus/pontos negativos associados ao jogador envolvido na acção. O número mais alto ganha. No caso de empate, os capitães viram, uma segunda carta de Forma Física. Se o empate prevalecer, é o capitão defensor que ganha a acção.

As cartas usadas são descartadas. Quando a última carta for jogada, os capitães pegam nas seis cartas de volta e o jogo recomeça.

### Ensaio

Um ensaio é marcado quando um dos jogadores, ao mesmo tempo que tem a bola, termina o seu movimento para além da primeira linha desenhada do seu oponente, isto é, a zona de golo (ilustração 9). Um ensaio significa o fim do jogo. No caso dos capitães decidirem em continuar, eles reposicionam os seus jogadores e a bola é posicionada aleatoriamente num dos seis quadrados de pontapé de saída no centro do tabuleiro do jogo.



*Ilustração 9 – É o turno do capitão azul. Um dos seus jogadores tem a bola e move-o de tal forma que termina para além da zona de golo oponente. É um ensaio! É o fim do jogo.*

Mas, os capitães podem decidir continuar. Eles reposicionam os seus jogadores e o capitão que sofreu um ensaio, começa o jogo. Quem fizer dois ensaios, ganha a partida... ou três se tiveres preparado para isso.





Como fã de jogos relacionados com o desporto, logo que tive conhecimento da existência deste jogo, fiz os meus contactos para conseguir obter um exemplar. Felizmente consegui entrar em contacto com o autor, Igor Davin, que muito amavelmente me fez chegar um exemplar. Desde já agradeço a sua atenção e amabilidade. Quando recebi o jogo pelo correio, fiquei um pouco perplexo, visto que o mesmo chegou num envelope almofadado de média dimensão. Fiquei logo com vontade de abrir o envelope, pois fazia ideia que a caixa teria uma dimensão maior. Mas de facto a caixa é de pequena dimensão. Contudo, consegue acomodar de forma prática e acessível todos os componentes do jogo, sem necessitar de divisões no seu interior. Estamos perante uma produção independente com materiais de qualidade. Quando abrimos a caixa, deparamo-nos com 12 peças, similares às peças do jogo de damas, que não são mais do que os jogadores de rugby (6 para cada equipa). Sim 6! Este jogo é uma versão do rugby de 6. Para transformar as peças em jogadores, só temos de colar os autocolantes nas peças. Num dos lados colamos o jogador em acção e no outro o desenho com o jogador fora de acção. O campo tem um formato quadriculado para facilitar o movimento dos jogadores, os quais podem ser movimentados em qualquer direcção, excepto na diagonal. As regras do jogo prevê todas as principais situações de um jogo de rugby como as placagens, pontapear a bola, passar a bola, forçar a passagem, interceptar a bola e o mais importante obter um ensaio. Esta última situação, acaba por ser o objectivo do jogo. Ou seja, conseguir fazer com que um dos teus jogadores consiga entrar na zona de ensaio oponente com a bola. O jogo tem algumas parecenças com o [Soccer Tactics World](#). As regras do jogo são simples, não precisas de saber as regras do rugby para jogar o Kahmaté. As regras estão bem explicadas com ilustrações bem concebidas e são fáceis de compreensão. O jogo tem uma preparação rápida e fácil, o que permite que possamos começar a jogar quase de imediato. O autor conseguiu através da gestão das cartas que cada capitão tem ao seu dispor e as capacidades atribuídas a cada um dos seus jogadores, construir um jogo com estratégia, que requer atenção na forma como planeamos cada uma das nossas jogadas, principalmente quando estas implicam confrontos directos com os nossos adversários. Temos de planear bem qual o jogador que transporta a bola e quais os jogadores que estão em seu auxílio, tendo sempre em conta as suas capacidades. É muito importante fazer uma boa gestão das cartas quando temos de resolver uma acção. Isto porque, quando usamos uma carta, esta é descartada e só volta a estar disponível quando todas as 6 cartas forem jogadas. Em suma, não é com pontapés para a frente que consegues ganhar o jogo. Apesar de terminar, logo que um dos jogadores consegue fazer um ensaio, é possível jogar uma partida com mais ensaios. Fica ao critério dos capitães das equipas em confronto. O jogo é divertido, interessante e está bem adaptado a um jogo de tabuleiro. As ilustrações dos jogadores estão muito engraçadas. Talvez o campo pudesse ter tido mais ilustrações para torná-lo mais realista. Atrás dos postes, em cada um dos lados do campo, estão ilustrações dos jogadores, com a informação das suas capacidades, o que facilita muito na dinâmica do jogo, quando temos de planear uma jogada. Estamos perante um jogo dinâmico, interactivo e acima de tudo divertido, que pode ser jogado por toda a família. Quem gosta de jogos relacionados com o desporto não vai querer perder este desafio.

										
Tema/Objetivo										8
Mecânica/Regras										7
Componentes/Artwork										6
Jogabilidade/Interação										8
Estratégia/Dificuldade										7
Duração/Diversão										8
Originalidade/Criatividade										7
Preparação/Começar a jogar										8