



REGRAS



MADS EMIL CHRISTENSEN

SIMON DOUCHY

Puerto BANANA™

*O momento pelo qual aguardaste todo o ano chegou!
Os cais de Puerto Banana estão apinhados
de caixotes de bananas recém-colhidas e queres partir
com o teu cargueiro a abarrotar.
Terás que ser astuto e talvez até tomar riscos,
licitando mais que os teus adversários para seres
o Rei da Banana!*

Objetivo do jogo

Ter mais bananas que os adversários no final do jogo.

Componentes



6 tabuleiros de cargueiro



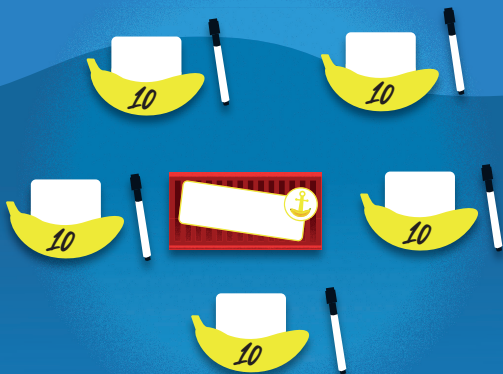
6 marcadores



1 tabuleiro de contentor de bananas com um auxiliar de cálculo no verso

Preparação

- Coloca o tabuleiro de contentor de bananas no meio da mesa.
- Cada jogador recebe um tabuleiro de cargueiro e um marcador.
- Escreve o número 10 na área de "inventário" do teu cargueiro: cada jogador começa com um inventário de 10 bananas.



Estás pronto para jogar!

Estrutura da ronda

Cada ronda do jogo é um leilão. Há **3 etapas** em cada leilão:



• Preparar o leilão

• Licitação

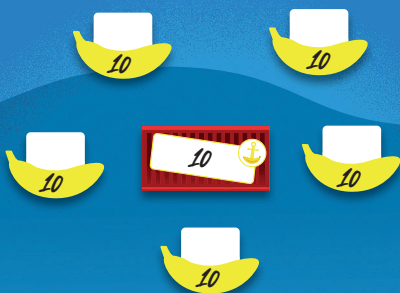
• Ganhos e prémios

Preparar o leilão

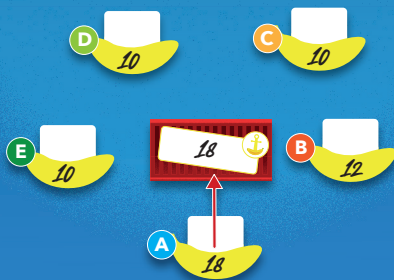
Escreve o número de bananas a leilão nesta ronda no tabuleiro de contentor de bananas.

Para saber este número, verifica os inventários de cada jogador. O número de bananas em leilão é igual ao número de bananas no inventário mais alto.

Isto significa que o primeiro leilão de cada jogo é sempre de **10 bananas**.



No início do jogo, o inventário mais alto é de 10 bananas. Assim, um dos jogadores escreve 10 no tabuleiro de contentor de bananas para o primeiro leilão.



Após algumas rondas, o jogador A tem o inventário mais alto com 18 bananas. Por isso, um dos jogadores escreve 18 no tabuleiro de contentor de bananas para o próximo leilão.

Licitação

Em segredo, cada jogador escreve um número inteiro (0 ou acima) na área "licitação" no seu tabuleiro de cargueiro.

Não há limite no número que se pode licitar, mas se a licitação for muito alta poderás ter de pagar um prémio avultado.

Importante: não licitas com o teu inventário de bananas, por isso podes licitar mais alto do que o valor do teu inventário. Contudo, os prémios terão que ser pagos das *tuas bananas*.

Quando todos tiverem escrito o valor que desejam licitar, todos revelam o seu tabuleiro de cargueiro em simultâneo.



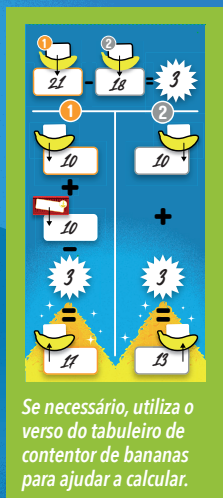
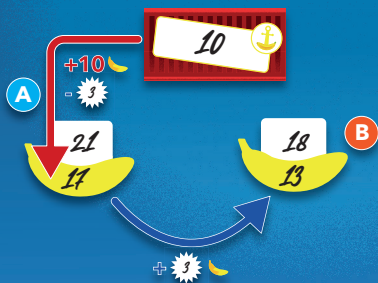
Ganhos e prémios

Revelados todos os tabuleiros de cargueiro, os jogadores determinam o resultado do leilão para avaliar os ganhos e prémios de cada jogador:

1 Um jogador licitou o número mais elevado:

Ganha todas as bananas a leilão no tabuleiro de contentor de bananas. Deve depois pagar ao jogador com a segunda licitação mais alta um prémio igual à diferença entre as suas licitações. As *licitações* dos outros jogadores são ignoradas nesta ronda e o seu inventário mantém-se inalterado. Se mais do que um jogador licitar a mesma segunda quantia mais elevada, o prémio é partilhado de forma igual, dividindo o número de bananas entre estes jogadores (arredondado para baixo).

Atenção: o jogador com a licitação mais alta recebe sempre os seus ganhos antes de pagar os prémios.



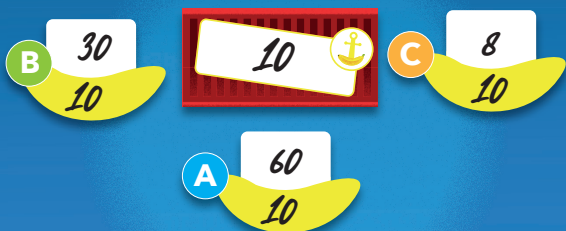
Na primeira ronda do jogo, antes de os ganhos e prémios serem avaliados, cada jogador tem um inventário de 10 bananas.

- O jogador A fez a licitação maior com 21 e o jogador B fez a segunda maior com 18.
- Desta forma, o jogador A recebe 10 bananas, que adiciona ao seu inventário atual de 10. Depois, deve dar 3 bananas ($21 - 18$) ao jogador B, ficando assim com um inventário de 17 bananas. O jogador B adiciona as 3 bananas pagas pelo jogador A e atualiza o seu inventário para 13 ($10 + 3$).

Se o jogador que fez a licitação mais alta não puder pagar o prémio, a sua licitação é retirada e o jogador é removido do leilão. Não recebe qualquer ganho e perde todo o seu inventário de bananas, que é reduzido a 0.

Atenção: numa partida a 2 jogadores, se um jogador não puder pagar o prémio, é removido do leilão mas não perde o seu inventário.

- O jogador que antes tinha a segunda licitação mais elevada torna-se no maior licitador. Recebe o ganho e paga um prémio ao jogador que agora tem a segunda licitação mais elevada.
- O mesmo procedimento é seguido sempre que um novo licitador não consiga pagar o prémio. Contudo, se todos os jogadores, menos um, forem eliminados por não poderem pagar, o último jogador restante fica com todos os ganhos.



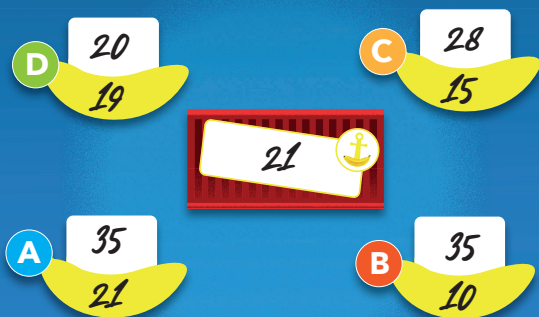
Nesta partida a 3, os jogadores A, B e C têm todos um inventário de 10 bananas. Desta forma, vão licitar por 10 bananas. O jogador A licita 60, o B licita 30, e o C, 8.



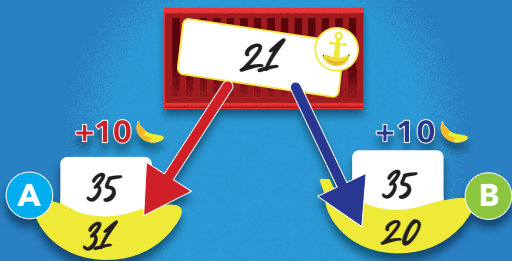
Mesmo que ganhassem as 10 bananas, nem o jogador A nem o B conseguiriam pagar o prémio, por isso são removidos do leilão. O jogador C ganha todas as bananas sem ter que pagar um prémio aos outros jogadores.

2 Dois ou mais jogadores licitaram o valor mais elevado:

Todos estes jogadores vencem o leilão. Partilham os ganhos dividindo o número de bananas entre si (arredondado para baixo) e não pagam prémio(s) ao(s) jogador(es) em segundo lugar.



Neste exemplo, os jogadores A e B licitaram o mesmo valor, que é o mais elevado.



Partilham as bananas em leilão de forma igual ($21 \div 2 = 10$, arredondado para baixo) e não pagam nenhum prémio.

Cada jogador atualiza o seu inventário de bananas no seu tabuleiro de cargueiro adicionando os **ganhos e prémios** deste leilão, e apagam as suas licitações.

Começa uma nova ronda.

Final do jogo

O jogo acaba quando pelo menos um jogador tiver um inventário de 200 ou mais bananas no final da ronda.

O jogador com o maior inventário de bananas vence o jogo.

Em caso de empate, ambos os jogadores empatados são vencedores.



© 2024 Blue Orange Edition. Puerto Banana 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: João Cotrim e Miguel Conceição para The Geeky Pen