

Castle Party

O relógio bate a meia-noite e começa uma nova festa no castelo do Rei Abóbora! Foram convidados fantasmas, vampiros, bruxas, esqueletos, todos os membros da família Frankenstein e até alguns unicórnios! Porém, o evento do ano anterior teve uma lista de convidados que era simplesmente grande demais e foi praticamente impossível acomodar toda a gente. Parece que, este ano, ainda vai ser pior...

Castle Party é um jogo de “virar e escrever” (onde se viram cartas e se escrevem, ou se desenham, os símbolos revelados) para 2 a 4 jogadores, com 8 anos ou mais, e que dura aproximadamente 30 minutos.

OBJETIVO DO JOGO

À medida que os grupos de convidados chegam ao castelo para a festa, o seu trabalho é acomodá-los no seu interior o mais confortavelmente possível e, com isso, ganhar a maior quantidade de pontos que puder na sua jornada para vencer este jogo monstruoso!

COMPONENTES

- 4 lousas brancas de castelo, com dois lados, contendo dois níveis de jogo
- 4 marcadores de quadro branco
- 50 cartas de Monstro (10 Esqueletos, 10 Bruxas, 10 Vampiros, 10 Fantasmas, 10 Frankensteins)
- 5 cartas de Rei Monstro (Esqueleto, Bruxa, Vampiro, Fantasma e Frankenstein)
- 5 cartas de Unicórnio
- 20 cartas de Forma
- 3 cartas de Relógio



PREPARAÇÃO

Cada jogador recebe uma lousa de castelo e um marcador. A seguir, os participantes escolhem o nível de jogo com que querem jogar (os detalhes para a versão avançada encontram-se na página 7). Tome nota de que lado da mesa está sentado, porque a orientação das cartas é muito importante durante o jogo. As cartas de Monstro são embaralhadas com as de Unicórnio. Dão-se três cartas a cada jogador e o resto vai formar uma pilha, virada para baixo, no centro da mesa.

Depois, as cartas de Forma são embaralhadas e divididas em quatro pilhas viradas para baixo. Adiciona-se uma carta de Relógio a três das pilhas, que depois são embaralhadas separadamente. A seguir, faz-se uma única pilha ao colocar a primeira (a que não tem a carta do Relógio) em cima das outras três. Por fim, este último baralho é colocado virado para baixo num dos lados da mesa.

TURNO DE JOGO

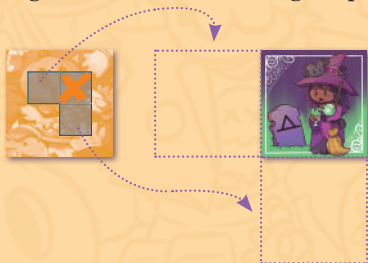
Começa o jogador que tenha ido a uma festa mais recentemente e o jogo segue pela esquerda. No seu turno, deve virar a primeira carta de Forma do baralho e colocá-la no meio da mesa, onde todos a possam ver. A seguir, os jogadores vão trabalhar em conjunto para criar um grupo de convidados ordenados de uma maneira que corresponda à imagem existente na carta de Forma.

Primeiro, decida como orientar a carta de Forma, de modo a ir de encontro aos seus interesses. Depois, tire uma das cartas de Monstro da sua mão e coloque-a na mesa, perto da carta de Forma, alinhada com o “X” desta última.



Carta de Forma

A seguir, o jogador à sua esquerda adiciona uma das suas cartas de Monstro, de modo a que toque a primeira carta, seguindo o formato da imagem que está na carta de Forma.



Continue a jogar desta maneira até ter reproduzido na mesa, com cartas de Monstro, a totalidade da imagem da carta de Forma. Cada vez que um jogador coloca uma carta de Monstro em contato com, pelo menos, uma das cartas já colocadas, ele tira imediatamente uma nova carta do baralho e adiciona-a à sua mão.



Assim que a imagem ficar completa, pergunte se alguém deseja fazer nela alguma ação especial (ver “Ações Especiais” abaixo). Quer uma ação especial seja usada ou não, é hora de juntar o grupo às festividades. Cada jogador escolhe onde quer acomodar, dentro do seu próprio castelo, o grupo que acabou de chegar.

Para adicionar o grupo ao seu castelo, desenhe símbolos que correspondam a cada um dos monstros do grupo, de maneira a que cada um seja colocado numa caixa separada dentro da sua lousa branca. A posição dos seus convidados relativamente a uns aos outros **deve corresponder exatamente ao formato das cartas de Monstro jogadas anteriormente, conforme as vê a partir do seu lugar na mesa**. Não pode virar ou alterar a forma antes de desenhar os monstros: deve colocar o grupo no seu castelo na mesma orientação que vê a partir da sua posição.

	Bruxa	Esqueleto	Fantasma	Frankenstein	Vampiro	Unicórnio
BÁSICO						
REI/RAINHA						

Pode deixar parte de um grupo fora do seu castelo (“no fosso”), desde que mantenham a sua posição, de acordo com as cartas de Monstro. Quando a festa termina, todos os convidados que estão no fosso, fora das muralhas do seu castelo, são **subtraídos** da sua pontuação. Os que estiverem na ponte levadiça, à espera de entrar, valem, por sua vez, 0 pontos quando o jogo acaba.

Quando todos os jogadores tiverem desenhado os Monstros nos respectivos castelos, todas as cartas são removidas e a partida prossegue com o turno do jogador seguinte. As cartas de Forma e de Monstro são colocadas nas pilhas de descarte correspondentes, **EXCETO** as cartas de Monstro Rei/Rainha e de Unicórnio, **que são removidas do jogo depois de serem usadas**. Se as cartas de Monstro se esgotarem antes da partida terminar, pegue na pilha de descarte e embaralhe-a para formar um novo baralho.

O jogador que estiver à esquerda do que jogou a última carta de Forma vira uma nova carta do baralho de cartas de Forma e o jogo continua como antes. Se achar mais fácil, é possível assinalar o jogador que acabou de virar a carta de Forma e, portanto, aquele cujo turno está a decorrer: pode usar qualquer objeto que tenha à mão para indicar o jogador ativo, tal como um copo de cocktail ou uma bola de discoteca espelhada.

AÇÕES ESPECIAIS

Assim que um grupo de convidados estiver completo, mas antes de ser adicionado aos castelos, o jogador que pôs a carta de Forma em jogo anuncia se deseja fazer uma ação especial ou se quer passar a vez. Se passar, o jogador à sua esquerda pode executar a ação especial ou passar a vez, e assim por diante até alguém decidir que quer executar uma ação especial ou até todos passarem a vez.

Cada uma das ações especiais pode ser usada apenas **uma vez** durante a partida: tome nota das que já usou na sua lousa branca. Estas são as ações e seus respectivos efeitos:



- **Apagão:** pode reorganizar os Monstros que compõem o grupo, mudando-os de posição, mas o formato e orientação da imagem deve manter-se inalterada. Não se pode adicionar ou remover nenhum Monstro. Esta alteração afeta os jogadores todos.



- **Baile de máscaras:** pode desenhar um dos Monstros do grupo como se fosse de um tipo diferente (exceto os Reis e os Unicórnios). Esta alteração **não** afeta os outros jogadores, que ainda devem desenhar o Monstro nas suas lousas tal como aparece no grupo original.



- **Mudança de orientação:** pode **girar** a imagem antes de alguém começar a desenhá-la. Esta alteração afeta os jogadores todos.

Cada vez que for usar uma ação especial, lembre-se de riscá-la da sua lousa branca. Não a vai poder usar novamente durante a partida.



EVENTOS DURANTE A FESTA

Durante a festa, há três momentos em que todos os jogadores devem marcar os seus pontos. Sempre que aparece uma carta de Relógio, cada jogador deve escolher **um** dos Eventos que tem disponível nesse momento para pontuar.

Os Eventos estão nas lousas e cada jogador pode usá-los para pontuar apenas uma vez por cada um deles durante o jogo. Devem tomar nota do resultado no espaço correspondente da sua lousa. Seguem-se os Eventos e seus efeitos:




- **Fogos de Artifício:** o jogador marca 1 ponto por cada Monstro (independentemente do seu tipo) presente num espaço mesmo à frente das janelas do seu Castelo, pronto para apreciar o espetáculo dos fogos de artifício a explodirem no céu.



- **Conga:** o jogador conta o **maior** grupo de Monstros do **mesmo tipo** ligados uns aos outros (horizontal e verticalmente, não diagonalmente) e marca 1 ponto por cada casa ocupada pelo grupo.



- **Brinde ao Rei Abóbora:** o jogador desenha o símbolo do Rei Abóbora  num espaço vazio da sua lousa e marca 1 ponto por cada monstro **diferente** que estiver numa das oito casas que o rodeiam (cada Rei também conta como um tipo de monstro diferente).



Monstros a divertirem-se assistindo aos Fogos de Artifício

Brinde ao Rei Abóbora

Conga de vampiros

Neste exemplo, se o jogador decidir pontuar os Fogos de Artifício, ele ganha 6 pontos; se se decidir pela Conga, ganha 5 pontos (pontuando o grupo de Vampiros); e se escolher pontuar o Brinde ao Rei Abóbora, ele ganha 5 pontos.

FIM DA PARTIDA

A partida chega ao fim no momento em que aparece o terceiro e último Relógio. **Antes** de calcular a pontuação final, cada jogador deve primeiro pontuar o seu último Evento restante.

PONTUAÇÃO FINAL

Cada jogador soma a sua pontuação final da seguinte maneira e anota os resultados nas caixas correspondentes:



- **Pontos por grupos de convidados:** o jogador marca 1 ponto por cada Monstro ligado perpendicularmente (em contato apenas pelos lados) no **maior grupo** do seu tipo na sua festa. Qualquer outro grupo desse tipo **não** é pontuado. Se o Rei desse tipo de Monstro fizer parte do maior grupo, o jogador obtém **1 ponto adicional** por **cada** Monstro do grupo que esteja à volta do Rei, a tocá-lo de lado ou diagonalmente nos cantos (significando que, no máximo, o jogador poderá obter 8 pontos adicionais).

ATENÇÃO: os Monstros que estiverem no exterior do seu castelo **não** estão incluídos em nenhum grupo.



- **Pontos por Unicórnios:** o jogador obtém pontos pelo maior grupo de Unicórnios perpendicularmente adjacentes: -5, 1, 5, 10 ou 15 pontos se houver um, dois, três, quatro ou cinco unicórnios, respectivamente.



- **Pontos por ações especiais:** o jogador ganha 2 pontos por cada ação especial que não tenha usado durante a partida.



- **Penalização por convidados no fosso:** o jogador têm 1 ponto **retirado** por cada Monstro que estiver no fosso, fora das muralhas do seu castelo. Os convidados que estiverem na ponte levadiça não contam para nada; ou seja, não tiram pontos aos jogadores, mas também não os dão.



VERSÃO “RAVE”

Os anfitriões mais experientes podem jogar usando o castelo existente no verso das suas lousas brancas, o que tem a moldura brilhante.

As regras são praticamente as mesmas da versão básica, mas aqui temos 5 pontos de encontro dentro do castelo, de acordo com os gostos de cada tipo de Monstro convidado. Lembre-se que os espaços indicados para estes pontos de encontro **não podem** ser ocupados por nenhum outro tipo de hóspede.



- **Parede de colunas (caixas) de som:** os Monstros de **Frankenstein** são loucos por fazerem breakdance exatamente onde sai o som de rebentar os tímpanos.



- **Ponche:** todos sabem o quanto os **vampiros** adoram sorver uma bebida.



- **Bola de espelhos (globo espelhado):** os **fantasmas** apreciam muito o efeito que as luzes coloridas têm nos seus corpos translúcidos.



- **DJ:** os **esqueletos** adoram sacudir os seus ossos enquanto dançam à volta do disk-jockey.



- **Mesa de hors d'oeuvres:** aqui existem travessas cheias de porções individuais das mais duvidosas e desagradáveis origens, das quais as bruxas reunidas à volta da mesa parecem gostar tanto.

Nesta variante do jogo, além dos pontos da versão básica, os jogadores também recebem um ponto **adicional** por cada Monstro que esteja em contato com o seu ponto de encontro favorito (até um máximo de 4 por ponto de encontro), independentemente de fazerem parte do maior grupo de seu tipo ou não.

CRÉDITOS

Autoria: Eugeni Castaño e Josep M. Allué
Ilustradora: Laurielle
Editor: David Esbrí
Revisão: Marià Pitarque
Tradução da versão portuguesa: Rui Ferrão
Paginação: CeciRC
Revisão da versão portuguesa: Marcelo Fernandes



www.devir.com

Devir Iberia S.L. Rosselló 184. 08008 Barcelona. • **Devir Livraria, Lda.** Pólo Industrial. Brejos de Carreteiros, Escritório 2, Olhos de Água 2950-554 Palmela. devir.pt@devir.com. Tel: (351) 212 139 440 • **Devir Livraria Ltda.** 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 • **Devir Italia.** Piazza Petrucci, 8. Camaiore (LU). • **Devir Americas.** 8123 South Orange Avenue, Suite 166 Orlando, Florida, FL 32809.

EXEMPLOS DE PONTUAÇÃO FINAL

FESTA

The board for 'FESTA' is a 10x10 grid. The symbols present are: X, triangle, square, circle, crown, flame, and bird. The scorekeeper below the board shows the following values:

	8		5		1
	7		11		2
	6		5		-1
			5		
			3		

The final score is 54.

ATENÇÃO!

De modo a facilitar a compreensão destes exemplos, os eventos Fogos de Artifício, Conga e Brinde ao Rei Abóbora foram todos pontuados ao mesmo tempo quando a partida terminou. Lembre-se de que estes eventos acontecem durante a partida e são pontuados no momento em que as cartas de Relógio aparecem, como explicado na página 5.

.....> Pontuação final

FESTA "RAVE"

The board for 'FESTA RAVE' is a 10x10 grid. The symbols present are: X, square, circle, crown, flame, bird, and clock. The scorekeeper below the board shows the following values:

	9		3		3		-5
	4		3		7		4
	4		2		6		-7
	4		3		5		
			4		7		

The final score is 52.

.....> Pontuação final