



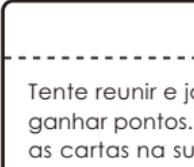
SCOUT

Manual de Jogo

Você foi subitamente indicado como o gerente de um circo. Com a ajuda dos artistas, você deve produzir um espetáculo que superará o dos seus rivais. Todos na sua trupe possuem uma função específica e, para cobrir as lacunas na sua equipe, pode você tentar buscar membros da trupe dos outros circos. Você entrará na disputa com seu grupo atual ou tentará recrutar novos aliados? Sinta-se incrível ao fazer as escolhas certas neste dinâmico jogo de cartas!

■ Componentes

◎ 45 Cartas



◎ Manual de Jogo (este folheto)

◎ 23 Fichas de Contrato



◎ 5 Fichas de Contratar & Apresentar



30 Fichas de Pontuação

Frente	1	2	5	10	20
Verso	-1	2	-5	-10	20

◎ Marcador de Jogador Inicial



1. Objetivo

Tente reunir e jogar um conjunto de cartas mais forte que os outros jogadores para ganhar pontos. Cartas consecutivas são mais fortes, mas você não pode reorganizar as cartas na sua mão. Seja hábil para "Contratar" novas cartas e "Apresentar" seu espetáculo, enquanto cria uma mão mais forte para tentar conseguir mais pontos. Jogue uma quantidade de rodadas igual ao número de jogadores. O jogador com mais pontos totais no final vence!

Para uma partida com 2 jogadores, confira as regras específicas no verso.

2. Preparando o Jogo

▼ Escolha quem será o jogador inicial. Este jogador pega o marcador de Jogador Inicial.

*Por exemplo, no começo de uma rodada, o jogador inicial pode ser o jogador que possui a carta que tem os números 1 e 2.

▼ Dependendo do número de jogadores, devolva as cartas mostradas abaixo para a caixa.

3 jogadores



Cartas que possuem o número "10" (9 cartas)

2 ou 4 jogadores



Carta que possui ambos os números "9" e "10" (1 carta)

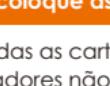
5 jogadores

Ao jogar com 5 jogadores, todas as cartas são utilizadas. Não devolva nenhuma carta para a caixa.

▼ Pegue fichas de Contratar & Apresentar igual à quantidade de jogadores. Devolva quaisquer fichas extras para a caixa.

3. Preparando a Rodada

Marcador de Jogador Inicial



Fichas de Contrato



Fichas de Contratar & Apresentar



Ficha de Contratos



Cartas

Fichas de Pontuação



▼ Coloque todas as fichas de Contrato no centro da mesa.

▼ Dê 1 ficha de Contratar & Apresentar para cada um dos jogadores.

▼ Embaralhe bem as cartas e distribua-as aos jogadores. Em uma partida com 3 jogadores, cada jogador recebe 12 cartas; com 4 jogadores, 11 cartas cada; e com 5 jogadores, 9 cartas cada (ao embaralhar as cartas, certifique-se de mudar não apenas a ordem das cartas, mas também a orientação, girando as cartas).

⚠ Não coloque as cartas na sua mão até que todas elas tenham sido distribuídas.

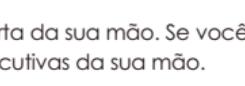
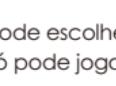
▼ Após todas as cartas serem distribuídas, coloque-as na sua mão de forma que os outros jogadores não vejam os números.

▼ Segure as cartas na mão de modo que você consiga ver o número grande no canto superior esquerdo. A partir deste ponto, esses números no canto superior esquerdo serão referidos como sua mão.



⚠ Durante uma rodada, você não pode reorganizar as cartas na sua mão, mudando-as de lugar para a esquerda ou direita, nem mudar a orientação (girar 180°, ou seja, virar de ponta-cabeça) das cartas.

▼ No entanto, apenas no início de uma rodada (imediatamente depois de verificar sua mão), você pode mudar a orientação (ou seja, virar as cartas de ponta-cabeça) de todas as suas cartas ao mesmo tempo.



1. Recolha suas cartas

2. Rotacione-as

3. Abra a sua mão de cartas.

4. Seu Turno

▼ Os turnos ocorrem em sentido horário, a partir do jogador inicial. Durante seu turno, você pode realizar uma das seguintes ações:

A. Apresentar

B. Contratar

C. Contratar & Apresentar

(Apenas uma vez por jogador por rodada)

A. Apresentar

Escolha um conjunto de cartas da sua mão e coloque-o na mesa à sua frente. Essa ação é chamada "Apresentar". Se você "Apresentar", você deve seguir as próximas 2 regras.

Regra 1

Se você **Apresentar** só 1 carta, você pode escolher qualquer carta da sua mão. Se você **Apresentar** mais de 1 carta, você só pode jogar cartas consecutivas da sua mão.

O que são cartas consecutivas?

Ao jogar mais de 1 carta da sua mão, as cartas devem ser

de "números consecutivos" ou "números iguais". Ao jogar

números consecutivos, os

números podem estar tanto

em ordem crescente quanto

decrescente. (※ Não há limite

para quantas cartas você

pode jogar em um conjunto.)

2 cartas consecutivamente numeradas

2 cartas com o mesmo número

2 cartas consecutivamente numeradas

3 cartas consecutivamente numeradas

3 cartas não consecutivas

3 cartas consecutivamente numeradas

3 cartas não consecutivas

2 cartas consecutivamente numeradas

2 cartas com o mesmo número

2 cartas consecutivamente numeradas

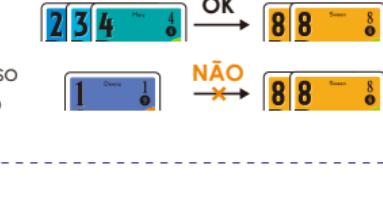
3 cartas consecutivamente numeradas

3 cartas não consecutivas

Qual conjunto é o mais forte?

Primeiro, verifique **quantas** cartas são.

O conjunto com mais cartas é o conjunto mais forte. Se o seu conjunto for maior que o Conjunto Ativo, você pode Apresentar ele. No entanto, caso seu conjunto tenha menos cartas que o Conjunto Ativo, você não pode Apresentar esse conjunto.



A seguir, verifique o **tipo** do conjunto.

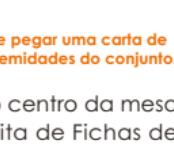
Se a quantidade de cartas em ambos os conjuntos for a mesma, um conjunto com cartas iguais é mais forte que um conjunto com cartas consecutivas. Se o Conjunto Ativo for um conjunto de cartas consecutivas, você pode Apresentar um conjunto de cartas iguais. No entanto, se o Conjunto Ativo for um conjunto de cartas iguais, você não pode Apresentar um conjunto de cartas consecutivas.



Finalmente, verifique os **números** do conjunto. Se tanto a quantidade de cartas no conjunto quanto o tipo do conjunto forem os mesmos, compare a carta com o menor número em cada conjunto. Se sua carta for maior, você pode Apresentar seu conjunto. Se sua carta for menor, ou se as cartas forem do mesmo número, você não pode Apresentar seu conjunto.



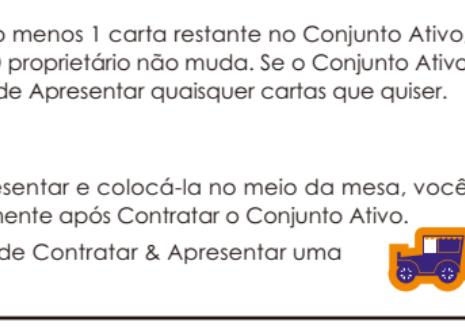
▼ Se você puder Apresentar suas cartas, vire o Conjunto Ativo atual e coloque-o perto de você para ser usado como marcação de pontos.



▼ As cartas que você acabou de Apresentar tornam-se o novo Conjunto Ativo e você é o "proprietário" do conjunto.

B. Contratar

Pegue uma carta do Conjunto Ativo (se houver mais de 1 carta, pegue uma carta de uma das extremidades do conjunto) e coloque-a em qualquer lugar da sua mão. Você também pode mudar a orientação (virar de ponta-cabeça) da carta. Essa ação é chamada "Contratar".



▼ O proprietário do Conjunto Ativo pega uma Ficha de Contrato do centro da mesa e coloca-a perto dele. (Imagine que existe uma quantidade infinita de Fichas de Contrato disponíveis. Se as Fichas de Contrato acabarem, por favor, use suas próprias moedas ou objetos como substitutos.)

▼ Após Contratar, enquanto houver pelo menos 1 carta restante no Conjunto Ativo, ele continuará sendo o Conjunto Ativo. O proprietário não muda. Se o Conjunto Ativo ficar com 0 cartas, o próximo jogador pode Apresentar quaisquer cartas que quiser.

C. Contratar & Apresentar

▼ Ao usar sua ficha de Contratar & Apresentar e colocá-la no meio da mesa, você pode Apresentar seu conjunto imediatamente após Contratar o Conjunto Ativo.

▼ Cada jogador só pode usar sua ficha de Contratar & Apresentar uma vez por rodada.

**5. Terminar a Rodada**

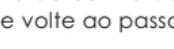
▼ Se qualquer jogador alcançar uma das seguintes condições, a rodada termina imediatamente.

i. Ficar sem cartas após Apresentar.

ii. Após Apresentar, todos os outros jogadores não puderem (ou não quiserem) Apresentar suas próprias cartas e apenas Contratarem.

6. Calculando a Pontuação

▼ Calcule a pontuação e os jogadores pegam as Fichas de Pontuação.



- Cada carta que foi coletada e virada e cada Ficha de Pontuação vale 1 ponto.

Jogadores que não alcançaram nenhuma condição de fim da rodada				
Cartas de Pontuação Coletadas	2	Ficha de Contrato	1	Sua Mão

- Perca 1 ponto para cada carta remanescente em sua mão. No entanto, o jogador que cumprir a condição "ii." não perde pontos.

Jogadores que alcançaram a condição de fim da rodada "i"				
3	+	2	-	0 = 5

- A ficha de Contratar & Apresentar e o Conjunto Ativo não são contados para a pontuação.

Jogadores que alcançaram a condição de fim da rodada "ii"				
2	+	5	-	0 = 7

7. Fim de Jogo

▼ O jogador à esquerda do atual Jogador Inicial pega o marcador de Jogador Inicial e se torna o próximo Jogador Inicial. Devolva as Fichas de Contrato ao centro da mesa, devolva a ficha de Contratar & Apresentar a cada jogador e volte ao passo "Preparando a Rodada".

▼ Após jogar uma quantidade de rodadas igual ao número de jogadores, o jogador com mais pontos ao final é o vencedor. Se houver um empate, ambos dividem a vitória!

Regras para 2 Jogadores

▼ No passo 3, "Preparando a Rodada", cada jogador pega 3 fichas de Contrato. A ficha de Contratar & Apresentar não é usada.

▼ Distribua 11 cartas para cada jogador. Após distribuir as cartas para a primeira rodada, haverá 22 cartas restantes. Coloque essas cartas de lado para serem distribuídas durante a segunda rodada.

▼ Durante seu turno, você pode tanto Contratar quanto Apresentar. Você não pode Contratar & Apresentar. Quando você Contratar, você deve colocar 1 de suas Fichas de Contrato **no centro da mesa**. Se você não tiver uma ficha de Contrato, você não pode Contratar. **Se você Contratar, você continuará a jogar mais turnos.**

▼ Se qualquer jogador alcançar uma das seguintes condições, a rodada termina imediatamente. i. Ficar sem cartas após Apresentar. ii. **Após Apresentar, o outro jogador não poderá Apresentar ou Contratar.**

▼ Cada carta que foi coletada e virada e cada Ficha de Contrato não utilizada vale 1 ponto. Fora essa exceção as regras básicas se mantêm.

▼ Mude o Jogador Ativo e volte ao passo "Preparando a Rodada". (Na rodada 2, distribua as cartas que foram colocadas de lado anteriormente e cada jogador pega novamente 3 Fichas de Contratar.)