



REGRAS



# SCORE™

# 5



Philip DuBarry  
Philippe Tytgat



**blue orange**™  
Hot Games Cool Planet

## Prepara-te para uma série de 12 leilões.

O conceito é simples: aposta forte para ganhares a carta em leilão. Não te preocupes, não sairás necessariamente do leilão de mãos vazias se perderes.

Em cada rodada, as cartas que o vencedor usou para dar lances serão distribuídas entre os demais jogadores.

Então, que estratégia usarás para alcançar o teu objetivo: bluff, jogar de forma segura ou arriscar?

## COMPONENTES

51 cartas de leilão, consistindo de:

- 25 cartas iniciais, separadas em 5 conjuntos (A, B, C, D e E)
- 10 cartas ★
- 15 cartas ★★
- 1 carta ★★★

## Anatomia da carta



*Família da carta*

*Valor da carta*

*Valor de desempate*

*Tipo de carta*

*(A, B, C, D, E,  
★, ★★ ou ★★★)*

## OBJETIVO DO JOGO

Obter a maior pontuação possível usando a carta de valor mais alto que obtiveres em cada uma das 5 famílias.

## PREPARAÇÃO

● Cada jogador pega um conjunto de 5 cartas iniciais: **A**, **B**, **C**, **D** ou **E**. Cada jogador começa com uma

mão contendo uma carta de cada família, (**verde**, **vermelha**, **amarela**, **roxa** e **azul**), e 5 valores diferentes de cartas (**5**, **10**, **15**, **20** e **25**). **1**

Se estiveres a jogar com menos de 5 jogadores, retorna as cartas iniciais não utilizadas para a caixa; elas não serão usadas nesta partida.

● Usando as 26 cartas de leilão restantes, cria uma pilha de 12 cartas no centro da mesa, com as faces para baixo:

- Coloca primeiro a carta ★★★, formando o fundo da pilha. **2**
- Embaralha as 15 cartas ★★. Compra 7 aleatoriamente e coloca-as sobre a carta ★★★. **3**
- Embaralha as 10 cartas ★. Compra 4 aleatoriamente e coloca-as sobre as 7 cartas ★★. **4**

- Retorna todas as cartas não utilizadas para a caixa; elas não serão usadas nesta partida



*Exemplo de preparação para uma partida a 4 jogadores.*

**Nota:** a informação sobre o tipo de carta (A, B, C, D ou E e ★, ★★ ou ★★★) é relevante apenas para a preparação e não serve para outra função no jogo.

Estás agora pronto para jogar!

## COMO JOGAR

Uma partida de SCORE 5 é jogada ao longo de 12 rodadas consecutivas. Em cada rodada, os jogadores tentam ganhar a carta disponível para leilão.

## RODADAS

Para cada leilão, obedece os seguintes passos em ordem:

### **1 - Revelar**

Revela a primeira carta de leilão da pilha colocando-a com a face para cima no centro da mesa: esta carta está agora em leilão para todos os jogadores.

### **2 - Dar lances**

Escolhe secretamente um número de cartas da tua mão e tenta ganhar a carta atualmente em leilão. Podes usar qualquer número de cartas, de

uma ou mais famílias. Joga as cartas escolhidas na mesa, com as faces para baixo diante de ti, certificando-te de que todos os outros jogadores possam ver claramente quantas cartas estás a usar para dar lances. A esta altura do leilão, podes também aguardar e não jogar nenhuma carta diante de ti.

**Exemplo:** a carta para leilão é uma carta verde de valor 80.

**Laura** joga 1 carta diante de si com a face para baixo.

**Francisco** joga 2,

**Natália** joga 2 e

**Carla** joga 1.



Uma vez que todos os jogadores tenham jogado sua(s) carta(s) e conferido quantas seus oponentes jogaram, cada jogador pode acrescentar ou remover cartas de seu próprio lance quantas vezes

quiser. Jogadores que escolheram não jogar cartas anteriormente também podem a esta altura acrescentar ou remover cartas.

Uma vez que todos tiverem finalizado seus lances, avança para o passo

### **3 - Resolver o leilão.**

***Exemplo: Laura** quer mesmo ganhar a carta em leilão.*

*Ela decide acrescentar 1 carta para aumentar seu lance para 2 cartas.*

***Francisco e Natália** escolhem manter seus lances em 2 cartas.*

***Carla** finalmente decide que não quer mais tomar parte neste leilão, e pega de volta para sua mão a carta que tinha jogado.*

### **3 - Resolver o leilão**

Todos os jogadores que participaram do leilão revelam simultaneamente as cartas que jogaram diante de si. O jogador com o lance mais alto ganha a carta leiloada e a acrescenta à sua mão.

**Nota:** todas as cartas que o jogador vencedor usou para dar lances neste leilão permanecem na mesa, diante de si.

➤ Se diversos jogadores empatarem pelo lance mais alto, o jogador com o mais alto valor de desempate em suas cartas reveladas ganha a carta leiloada.

*Exemplo: Francisco jogou 2 cartas com um valor total de 40 e Natália jogou 2 cartas com um valor total de 25. Carla não jogou nenhuma carta. Laura jogou 2 cartas com um total de 50, e ganha a carta leiloada (a carta verde com um valor de 80). Ela recebe a carta e a adiciona à sua mão.*

#### **4 – Distribui as cartas do vencedor**

Os jogadores que não ganharam a carta distribuem as cartas que se encontram diante do jogador que venceu o leilão.

O jogador com o mais alto lance não-vencedor pega uma carta de sua escolha dentre as cartas diante do vencedor do leilão e a adiciona à sua mão. O jogador com o segundo mais alto lance não-vencedor pega então uma carta de sua escolha dentre as cartas restantes, e assim por diante, até que todas as cartas do vencedor tenham sido distribuídas.

➤ Se diversos jogadores deram um lance do mesmo valor, o jogador com o mais alto valor de desempate em suas cartas reveladas escolhe primeiro.

**Importante:** jogadores que não deram nenhum lance neste leilão também participam na distribuição das cartas do vencedor, mas seus turnos serão após todos os jogadores que participaram do leilão. Se diversos jogadores não participaram no leilão, esses jogadores mostram a carta em sua mão com o maior valor de desempate para decidir quem vai primeiro.

**Nota:** em alguns casos, jogadores não receberão nenhuma carta durante este passo da distribuição.

**Exemplo:** *Francisco* deu um total de lances de 40, então ele escolhe primeiro. Ele pega a carta de **Laura** com valor de 30.

**Natália** é a próxima com um lance de 25 e pega a carta de *Laura* com valor de 20. Não sobram mais cartas diante de *Laura*, então **Carla** não pega nada.

**Nota:** Se o número de cartas a ser distribuídas é maior que o número de jogadores, os jogadores continuam a se alternar na mesma ordem até que todas as cartas tenham sido distribuídas.

**Exemplo:** *Laura* tem 5 cartas diante de si na mesa. As cartas de *Laura* são distribuídas entre os outros jogadores na seguinte ordem:

**Francisco (40)** pega uma carta  
**Natália (25)** pega uma carta.  
**Carla (0)** pega uma carta.  
Então **Francisco (40)** pega outra carta.  
Agora **Natália (25)** pega a última  
carta de Laura.

Os jogadores que ainda tiverem cartas diante de si agora pegam essas cartas de volta para suas mãos, e em seguida o leilão termina. Começa uma nova rodada.

**Leilão final:** a última carta a ser leiloadada é a carta ★★★ com valor de **75**. Esta carta pode representar qualquer cor: o jogador que a ganhar pode escolher em qual família ela será contada ao calcular sua pontuação final ao término do jogo.



## FIM DE JOGO

O jogo termina após 12 rodadas, quando não há mais cartas de leilão na pilha. Todos os jogadores revelam agora a carta de maior valor de cada uma das famílias em suas mãos. Todas as outras cartas com valores mais baixos são descartadas.

**LEMBRETE:** a carta ★ ★ ★ com um valor de 75 conta como uma cor qualquer. O jogador que tiver essa carta escolhe **em qual família ela será contada**. Pode até ser uma família da qual não tem nenhuma carta.

O jogador com mais pontos no total vence o jogo. Em caso de empate, o jogador com o mais alto valor de desempate **em suas cartas reveladas** é declarado o vencedor.

# EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

**Laura** revela suas cartas:  
verde 5 + roxa 15 + amarela 25  
+ vermelha 40 + azul 85  
= **170** pontos.

**Francisco** revela suas cartas:  
ele decide usar a 75 ★★★ que  
ganhou como verde. Ele então  
pontua verde 75 + roxa 45  
+ amarela 55 + vermelha 25  
+ azul 70 = **270** pontos.

**Natália** revela suas cartas: verde  
125 + roxa 60 + amarela 105  
+ vermelha 20 + azul 135  
= **445** pontos.

**Carla** revela suas cartas: verde  
80 + roxa 145 + vermelha 115  
+ azul 120 = **460** pontos.

Mesmo sem ter cartas vermelhas,  
**Carla** vence a partida com uma  
pontuação final de **460** pontos.



15



© 2024 Blue Orange Edition. Score 5 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](http://www.blueorangegames.eu). Tradução portuguesa: Ricardo Spinelli e Miguel Conceição para The Geeky Pen.