

Pickomino



Um apetitoso jogo de escolha de dados de 2 a 7 jogadores

Traduzido para o português-br Daniel Portugal

Minhocas assadas são uma delícia para os pássaros. Por um lado, isso se deve ao fato de que minhocas são o prato favorito de todas as aves. Por outro lado, a preferência por churrasco de minhocas feito por ninguém mais do que Johnny Rooster Roaster. Seu Tio Sam, um nativo de Chickentown, Kentucky, teve a ideia de abrir uma casa de minhoca assada em cada esquina da cidade. Johnny não hesitou em fazer dessa ideia uma realidade e desde seu primeiro dia como mestre em churrasco de minhocas, conquistou clientes ansiosos e famintos. E os clientes continuavam vindo. De todos os lugares, começaram a pegar minhocas e fornecê-las para Johnny.

A partir daí surgiu a Minhoca ao Curry, Minhoca Assada ou Minhoca Frankfurter.

Aves de todos os tipos fizeram fila para provar essas especialidades. Para Johnny e seu recém encontrado negócio, vale o seguinte: de caçador de minhocas a milionário.

Conteúdo:

- 16 minhocas de churrasco com valor de 21 a 36
- 8 dados com seis símbolos (os número de 1 a 5 e um lado com uma minhoca)
- Estas regras



Objetivo do jogo:

O vencedor será o jogador com mais minhocas em suas garras no final do jogo.

Preparação:

Coloque as 16 minhocas de churrasco próximas uma da outra no centro da mesa, em ordem ascendente. Essa fila forma a grelha do churrasco. O jogador mais jovem recebe os dados e começa o jogo.

Fig. 2:



O número sobre as minhocas de churrasco mostra qual pontuação (soma de dados coletados) que o jogador precisa alcançar no final do seu turno para pegar a minhoca.

Em cada minhoca existem várias minhocas impressas.

Jogando:

O jogador inicial começa o jogo que continua no sentido horário. Na sua vez, o jogador tentar conseguir uma minhoca de churrasco da grelha ou pegar uma de outro jogador.

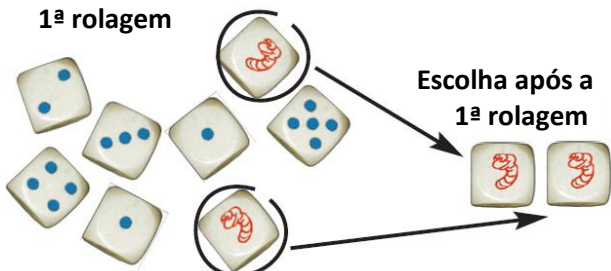
Para fazer isso, ele joga todos os 8 dados de uma só vez. Depois ele escolhe um dos números dos dados jogados e pega todos os dados daquele número (ou todas as minhocas) e coloca esses dados a frente de si. Mas, ele só tem permissão para pegar um símbolo (número ou minhoca) que ele ainda não tenha coletado antes. Os símbolos de todos os dados que ele coletou anteriormente são somados juntos de modo que todos os jogadores saibam a soma atual.

Cada minhoca coletada vale 5 minhocas.

Na sua primeira rolagem de dados, Jonathan escolhe ambas as minhocas e coloca-as a frente de si.

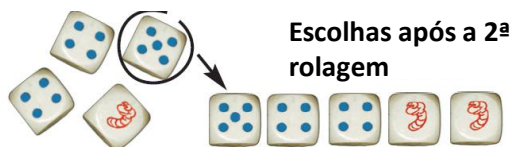
Fig. 3:

1ª rolagem



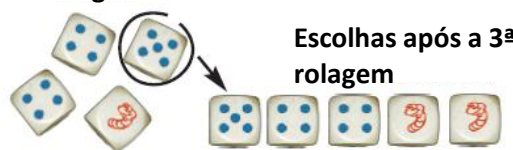
Ele agora deve jogar os 6 dados restantes. Desta vez, na segunda rolagem, ele pegou os dois 4 e coloca-os próximos das duas minhocas já coletadas na primeira rolagem. Agora ele tem uma pontuação de 18 ($2 \times \text{minhoca} + 2 \times 4 = 18$). Ele não pode coletar as três minhocas que acabou de jogar agora já que ele já tinha duas minhocas na sua rolagem de dados anterior.

2ª rolagem



Escolhas após a 2ª rolagem

3ª rolagem



Escolhas após a 3ª rolagem

Assim que um jogador coletar todos os 8 dados ou todos os 6 símbolos nos dados seu turno acabou. Ele também pode terminar seu turno em qualquer momento que escolher, mas, só tem sentido terminar o turno se ele puder pegar uma minhoca da grelha ou de outro jogador.

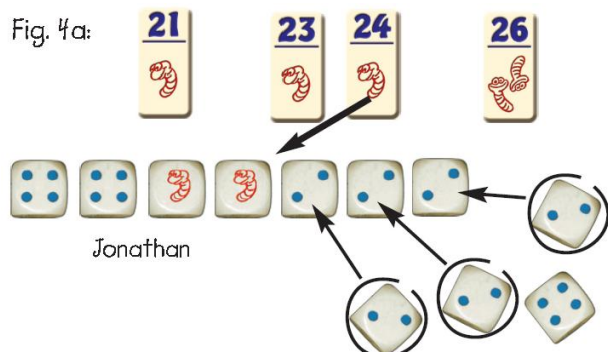
Se os dados coletados incluírem pelo menos um símbolo de minhoca e soma dos dados chegou ao número de minhocas de churrasco visíveis na grelha, o jogador pode pegá-las.

Se a porção estiver na grelha, então o jogador pega a minhoca de lá (veja a figura 4a).

Do contrário, se a minhoca de churrasco estiver visível na frente de outro jogador, ele pode roubá-la desse jogador (veja a figura 4b). Você só pode roubar uma minhoca de outro jogador se você tiver o número exato para roubar.

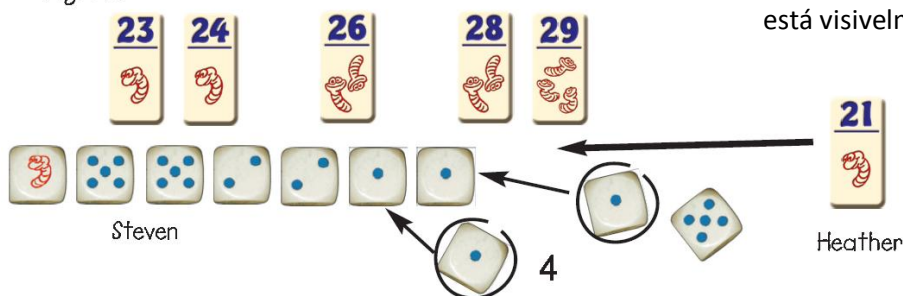
Se a soma dos dados coletados for igual a minhoca que está na sua pilha de minhocas a sua frente, ou se essa soma não existir na grelha, então o jogador pega outra minhoca de churrasco da grelha com um valor mais baixo, se estiver disponível (veja a figura 4c + d).

Isso também se aplica caso o jogador se esqueça de pegar a minhoca visivelmente a frente de outro jogador (às vezes, o jogador se esquece de observar se o outro jogador tem aquela minhoca e acaba pegando da grelha, uma minhoca de valor menor). (Veja a figura 4e)



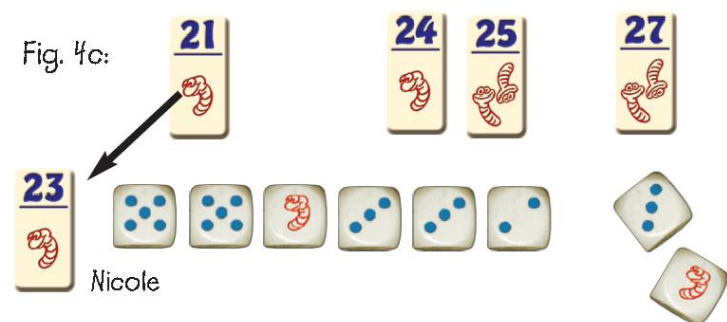
Jonathan tem que pegar os três 2 na sua terceira rolagem de dados, uma vez que ele já coletou os 4. Ele termina seu turno com o resultado de 24 e, com esse resultado, pega a minhoca de churrasco de número 24 de grelha.

Fig. 4b:



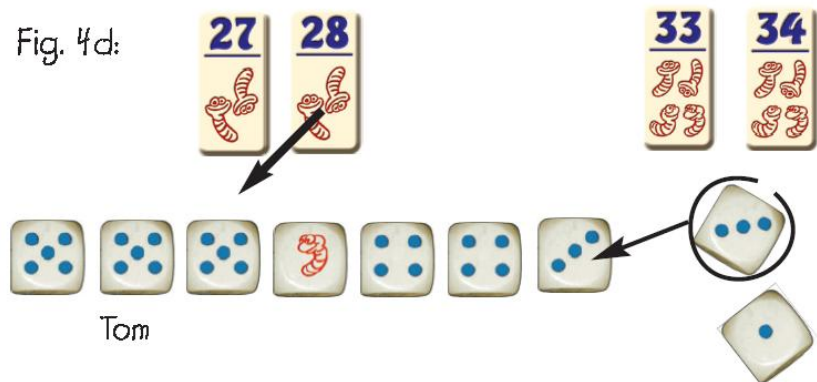
Steven termina seu turno e pega a minhoca 21 que está visivelmente na frente de Heather.

Fig. 4c:



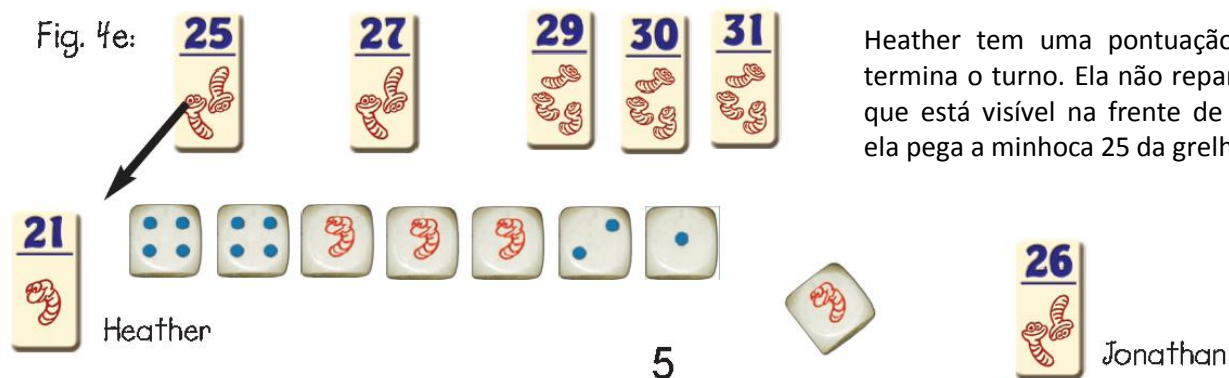
Nicole tem uma pontuação de 23 e termina o turno dela. Ela pega a próximo valor mais baixo na grelha (21), já que a minhoca 23 já está visível na frente dela e a minhoca 22 já foi pega e colocada em segurança por outro jogador.

Fig. 4d:



Tom termina seu turno com uma pontuação de 31 e pega a minhoca de número 28 da grelha. Isso acontece porque as minhocas numeradas com 31, 30 e 29 não estão visíveis no momento.

Fig. 4e:

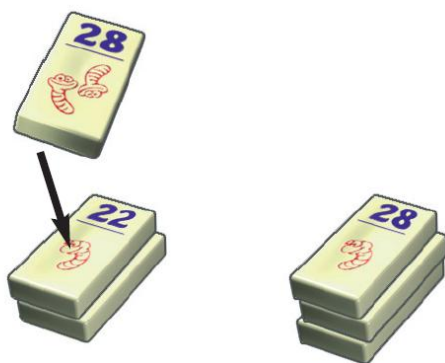


Heather tem uma pontuação de 26, quando termina o turno. Ela não repara na minhoca 26 que está visível na frente de Jonathan. Então, ela pega a minhoca 25 da grelha.

Pegando uma minhoca e construindo uma pilha:

Quando um jogador pega uma minhoca de churrasco, ele coloca-a com a face para cima a frente de si. Cada nova minhoca coletada deve ser colocada com a face para cima em cima da última minhoca que foi coletada, construindo assim uma pilha de minhocas.

Fig. 5:



Isso significa que sempre só haverá uma minhoca visível na frente do jogador. Essa minhoca visível é a única que pode ser roubada pelos outros jogadores. As minhocas cobertas estão “a salvo” (veja a figura 5).

Nicole pode pegar a minhoca com o número 28. Ela coloca-a com a face na sua pilha. Todas as minhocas de baixo estão “a salvo” por enquanto.

Turnos sem sucesso:

Um turno pode terminar sem sucesso, quando um jogador realiza uma rolagem de dados que tenha somente números e minhocas que ele já tenha coletado (veja a figura 6a). O jogador para de rolar os dados neste turno.

A tentativa também falhou se no final do turno de um jogador, ele não tiver sido capaz de coletar pelo menos uma minhoca (veja a figura 6b). O mesmo se aplica se o jogador for incapaz de alcançar a pontuação de uma minhoca visível seja na mesa ou de um jogador (veja a figura 6c).

Depois de uma tentativa que falhou, o jogador não recebe nenhuma minhoca, como também deve revolver uma minhoca que ele tenha coletado anteriormente, ou seja, aquela que está em cima da sua pilha de minhocas (se tiver uma) e colocá-la de volta na grelha (veja o capítulo “Devolvendo uma minhoca de churrasco”). O próximo jogador realiza seu turno.

Fig. 6a:



Nicole



Na 4ª rolagem de dados, Nicole consegue somente símbolos que ela já tinha coletado anteriormente.

Fig. 6b:



Heather



Heather consegue dois 5 na sua terceira rolagem. Embora ela tenha uma pontuação de 31 e a minhoca 31 esteja visível, ela não poderá pegar nenhuma minhoca porque ela falhou em coletar um dado com símbolo de minhoca.

Fig. 6c:



Tom



Com sua última rolagem de dados, Tom consegue dois 1 e alcança a pontuação de 25. A minhoca com o 25 já é sua e não existe nenhuma outra minhoca sobrando na grelha com valor mais baixo. Azar de Tom, ele não pega nada.

Devolvendo uma minhoca de churrasco:

Quando um jogador precisar devolver uma minhoca, ele coloca-a com a face para cima de volta na grelha. Depois, ele vira (para que fique com a face para baixo) a minhoca de valor mais alto disponível na grelha. Essa minhoca não poderá mais ser conquistada pelo resto do jogo e é deixado com a face para baixo (veja a figura 7ª).

Se a minhoca devolvida for a minhoca de número mais alto na grelha, então ela permanece com a face para cima (veja a figura 7b).

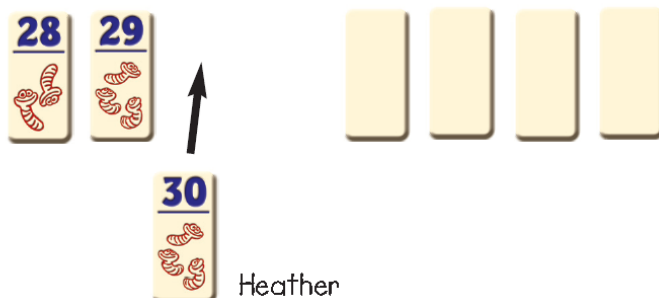
Fig. 7a:



Tom

Tom tem que retornar sua minhoca 27 à grelha. Já que no momento o 34 é o número de minhoca mais alto, então ele vira essa minhoca para que fique com a face para baixo.

Fig. 7b:



Heather

Heather tem que devolver a minhoca com o número 30 para a grelha. Já que no momento essa minhoca é a de número mais alto, então ela permanece com a face para cima ao ser devolvida para a grelha. Neste caso, nenhuma minhoca é virada.

Fim de Jogo e Pontuação Final:

O jogo termina assim que não existir mais nenhuma minhoca aberta na grelha. Agora, cada jogador soma as minhocas que estão nas suas fichas (minhocas que estão na parte de baixo). O jogador com mais minhocas vence o jogo. Se houver um empate, o jogador que tiver a minhoca com o valor mais alto (aquela com o número mais alto) vence o jogo.

Regra Alternativa

Se você quiser um jogo mais rápido, você pode usar a seguinte mudança: a minhoca devolvida à grelha é virada para que fique com a face para baixo, mesmo se for o valor mais alto atualmente na grelha.