

POR



FABRIZIO TRONCHIN

CRAZY FISHING

Numa bela manhã de Verão, resolve dirigir-se à sua zona de pesca favorita em busca de um belo e relaxante dia de pesca. Mas quando o Sol começa a espreitar no horizonte, você percebe uma coisa: outras pessoas estão pescando! No seu local favorito! Isto significa guerra e você jura pescar muito mais do que todos os outros!

Pesca Louca é um jogo para dois ou mais pescadores que lutam para apanhar o maior peixe do mar!

MATERIAL DO JOGO

- 27 cartas de Peixe redondas
- 10 cartas de Peixe Classe Mestre
- 36 cartas de Cana (Vara) de Pesca
- 36 cartas de Isco (Isca)
- 2 cartas de Cana (Vara) de Pesca Classe Mestre

O OBJETIVO DO JOGO


O objetivo é tentar apanhar mais e maiores peixes do que os outros jogadores para que tenha a pontuação mais alta quando se acabar o peixe no mar. O valor de cada peixe que você apanha é igual ao tamanho — mostrado na frente da carta de Peixe — que também indica a dificuldade em apanhá-lo!

PREPARAÇÃO DO JOGO

Embaralhe as cartas de Peixe todas juntas na mesa, viradas para baixo, criando um monte de cartas. Chamamos este monte de “O Mar”.

Separe as cartas de Cana de Pesca das cartas de Isco e embaralhe cada baralho separadamente. Coloque ambos virados para baixo ao pé do “Mar”.

Dê três cartas de Cana de Pesca e três cartas de Isco a cada jogador. Esta é a sua mão inicial e deve manter as cartas em segredo até as jogar!

Nota: se estiver jogando uma partida com dois jogadores, remova todas as cartas com o símbolo  e guarde-as na caixa.

Durante as primeiras partidas, deixe as cartas de Peixe Classe Mestre na caixa. Poderá adicioná-las ao jogo mais tarde, quando dominar o básico. Ver a seção “Classe Mestre” na página 6.



O Mar — cartas de Peixe



Baralho de Cana de Pesca



Baralho de Isco

AS CARTAS

Antes de começarmos, vejamos os diferentes tipos de cartas:

CARTAS DE PEIXE

A pescaria! É disto que se trata. A parte da **frente** de cada carta de Peixe mostra o que pode ser apanhado, assim como o seu tamanho (valor dos pontos de vitória, se o conseguir apanhar). No início do jogo, existem 27 cartas de Peixe no mar.

Você nunca tem a certeza de qual peixe está em que carta, mas, felizmente, o seu barco está equipado com um **Encontra-Peixe 2000**, que lhe dará uma ideia do tamanho dos peixes que estão embaixo. Assim, o **verso** de cada carta de Peixe contém uma pista acerca do que existe na parte da frente: normalmente, será um intervalo de números (como "2-4"). O tamanho do peixe existente na frente da carta está incluído nesse intervalo.

Às vezes, nem mesmo o Encontra-Peixe 2000 o poderá ajudar e o tamanho do peixe fica envolto em mistério. Nesse caso, a carta irá mostrar um ponto de interrogação ("?").

Cartas de Peixe Especiais

Há algumas surpresas escondidas no mar que poderá fisgar por engano: botas velhas nojentas, pérolas de valor incalculável e até alguns monstros! Ver a página 6 para saber tudo sobre as cartas de Peixe especiais.

CARTAS DE CANA (VARA) DE PESCA

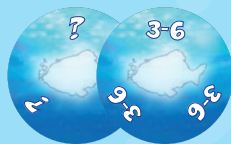
Um pescador é muito mais do que o seu equipamento, mas não vai conseguir apanhar um peixe apenas com as suas mãos. Existem 36 cartas de Cana de Pesca no jogo. A cada ronda (rodada) irá usar pelo menos uma carta para tentar pescar um peixe - Ver "O Arremesso" na página 3.

Cada Cana de Pesca tem um valor de Velocidade. O jogador que usar a Velocidade mais rápida (alta) pode escolher o peixe primeiro. Algumas cartas de Cana de Pesca mostram um **+**. Estas "Canas Hi-Tech" podem ser combinadas com outras cartas de Cana de Pesca para aumentar a sua Velocidade.

CARTAS DE ISCO (ISCA)

Os peixes não vão morder qualquer anzol velho. Vai ser preciso atraí-los com um isco. Existem 36 cartas de Isco em jogo. A cada ronda (rodada) você irá usar pelo menos uma carta para tentar pescar um peixe. Cada Isco tem um valor que determina o tamanho do peixe que pode ser fisgado com ele - Ver "A Fisgada" na página 4. Tal como as cartas de Cana de Pesca, algumas cartas de Isco são Hi-Tech: elas podem ser combinadas com outras cartas de Isco para aumentar o seu valor.

Carta de Peixe – Verso



Carta de Peixe – Frente



Especial



Peixe Classe Mestre



Cartas de Cana (Vara) de Pesca



Cartas de Isco (Isca)

COMO JOGAR? ARREMESSAR, FISGAR E RECOLHER A LINHA!

Pesca Louca é jogado ao longo de um número de rondas (rodadas). Cada ronda está dividida em três fases: **1. O Arremesso, 2. A Fisgada e 3. Recolher a linha!** Continuará a jogar as rondas até haver **menos de seis cartas** de Peixe no mar. Ver “O Fim do Jogo” na página 5.

1. ARREMESSO

Durante esta fase, não há “turnos” – todos os participantes jogam ao mesmo tempo. Primeiro, deve decidir que tipo de arremesso irá usar nesta ronda. Escolha **uma** carta de Cana (Vara) de Pesca e **uma** carta de Isco (Isca) da sua mão e coloque-as à sua frente, viradas para baixo - se usar uma carta Hi-Tech, pode escolher mais do que uma carta do tipo correspondente, mas mantenha-as empilhadas de maneira a que os seus adversários não percebam quantas cartas irá jogar. Todos os jogadores devem fazer isto ao mesmo tempo.

Normalmente, só pode jogar **uma** carta de Cana de Pesca e **uma** carta de Isco. Mas, se jogar uma Cana Hi-Tech, poderá jogar **qualquer número** de cartas de Cana de Pesca adicionais e, assim, somar as suas Velocidades. Se jogar um Isco Hi-Tech, poderá jogar **qualquer número** cartas de Isco adicionais e somar os seus valores.

Dica de jogo: Um bom uso para uma carta Hi-Tech é a oportunidade de descartar cartas de baixo valor que não queira ter na sua mão!

Assim que todos estiverem preparados, vire as suas cartas para que todos as vejam. O jogador com a **Velocidade mais alta** na sua carta de Cana de Pesca será o primeiro a jogar na fase seguinte, seguido pelo que tiver a segunda Velocidade mais alta e assim por diante. Se houver um empate na Velocidade, compare o valor de Isco que estão a usar – o Isco com o maior valor começa. Se o empate persistir, cada jogador empatado vira a primeira carta de Cana de Pesca do baralho e quem obtiver o maior valor, começa.

Exemplo: o Ernesto, o Tomás e a Helena estão prontos para fazer os seus primeiros arremessos. O Ernesto joga 2 cartas de Cana de Pesca e 1 carta de Isco. O Tomás joga 1 de cada e a Helena joga 1 de Cana de Pesca e 2 de Isco. Ao virar as respectivas cartas de Cana de Pesca, o Ernesto revela um “2+” e um “3”, o Tomás tem um “4” e a Helena um “5”. Como o Ernesto e a Helena têm ambos uma Velocidade de 5, eles comparam os seus Iscos: o “4” do Ernesto contra o “3+” e “3” da Helena. Uma vez que a Helena tem mais Isco, ela começa, seguida pelo Ernesto e, por fim, o Tomás.

Ernesto



Tomás



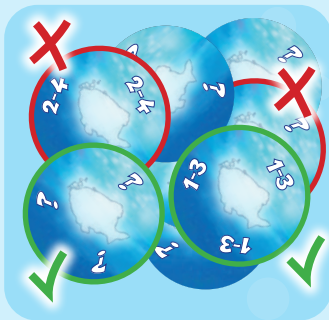
Helena



2. A FISCADA

Nesta fase, os jogadores revezam-se por turnos tentando apanhar peixes baseando-se na Velocidade das cartas de Cana (Vara) de Pesca jogadas durante a fase do Arremesso – o jogador mais rápido começa, seguido do segundo e assim por diante. Quando for o seu turno, você deverá decidir que carta de Peixe irá fisgar. Só o poderá fazer se não houver **nenhuma carta sobreposta** nela! Ver a imagem ao lado.

Nota: não é provável, mas pode ser possível que não haja cartas de Peixe que possam ser fisgadas (devido a estarem todas debaixo de outras cartas). Neste caso, volte a embaralhar o mar com os olhos fechados antes de decidir que carta de Peixe vai tentar fisgar.



O Peixe Mordeu o Isco (Isca)?

Depois de ter escolhido uma carta de Peixe, vire-a para que todos a possam ver. A seguir, compare o valor da carta (ou cartas) de Isco jogadas durante a fase de Arremesso com o Tamanho do peixe:

- Se o valor do seu Isco for **maior ou igual**, você consegue fisgar o peixe! Coloque a carta de Peixe à sua frente, virada para cima. Quando apanhar mais peixes, adicione-os à pilha. Apenas a carta **superior** da sua pilha é visível aos outros jogadores (pode olhar para os seus peixes a qualquer momento do jogo).
- Se o valor do seu Isco for **menor**, o peixe consegue fugir! Você deve voltar a virar a carta de Peixe para baixo e devolvê-la à zona do mar onde estava antes de a ter virado para cima.

Exemplo: no seu turno, o Tomás vira um belo peixe com um tamanho 4. Ele olha para a sua carta de Isco e vê que também é um "4"! Ele consegue apanhar o peixe e coloca-o à sua frente. Se o seu Isco fosse apenas um "3", ele teria que atirar o peixe de volta ao mar.

Dica de jogo: lembre-se do seu Encontra-Peixe 2000! O verso de cada carta de Peixe fornece uma pista acerca do tamanho do peixe existente na parte da frente da mesma. Não faz sentido tentar apanhar um peixe "3-6" se só tem um Isco "2"!

Depois de acabar o seu turno (seja por apanhar um peixe ou por devolvê-lo ao mar), você deve descartar as cartas de Isco e de Cana de Pesca jogadas nesta ronda, colocando-as nas pilhas de descarte correspondentes (ao lado dos respectivos baralhos). A seguir, passa a ser o turno do segundo jogador mais rápido. Os turnos sucedem-se até que todos os participantes tenham tido a oportunidade de fisgar peixes.

3. RECOLHER A LINHA!

Quando todos os jogadores tiverem acabado os seus turnos, é hora de renovar as mãos de jogo. Cada jogador tira cartas do baralho de Cana de Pesca e/ou do baralho de Isco até voltarem a ter seis cartas na mão. Você pode tirar cartas de qualquer ou de ambos os baralhos, da maneira que quiser. Não precisa ter três cartas de Cana de Pesca e três de Isco quando estiver pronto. Pode decidir à vontade a estratégia que quer usar! Mas tenha cuidado! Você deve ter o mínimo de uma carta de cada tipo na sua mão para a ronda seguinte.

Não pode ter seis cartas de Cana de Pesca ou seis de Isco – a pesca seria impossível dessa maneira! Se qualquer um dos baralhos ficar sem cartas, embaralhe a pilha de descarte correspondente e crie um novo. Assim que todos voltarem a ter a mão cheia, a ronda termina e próxima pode começar.

O FIM DO JOGO

O jogo termina imediatamente se só houver **cinco ou menos cartas de Peixe** no mar no fim de uma ronda. É o momento de somar as pontuações e ver quem é o melhor pescador!

- Some o tamanho de todas as cartas de Peixe que apanhou durante o jogo.
- Se fisgou alguma carta de Bota ou de Pérola, você pode ter ganho uma bonificação.

O jogador com a maior pontuação é o vencedor!

Exemplo: durante o jogo, a Helena fisgou 10 cartas de Peixe. Ela soma o valor dos seus peixes ($4+5+2+3+2+2+1+6 = 25$) e, como fisgou 2 cartas de Bota, ela ganha +1 ponto de bonificação. A sua pontuação total é de 26 pontos. Nada mau para um dia de pesca!

CARTAS ESPECIAIS

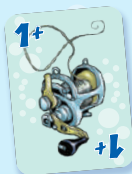
Existem várias cartas especiais (três de cada) nos baralhos de Isco, Cana de Pesca e de Peixe. Elas podem ajudá-lo, de várias maneiras, a apanhar peixe e a marcar pontos:

CARTAS ESPECIAIS DE CANA (VARA) DE PESCA

• CARRETO (CARRETIHA) DE ALTA VELOCIDADE

Esta é uma carta de Cana de Pesca. O Carreto de Alta Velocidade permite-o efetuar **duas fisgadas** nessa ronda. Para o poder fazer, tem que adicionar à sua mão mais uma carta de Cana de Pesca e um mínimo de 2 cartas de Isco durante o Arremesso. Irá usar pelo menos uma das cartas de Isco para a primeira fisgada e uma outra (ou mais) para a segunda fisgada.

Exemplo: o Ernesto joga um Carreto de Alta Velocidade "1+" com uma carta de Cana de Pesca "3". Isto significa que, nesta ronda, ele tem uma velocidade de 4. Ele também joga uma carta de Isco Hi-Tech "3+" e, depois, duas cartas de Isco normais com os valores de "3" e "4". No seu turno, ele vira duas cartas de Peixe: uma tem o valor de "2" e a outra tem o valor de "5". Ele usa a carta de Isco normal com o valor de "3" para o primeiro peixe e as outras duas para apanhar o peixe maior.



• ENCONTRA-PEIXE X-TREME

Se usar esta carta de Cana de Pesca, você poderá olhar a parte da frente de **uma** das cartas de Peixe existentes no mar (sem a mostrar aos adversários) **antes** de decidir que Peixe irá tentar fisgar no seu turno. Cada Encontra-Peixe X-Treme só pode ser usado para olhar para uma carta.

• CANA DOURADA

O sonho de cada pescador! Esta cana de pesca super-rápida tem uma Velocidade de 20. Se ainda acha que não é suficiente, ela também é uma Cana Hi-Tech. Por isso, pode ser combinada com outras cartas de Cana de Pesca para se tornar ainda mais rápida.



CARTAS ESPECIAIS DE ISCO (ISCA)



O ISCO DOURADO

Este poderoso isco pode apanhar **qualquer** peixe, de qualquer tamanho! O seu valor é "infinito".

• ENGODO

Quando usa uma carta de Engodo, você pode tentar fisgar uma carta de Peixe que tenha outra sobreposta, se quiser (ver a “A Fisgada” na página 4). Se a sua tentativa não for bem-sucedida, deve colocar a carta de Peixe (virada para baixo) ao lado do mar, dando a oportunidade a qualquer jogador de a tentar fisgar mais tarde.

• TURBILHÃO

O Turbilhão serve para agitar a água e animar os peixes. Quando joga esta carta, você pode tentar fisgar um peixe **antes** de usar o Turbilhão ou fazer a sua tentativa **depois** de o executar. O Turbilhão permite voltar a embaralhar as cartas de Peixe no mar, mas deve manter os olhos fechados enquanto o faz!

CARTAS DE PEIXE ESPECIAIS



• CARTAS DE BOTA

Ninguém quer apanhar uma bota velha nojenta, mas, por vezes, o azar é grande...

As cartas de Bota têm um tamanho “0”, por isso são fáceis de apanhar. Mas não valem nenhum ponto no fim do jogo. No entanto, se pescar mais do que uma, pode ganhar alguns pontos de bonificação: Se fisgar 2 Botas, ganha +1 ponto. Se fisgar todas as 3 Botas, ganha +3 pontos!



• CARTAS DE PÉROLA

O valor destas gemas das profundezas depende da qualidade da pérola. As cartas de Pérola têm um tamanho de 1, 3, ou 6. Elas são apanhadas da mesma forma que as cartas de Peixe normais e dão pontos na mesma maneira. Mas, se tiver a sorte de fisgar as três cartas de Pérola, o seu valor é duplicado, num total de 20 pontos!



• CARTAS DE MONSTRO

Os maiores e míticos peixes são os mais difíceis de fisgar, mas também são os que trazem mais glória a quem os apanha! Existem três cartas de “Peixe Monstro” no mar. Tal como com os outros peixes, é necessário um Isco (Isca) com um valor no mínimo igual ao tamanho do Monstro: 8, 10, ou 12.

CLASSE MESTRE - (REGRAS AVANÇADAS)

Depois de já ter experienciado alguns jogos, você pode aumentar a loucura ao adicionar as Cartas de Classe Mestre!

CARTAS DE CANA (VARA) DE PESCA CLASSE MESTRE

Existem duas cartas de Cana de Pesca Classe Mestre no jogo. Durante a preparação do jogo, pode incluí-las no baralho de Cana de Pesca, removendo duas cartas de Cana de Pesca normais com o mesmo valor de Velocidade, guardando-as na caixa.

Quando joga uma destas cartas, você pode usar uma carta de Peixe em vez de uma de Isco. Ainda tem que escolher e jogar uma carta de Isco normal. Depois, quando mostrar as suas cartas, recolha a carta de Isco e substitua-a por qualquer carta de Peixe da sua pilha. O valor do seu Isco para o turno atual é igual ao **dobro** do tamanho da carta de Peixe que usou como Isco. Por exemplo, se usou uma carta de Peixe de tamanho 3, poderá fisgar qualquer peixe de até o tamanho 6!



CARTAS DE PEIXE CLASSE MESTRE

Pode substituir qualquer número de cartas de Peixe normais no baralho por cartas de Peixe Classe Mestre, desde que o valor de tamanho nas cartas seja o mesmo. Por exemplo, poderia substituir uma carta de Peixe normal de tamanho 3 por uma carta de Lagostim. As cartas de Peixe especiais (Botas, Pérolas e Monstros) não podem ser substituídas.

Dica de jogo: como cada carta de Peixe Classe Mestre tem as suas regras especiais, recomendamos que apenas substitua duas ou três cartas de cada vez. Desta maneira, não será preciso aprender tantas regras novas assim de repente!

Cada carta de Peixe Classe Mestre tem o seu efeito especial, ilustrado na parte inferior da imagem na carta. O momento e a duração do efeito são indicados pelo símbolo na carta. Salvo quando se diz o contrário, as cartas de Peixe Classe Mestre apenas afetam o jogador que as apanhou.

Existem três tipos de **efeitos Classe Mestre**:



Instantâneo: O efeito é aplicado **imediatamente** assim que a carta é apanhada.



Duração Limitada O efeito é aplicado assim que a carta é apanhada e **continua** a afetar o jogador enquanto estiver no topo da sua pilha de cartas de Peixe. Quando for **coberta** por uma carta de Peixe diferente, o efeito termina imediatamente.



Fim do Jogo: Estas cartas não têm efeito até ao fim do jogo. Basicamente, elas afetam a maneira de ganhar pontos de vitória.



• PEIXE-DOURADO

Ganha uma bonificação +2 ao valor total das suas cartas de Isco em cada ronda que esta carta estiver em efeito.



• PEIXES GÊMEOS (GÊMEOS)

Pode tentar fisgar outro peixe imediatamente, usando as mesmas cartas.



• LAGOSTIM

No fim do jogo, cada um dos seus peixes que normalmente valeriam 1 ponto de vitória passa a valer 2 pontos.



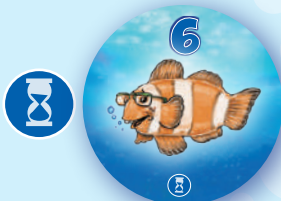
• ECOLÓGICO

O jogador que apanhou o **maior peixe na ronda corrente deve** libertá-lo imediatamente – devolva-o ao mar e depois embaralhe as cartas do mar com os seus olhos fechados.



• ESPERTEZA ÍCTICA

Todas as cartas de Peixe "fiscáveis" no mar (i.e., cartas não parcialmente cobertas) devem ser viradas e colocadas no mesmo local onde estavam.



• PEIXE PERDEDOR

Sofre uma penalização de -2 ao valor total das suas cartas de Isco (Isca) em cada ronda que esta carta estiver em efeito.



• PEIXE-BALÃO

Cada jogador tem que descartar a carta de Cana (Vara) de Pesca mais rápida que tiver.



• CARANGUEJO

Não pode jogar cartas de Isco Hi-Tech enquanto esta carta estiver em efeito.



• MOREIA

Não pode jogar cartas de Cana de Pesca Hi-Tech enquanto esta carta estiver em efeito.



• PIRANHA

Cada jogador tem que descartar o **menor** peixe que apanhou. Estes peixes são removidos do jogo e não podem ser fiscados de novo.

Distribuído em Portugal
DEVIR LIVRARIA, LDA
 Pólo Industrial
 Brejos de Carreiros
 Escritório 2,
 Olhos de Água
 2950-554 Palmela
 www.devir.pt
 devir.pt@devir.com
 Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil
DEVIR LIVRARIA LTDA
 Rua Chamatu, 197
 Vila Formosa,
 CEP 03359-095
 São Paulo - SP
 CNPJ 57.883.647/0001-26
 www.devir.com.br
 sac@devir.com.br
 Telefone (11) 2924-6918

CRÉDITOS

Autor: Fabrizio Tronchin
 Desenvolvido por: Yemaia Studio
 Ilustrações: Quim Bou
 Redação: William Niebling

YEMAIA
PARTE

Editor: David Esbrí
 Tradução: Rui Ferrão
 Layouts: Antonio Catalán