

Snack MATCH™



REGELN



DAVID AMORÍN &
RAMÓN REDONDO



SIMON DOUCHY



MATERIAL

- 72 PICKNICKKARTEN
- 8 BONUSKARTEN



Die Sonne scheint und ein sanftes Lüftlein weht: Das perfekte Wetter für ein Picknick!

Teilt die Leckereien und Picknickdecken unter euch auf und legt sie vor euch ab.

Versucht dabei, Gleiches zu Gleichem zu legen. Dadurch macht ihr das Picknick so schmackhaft wie nur möglich!



OBJETIVO DO JOGO

Obtém a maior pontuação jogando sabiamente tuas cartas e agrupando tipos idênticos de lanches e toalhas de mesa!



PREPARAÇÃO

- 1 Embaralha as 72 cartas piquenique. Forma um maço com elas e coloca-o com a face para baixo no centro da mesa.
- 2 Deixa as cartas Bónus na caixa; elas serão usadas apenas para a variante “Dieta Especial”.



Estão prontos para começar!

COMO JOGAR

O jogo consiste em **4 rondas sucessivas**, em que jogadores jogam ao mesmo tempo.

Cada ronda consiste de duas fases:



- ✦ ESCOLHER E PASSAR CARTAS
- ✦ JOGAR CARTAS

✦ ESCOLHER E PASSAR CARTAS

Nesta fase, cada jogador executa estas 3 ações na seguinte ordem:

- 1 Compra 2 cartas Piquenique
- 2 Escolhe 1 carta para manter
- 3 Dá a outra carta ao jogador à sua esquerda



Dessa maneira, todos os jogadores terão 2 cartas em suas mãos no final desta fase.

✦ JOGAR CARTAS

Nesta fase, todos os jogadores colocam as suas 2 cartas Piquenique à sua frente, faces para cima.

Uma carta Piquenique tem 3 quadrados. Cada quadrado contém 2 informações.



Regras para jogar cartas

★ Cada jogador tem um espaço em frente de si, à mesa, no qual colocará as suas cartas Piquenique. Esta é tua área de Piquenique, e nunca pode exceder um quadrado 4x4.

★ Deves colocar cartas na mesa horizontal ou verticalmente (nunca diagonalmente).

★ Podes girar as cartas em qualquer direção antes de colocá-las na mesa.



Ao colocar uma nova carta, podes tanto:

★ colocá-la ao lado de uma carta já presente na Área de Piquenique, ou



★ deslizá-la sobre ou sob cartas previamente colocadas, de modo a sobrepor 1 ou mais cartas, parcial ou completamente.



Quando todos os jogadores terminarem a fase de colocação, começa uma nova ronda.

FIM DO JOGO



Após 4 rondas, os jogadores terão posto 8 cartas em suas respectivas áreas de Piquenique. Agora marcarão pontos baseados nas cartas que jogaram.

Todos os componentes idênticos (lanches ou toalhas de mesa) que se tocarem horizontal ou verticalmente formam um grupo. Apenas grupos de pelo menos 3 componentes idênticos marcam pontos.

Conta os pontos por cada grupo independentemente. Um grupo marca tantos pontos quantos forem os seus componentes, menos 2.

EXEMPLO

NÚMERO DE COMPONENTES	PONTOS
1	0
2	0
3	1
4	2
5	3
6	4
7	5
8	6
...	...



Este grupo de 5 sanduíches marca 3 pontos.

Um grupo de 2 donuts não concede quaisquer pontos.

Soma os pontos que marcaste por cada grupo de componentes idênticos presentes na tua área de Piquenique.

O jogador com a maior pontuação vence o jogo. Em caso de empate, o jogador com o maior grupo é o vencedor.



Se ainda houver empate, tais jogadores compartilham a vitória.



Bruno marca um total de 11 pontos por sua área de Piquenique (3 pelas toalhas cor de laranja + 3 pelas toalhas verdes + 2 pelos refrescos + 2 pelos donuts + 1 pelas sanduíches).



Sofia marca 13 pontos por sua área de Piquenique (7 pelas toalhas verdes + 1 pelas toalhas cor de laranja + 2 pelas sanduíches + 2 pelas salsichas + 1 pelos refrescos). Sofia vence o jogo.



VARIANTE 'DIETA ESPECIAL'



As cartas Bónus acrescentam restrições de pontuação às regras normais. O jogo também vem com uma variante solo.

8 Cartas Bónus

Há 2 tipos de cartas Bónus, e ambos influenciam a pontuação final: cartas Componente (4 cartas) e cartas Modificação (4 cartas).

★ Durante a preparação, compra 2 cartas Componente e 2 cartas Modificação e coloca-as no centro da mesa. Os jogadores podem decidir juntos qual dificuldade usar (ver abaixo).

★ Aleatoriamente combina 1 carta Componente e 1 carta Modificação, sobrepondo-as de modo que a carta Modificação sobreponha os 2 quadrados cinza no lado direito da carta Componente.

Dessa maneira, o componente no quadrado mais à esquerda permanece visível.

Exemplo de
combinação
de 2 cartas
Bónus:



As cartas Modificação acrescentam novas maneiras de ganhar ou perder pontos!

Fácil:



usa 2 cartas Modificação verdes.

Médio:



usa 1 carta Modificação verde e 1 carta Modificação vermelha.

Difícil:



usa 2 cartas Modificação vermelhas.

CARTAS MODIFICAÇÃO VERDES (POSITIVAS)



Verifica as áreas de Piquenique de todos jogadores. Marca 3 pontos se és o jogador com menos componentes deste tipo na tua área de Piquenique. Em caso de empate, todos os jogadores empatados marcam 3 pontos.



Marca 1 ponto por componente desse tipo nos cantos da tua área de Piquenique.



Marca 1 ponto por grupo de componentes desse tipo na tua área de Piquenique. Componentes isolados também contam como grupo.



Marca 2 pontos por fileira ou coluna completa de componentes desse tipo na tua área de Piquenique.

CARTAS MODIFICAÇÃO VERMELHAS (NEGATIVAS)



Verifica as áreas de Piquenique de todos jogadores. Perde 3 pontos se és o jogador com mais componentes deste tipo na tua área de Piquenique. Em caso de empate, todos os jogadores empatados perdem 3 pontos.



Perde 2 pontos por componente isolado desse tipo na tua área de Piquenique. Um componente isolado é um componente que não é parte de um grupo de pelo menos 2 componentes idênticos.



Perde 2 pontos por componente desse tipo no centro da tua área de Piquenique.



Perde 2 pontos por cada grupo separado composto exatamente por 2 componentes desse tipo na tua área de Piquenique.

Ao final do jogo, calcula os pontos normalmente.

Então, adiciona e subtrai os pontos marcados pelas cartas Bónus.



VARIANTE SOLO



Objetivo do jogo: marcar mais pontos que o teu oponente automático.

O jogo consiste em **8 rondas**.

Em cada ronda, compra 2 cartas Piquenique. Escolhe 1 carta para adicionar à tua área Piquenique, tal como no jogo normal.

Adiciona a outra carta à área de Piquenique de teu oponente.

Coloca cada carta que atribuiste ao teu oponente na mesa, sem sobrepô-las.

Pontuas de acordo com as regras do jogo normal.

Calcula os pontos de teu oponente da seguinte maneira:

★ Verifica qual é o tipo mais recorrente de lanche em ambas áreas de Piquenique combinadas. Teu oponente marca 1 ponto por lanche deste tipo.

★ A seguir, faz o mesmo para os padrões de toalhas de mesa.



A pontuação final do teu oponente é a soma dos pontos obtidos por lanches e toalhas de mesa.



Exemplo na página 13: o lanche mais recorrente é o donut e o padrão de toalha de mesa mais recorrente é azul. Isso significa que, para vencer, deves obter mais do que 15 pontos (7 pelos donuts + 8 pelas toalhas verdes).

Podes ajustar a dificuldade da variante solo adicionando cartas Bónus.

Fácil:



usa 2 cartas Modificação verdes.

Médio:



usa 1 carta Modificação verde e 1 carta Modificação vermelha.

Difícil:



usa 2 cartas Modificação vermelhas.



© 2023 Blue Orange Edition. Snack Match e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Edition, França. Jogo editado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. www.blueorangegames.eu
Tradução portuguesa: Ricardo Spinelli e Miguel Conceição para The Geeky Pen.

blueorangegames.eu/en/games/snackmatch/#downloads

