



IDEIA GERAL

A cada primavera, uma multidão reúne-se para espalhar cor e felicidade durante um dos mais vibrantes festivais da Índia. Juntamente com os seus amigos, ande pelo recinto do festival a arremessar o pó colorido "gulal" uns nos outros e na multidão. Aponte mais para cima e deixe a sua cor cair das alturas sobre o maior número de pessoas possível. Isto porque o Holi é o momento onde travessuras divertidas e um pouquinho de rivalidade amigável é exatamente o que o festival precisa...

OBJETIVO

No *Holi* (*hɔvli*), os jogadores ganham alegria (pontos) ao arremessar cor nos tabuleiros (os pisos mais altos valem mais pontos), ao colorir os outros e ao recolher guloseimas. O jogador que tiver mais pontos quando mais ninguém puder arremessar cores será o vencedor.

APRENDA A JOGAR

Vamos ensiná-lo a jogar:
www.devir.com

COMPONENTES



Torre dos pátios
 (4 pilares, 1 tabuleiro com o piso superior, 1 com o piso intermédio e 1 com o piso térreo)



21 cartas de disputa



52 cartas de cor
 (13 cartas de cada uma das 4 cores)



4 cartas de ajuda



24 fichas de guloseimas



100 fichas coloridas
 (25 de cada uma das 4 cores)



4 peões de jogador



1 tabela e 4 marcadores de pontuação



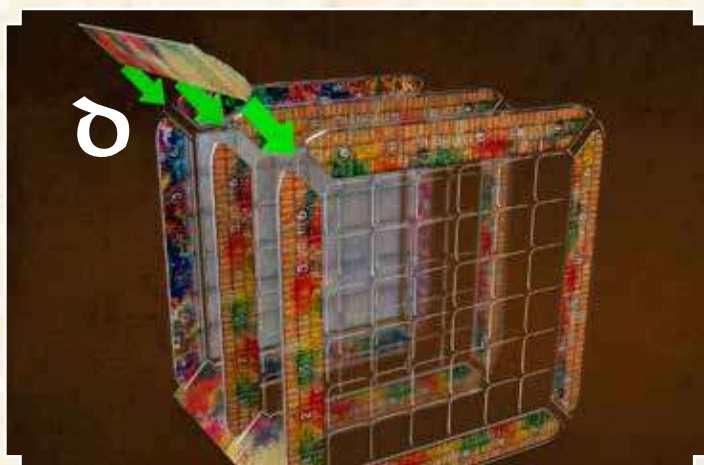
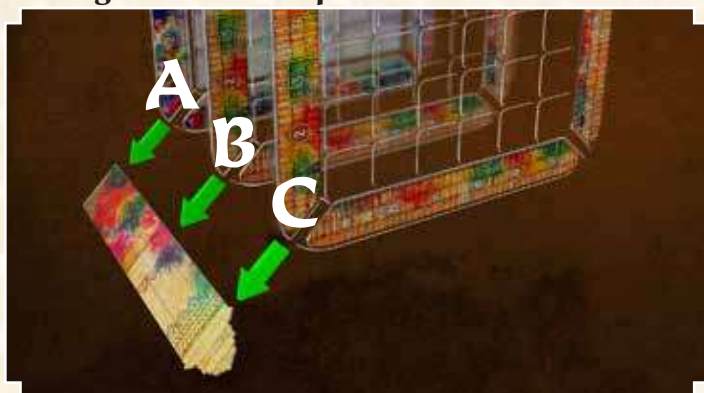
Indicador do jogador inicial

MONTAGEM DOS PÁTIOS

Montagem dos tabuleiros (pela primeira vez):

cada tabuleiro tem 4 peças laterais (2 com números e 2 com letras) que se encaixam nas bordas. Escolha que lado vai ficar para cima quando montar os tabuleiros, o com os números e letras (pondo as peças numeradas em lados opostos, etc.) ou o sem eles. Encaixe as 4 peças com a ilustração da multidão nas bordas de um dos tabuleiros. O processo é igual para os outros dois tabuleiros, com a exceção de que deve encaixar as 4 peças com a ilustração de um telhado em cada um deles.

Montagem da torre de pátios (daí em diante):



Após inserir o último pilar, ponha a torre de pé e continue a preparação do jogo.



PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Coloque 1 ficha de guloseimas em cada uma das 8 casas que partilham um lado com as casas das esquinas do piso intermédio.
2. Coloque 2 fichas de guloseimas em cada uma das 8 casas que partilham um lado com as casas das esquinas do piso térreo.
3. Revele a face de um máximo de 3 cartas de disputa, de modo a que todos os jogadores as consigam ver. Recomendamos que vire 2 cartas, mas este passo é opcional e pode ser ignorado para uma experiência de jogo mais simples. As cartas podem ser escolhidas direta ou aleatoriamente.
4. Quem estiver vestido com a roupa mais colorida será o primeiro a jogar. Dê a esse jogador o Indicador do jogador inicial.

PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

Dê a cada jogador os seguintes componentes da cor escolhida:

5. O peão correspondente, que ele vai colocar numa esquina livre do piso térreo.
6. 25 fichas coloridas. Estas formam a provisão de cor correspondente.
7. 13 cartas de cor, embaralhadas e empilhadas viradas para baixo. Este será o respectivo baralho. Cada jogador deverá tirar 1 carta do seu baralho para criar a sua mão.
8. 1 carta de ajuda.

RESUMO DO JOGO

Por turnos, os jogadores vão executar ações, tais como Arremessar Cor, Mover e Subir. Depois de as executar, o jogador vai tirando cartas do seu baralho até ter 3 na mão. O jogo acaba quando cada jogador já não puder Arremessar Cor (já não possui fichas ou cartas de cor). Os jogadores ganham pontos pela quantidade de cor que tiverem em cada piso (1, 2 e 3 pontos correspondendo aos pisos térreo, intermédio e superior). Também ganham 2 pontos por cada ficha colorida que tenham nos outros jogadores, por recolherem mais guloseimas que os adversários e pelo que está escrito em certas cartas de disputa.

COMO JOGAR

Começando pelo jogador inicial e prosseguindo no sentido horário, cada jogador executa uma ou mais ações e depois tira cartas até ter 3 na mão. As ações podem ser executadas em qualquer ordem, mas não podem ser repetidas durante um turno.

AÇÕES

ARREMESSAR COR (OBRIGATÓRIO)

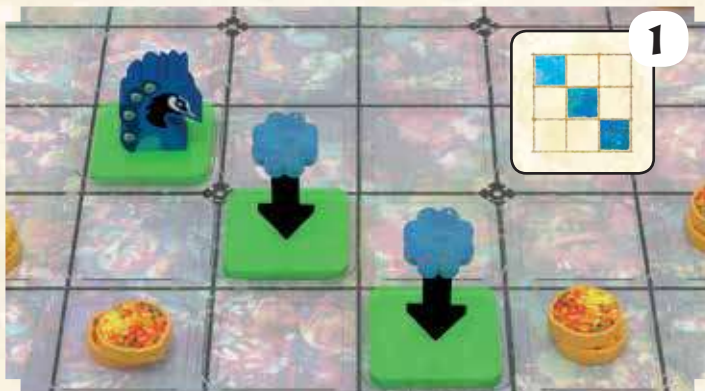
Arremesse ao ar o seu pó colorido, balões de água e baldes cheios de água colorida, ganhando alegria por espalhar a sua cor na multidão (situada nos tabuleiros) e nos outros jogadores.

As cartas de cor são jogadas para se saber onde serão colocadas as fichas coloridas no tabuleiro e noutros jogadores, mas apenas se o padrão servir. Esta ação é obrigatória; se um jogador não conseguir Arremessar Cor no seu turno, será o FIM DO JOGO para ele.

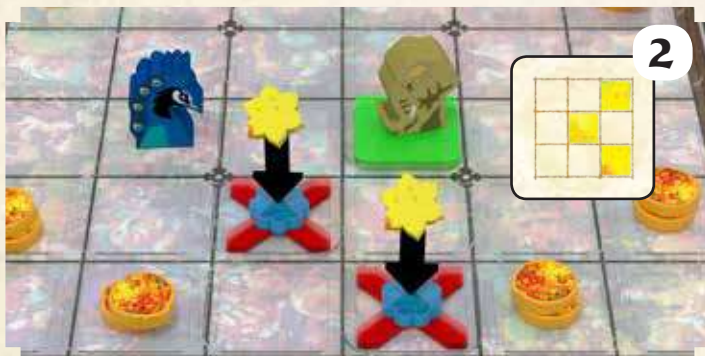
JOQUE UMA CARTA VIRADA PARA CIMA

O padrão nas cartas de cor mostra as casas onde as fichas coloridas se vão situar.

1. Quando joga uma carta de cor, o seu peão vai ter de ocupar, no tabuleiro, o lugar de uma das casas que formam o padrão na carta. Quanto ao resto das casas do padrão, ponha, no tabuleiro, fichas coloridas tiradas da sua provisão nas casas vazias (ou com guloseimas) correspondentes.





2. As casas do tabuleiro correspondentes ao resto do padrão da carta não podem ter fichas coloridas já colocadas (não há problema se tiverem um peão de jogador ou fichas de guloseimas).



3. Os jogadores podem girar a carta para escolherem qualquer das quatro orientações do padrão.



4. Após colocar as suas fichas coloridas, coloque a carta virada para cima ao lado do seu baralho, formando assim a sua pilha de descarte.

Há cartas de cor que têm um  no padrão. Quando joga estas cartas, o seu peão vai ter de ficar no lugar do , em vez de numa das outras casas do padrão.

Nota: estas cartas largam mais fichas coloridas, mas são menos flexíveis.

Nota:

- Cada casa só poderá conter o máximo de uma ficha colorida.
- As fichas coloridas podem ser colocadas nas fichas de guloseimas.
- Os jogadores não recolhem as fichas de guloseima quando estas têm fichas coloridas sobre elas.
- Se um jogador não tiver fichas coloridas suficientes na sua provisão, ele coloca as que puder.
- Embora as casas coloridas no padrão das cartas devam ser alinhadas sobre a grelha (grade) do tabuleiro, as casas em branco não precisam o ser.
- Se um jogador esgotar as suas fichas coloridas, fica sem poder executar ações até ao fim da partida.

IMPACTO DIRETO

Se uma ficha colorida calhar de ser arremessada numa casa ocupada pelo peão de outro jogador (5), deve, em vez disso, ser colocada na provisão de cor do jogador atingido. É atribuído 1 ponto ao jogador que o atingiu, avançando 1 casa com o marcador correspondente na tabela de pontuação.

Nota:

- O ponto adicional só é atribuído se o jogador atingir o outro no mesmo piso em que se encontra.
- No fim do jogo, cada ficha colorida que se encontre na provisão de um adversário vale 2 pontos ao seu proprietário.

EXEMPLO DE UM IMPACTO DIRETO



JOGUE UMA CARTA VIRADA PARA BAIXO

Um jogador também pode decidir jogar uma carta de cor virada para baixo, de modo a colocar uma única ficha colorida.



- ☀ Quando joga uma carta de cor virada para baixo, pode colocar uma ficha colorida numa casa do seu piso à distância que quiser.
- ☀ Esta ficha pode ser jogada numa casa vazia ou com guloseimas (não numa casa com uma ficha colorida ou um peão de jogador).
- ☀ Só pode jogar uma carta de cor virada para baixo se não tiver jogado uma no turno anterior (a carta superior da sua pilha de descarte não pode estar virada para baixo).
- ☀ Após ter colocado a ficha colorida, ponha a carta virada para baixo na sua pilha de descarte.

PISOS INTERMÉDIO E SUPERIOR

Arremessar cor nos pisos intermédio e superior pode fazer com que as fichas caiam para o piso abaixo. Mais detalhes sobre isto na secção *COR CADENTE*.

MOVER (OPCIONAL)

Ande e dance pelo recinto do festival enquanto recolhe guloseimas e é atingido com cor pela multidão da casa para onde se move.

- ☀ Um jogador pode mover o seu peão para qualquer casa do piso onde se encontra de momento, exceto uma que esteja ocupada pelo peão de um adversário. Pode mover-se para casas vazias, casas com guloseimas ou casas com fichas coloridas de qualquer jogador.



- ☀ Se um jogador se mover para uma casa com fichas de guloseimas (6), ele recolhe-as e guarda-as na sua provisão (7).
- ☀ Se um jogador se mover para uma casa com uma ficha colorida (6), ele recolhe essa ficha colorida e guarda-a na sua provisão.

Nota:

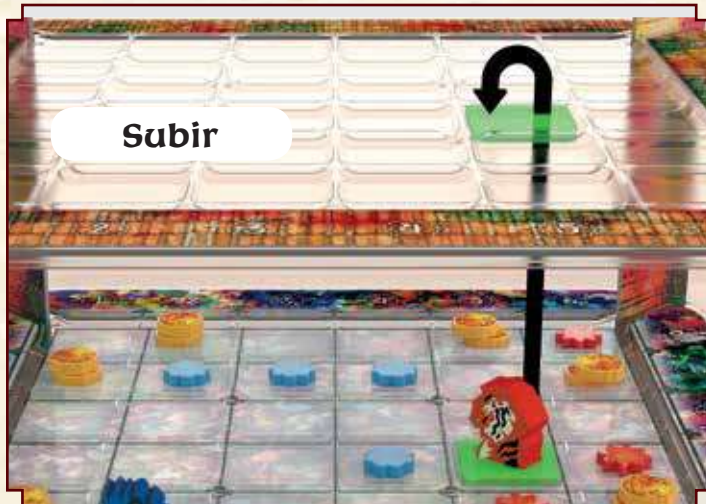
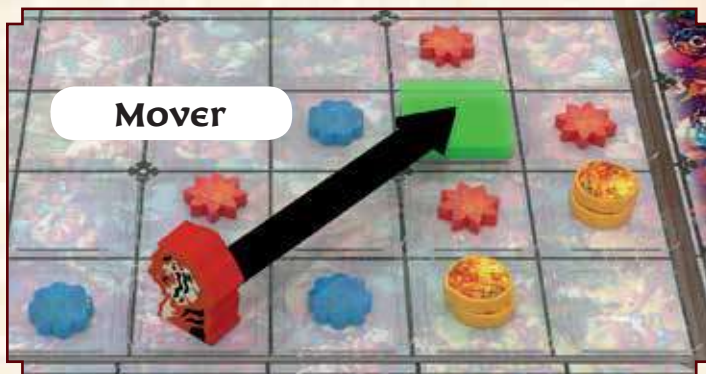
- Os jogadores podem recolher as próprias fichas coloridas. Estas poderão ser reutilizadas normalmente.
- As fichas coloridas pertencentes a outro jogador não podem ser jogadas e valem 2 pontos cada ao seu proprietário quando o jogo termina.
- No fim do jogo, os jogadores ganham 5 pontos por cada jogador que tenha menos fichas de guloseimas do que eles.

SUBIR (OPCIONAL)

Aumente a celebração ao subir a torre, apontar em direção ao céu e fazer cair um tapete de cor sobre a multidão.

Quando rodeado por fichas coloridas, um jogador pode decidir subir um piso e apontar ainda mais alto.

☀ Se o peão de um jogador estiver rodeado em 4 lados (perpendiculares e não diagonais) por casas com fichas coloridas (da cor de qualquer jogador), esse jogador pode mover o seu peão para a casa correspondente do piso imediatamente acima.



- ☀ Um jogador **não pode** subir se houver um peão de outro jogador na mesma casa do piso acima.
- ☀ Assim que um jogador sobe um piso, não poderá voltar para um piso inferior.

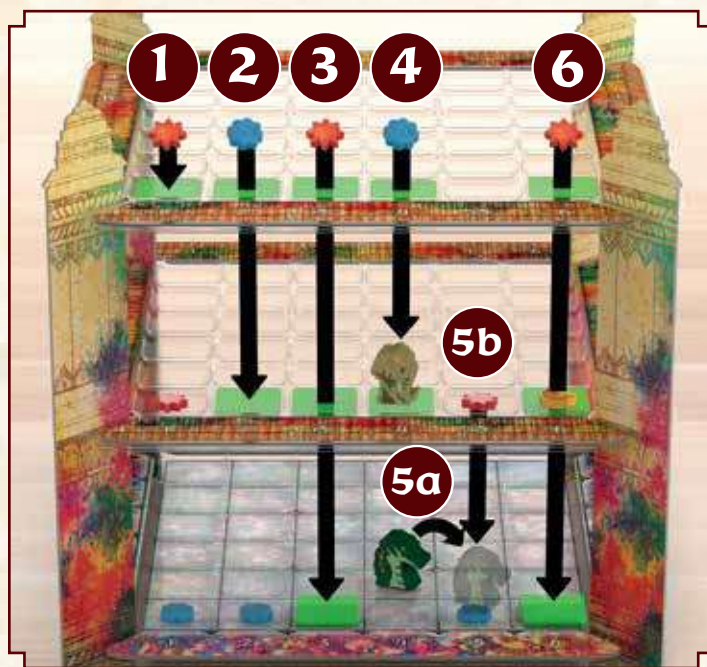
Nota:

- Os jogadores nunca podem subir a partir da borda ou das casas nas esquinas.
- Quando se movem, os jogadores não recolhem nenhuma ficha dos pisos inferiores.

COR CAÐENTE

Quando se arremessa cor nos pisos intermédio e superior, há sempre a possibilidade de que as fichas coloridas *caiam* para os tabuleiros inferiores.

- ☀ Assim que uma ficha colorida é colocada, verifica-se a casa correspondente do piso abaixo.
- ☀ Se não houver nenhuma ficha colorida nessa casa, a cor cai e fica posicionada nela.
- ☀ Se, a qualquer momento, um jogador tiver uma ficha colorida na casa correspondente acima dele, essa ficha é colocada na sua provisão de cor em vez de no tabuleiro. Esta ação **não** atribui o ponto de bonificação dado por um Impacto Direto.
- ☀ Se a ficha colorida cair do piso superior para o intermédio, verifica-se o piso térreo. Se não houver uma ficha colorida na mesma casa desse piso, a ficha volta a cair.



1. As fichas não caem se houver uma outra ficha imediatamente abaixo.
2. Elas podem cair 1 piso e depois parar.
3. Também podem cair 2 pisos.
4. As fichas cadentes atingem jogadores em vez de voltar a cair.
5. Quando um jogador se move para uma casa com uma ficha acima dela (5a), essa ficha cai em cima dele (5b).
6. As fichas coloridas podem cair através das fichas de guloseimas.

Nota: as fichas de guloseimas nunca caem. Elas são pegajosas!

FIM DO TURNO

Após executar as suas ações, o jogador corrente tira, se puder, cartas do seu baralho de cor até voltar a ter 3 na mão (normalmente, basta tirar 1 carta).

Se ele esgotar a sua provisão de fichas coloridas ou ficar sem cartas de cor na mão, será o FIM DO JOGO para ele.

O próximo jogador no sentido horário inicia o seu turno. Se ele chegar ao fim do seu jogo, a partida prossegue com o que está à sua esquerda, e assim por diante.

FIM DO JOGO

A partida termina para um jogador quando este já não consegue Arremessar Cor ou quando, no fim do seu turno, esgota a sua provisão de fichas coloridas ou as cartas na sua mão.

Quando todos os jogadores chegarem ao fim do seu jogo, passa-se à PONTUAÇÃO.

PONTUAÇÃO

Baseando-se no diagrama à direita, anote a pontuação de cada jogador movendo o marcador de pontuação correspondente ao longo da tabela para o efeito.

O jogador que tiver mais pontos é o vencedor da partida!

Os empates são decididos em prol do jogador que tiver mais cor espalhada nos outros, depois pela quantidade de guloseimas recolhidas e, por fim, pela ordem de jogo.

Lembre-se: os jogadores podem ter ganho pontos durante o jogo devido aos Impactos Diretos.

CELEBRE!

Espalhe a alegria partilhando uma fotografia do seu tabuleiro #HoliGame. Não se esqueça de nos identificar @jogosdetabuleirodevirportugal



PONTUAÇÃO

Os jogadores ganham Alegria pelos seus feitos

CADA FICHA COLORIDA NUM PÁTIO DA TORRE VALE:

3 PONTOS

2 PONTOS

1 PONTO

+

2
PTS

POR CADA FICHA COLORIDA NA PROVISÃO DE COR DOS OUTROS JOGADORES

+

5
PTS

POR CADA JOGADOR COM MENOS FICHAS DE GULOSEIMAS

+

OS PONTOS GANHOS DEVIDO ÀS CARTAS DE DISPUTA



CARTAS DE DISPUTA

Estimule a rivalidade amigável do festival introduzindo as Cartas de Disputa. Estas oferecem mais variedade e mais opções estratégicas a cada partida ao adicionar mudanças às regras e novas maneiras de pontuar.

Durante a preparação, escolha até 3 cartas destas para usar. Quantas mais cartas escolher, mais mudanças irá trazer ao jogo. Estas podem ser escolhidas diretamente ou à sorte. Recomendamos que se use apenas uma carta da categoria "Regra".

Os jogadores devem familiarizar-se com as mudanças que estas cartas trazem ao jogo, visto que elas alteram drasticamente a estratégia de cada partida. Prepare e jogue uma partida normal (salvo indicação em contrário), prestando atenção aos efeitos destas cartas.

ACERCA DO FESTIVAL HOLI

Holi, ou o "Festival da Cor", é um antigo festival Hindu que celebra a primavera, a alegria, a brincadeira e as cores. Embora várias regiões da Índia e da Ásia o celebrem da sua própria maneira, a imagem de marca do festival é a profusão de cores, seja nos brilhantes padrões dos "rangoli" no chão ou nas alegres "batalhas de tinta" que se desenrolam durante o dia do festival, onde pessoas de todas as idades besuntam, borrifam, despejam e arremessam um arco-íris de pós, líquidos e, mais recentemente, balões de água uns aos outros. Aqui reina a balbúrdia e profusão de cor.

A origem do festival pode ser atribuída a muitas histórias diferentes (a derrota de um rei maléfico através da astúcia e magia do deus Vishnu na forma de um homem-leão ou a tentativa do deus Krishna em colorir a pele da sua amada Radha de azul para igualar a sua (são duas das mais populares) e os indianos modernos tratam o Holi como um momento para acolher alegremente a chegada da primavera.

NOTA DA FLOODGATE GAMES

Com este jogo, a nossa intenção é espalhar a alegria trazida pelo festival Holi e fazer com que mais pessoas se liguem a esta antiga tradição indiana através de uma perspectiva diferente. Esperemos que ele traga muita felicidade à sua família e amigos durante todo o ano.

CRÉDITOS

Autor: Julio E. Nazario

Desenvolvimento: Ben Harkins, Daryl Andrews, Shivam Bhatt, Kael Barend

Ilustrações: Vincent Dutrait

Desenho gráfico: Vincent Dutrait

Edição: Emily Blain

Textos: Sharang Biswas

Consultores culturais: Shivam Bhatt, Sharang Biswas, Sankari Kannan, Netra Saxena

Publicação: Floodgate Games

Jogadores de teste: Peter Yang, Evan Pedersen, Emily Tinawi, Josh Slivken, Nate Anderson, Dan Marta, Brian Schreier, Ken Grazier, Sam Bailey, Justin Woodruff, Shanti Pothapragada, Trevor Kirchner, Kandy, Andrew Chesney, Eric Andrews, Neil Roberts, James Thomas, Marcus Ross, Martin Grider, Marisa Tillman, Brooks Goodweaver, Gates Dowd, Emily Blain, Jacob Blain e os membros da Game Designers of North Carolina e Protospiel MN.

Agradecimentos especiais do autor: "Para a minha mulher e melhor amiga Yaseli R. Olivera, por todo o apoio e carinho dados para ajudar a dar vida a este jogo."

CRÉDITOS DESTA EDIÇÃO

Tradução: Rui Ferrão

Adaptação Gráfica: Meeple Foundry

Editor: David Esbrí



Devir Livraria, Lda
Pólo Industrial Brejos
de Carreiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela - Portugal
www.devir.com



Devir Livraria, Lda
Rua Chamatu, 197-A
Vila Formosa, CEP 03359-095
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Telefone (11) 2924-6918



© 2020 Floodgate Games, LLC.
All rights reserved.
Floodgate Games - 8014
Highway 55 - #501
Golden Valley, MN 55427 -
United States