



REGRAS

 Eric B Vogel

# DICY

C A R D S <sup>TM</sup>



Só tu podes decidir como combinar os teus dados, e se deves pontuar ou sacrificar as tuas cartas. Mas essa nem sempre é uma escolha fácil. Pontuar mais que os teus adversários é um verdadeiro desafio.

# COMPONENTES

- 6 dados
- 48 cartas: cada uma com um lado Ativo e um lado Congelado



- 1 carta de Primeiro Jogador



- 1 bloco de pontuação



## OBJETIVO DO JOGO

Pontua mais que os adversários, cumprindo os requisitos nas tuas cartas com a ajuda dos teus dados.

## MODO GLACIAL

Para uma melhor experiência de jogo, recomendamos que comeces por jogar o modo Glacial. Após algumas partidas, podes tentar outros modos, ou criar os teus, usando as cartas avançadas descritas no final do livro de regras.

## PREPARAÇÃO

- Distribui a cada jogador 5 cartas da mesma cor, com a letra **A** nos cantos. Devolve todas as outras cartas à caixa, não serão usadas nesta partida.
- Dispõe as tuas 5 cartas numa fila à tua frente, com o **lado Ativo** voltado para cima: ver '**lado Ativo ou Congelado**' à frente.
- O jogador mais novo recebe os 6 dados e será o primeiro jogador. Recebe e coloca à sua frente a carta de Primeiro Jogador, que irá manter até ao final da partida.

Cada uma das tuas cartas mostra 2 tipos de informação:

## 1. Lado Ativo ou Congelado

- Quando a carta mostra o lado **Ativo**, ou seja, quando a tua cor está voltada para cima (caso do jogador vermelho, no exemplo), podes usá-la para pontuar ou voltar a rolar os dados.
- Quando a carta mostra o lado **Congelado**, não a podes usar. Deves reativá-la voltando-a para o seu lado Ativo antes de a poderes usar novamente.



## 2. Cumprir as condições de uma carta

O diagrama numa carta mostra como se ganha pontos com ela.



*Exemplo de preparação para 3 jogadores.*  
**Os jogadores estão a usar todas as suas cartas «A».**

# COMO JOGAR

O jogo consiste em rondas sucessivas, a começar no primeiro jogador, e seguindo no sentido horário.

No início do teu turno, rola os 6 dados.

**Se não estiveres satisfeito com o resultado**, podes voltar a rolar um ou mais dados, virando uma das tuas cartas Ativas e revelando o seu lado **Congelado**. Podes repetir esta ação quantas vezes quiseres, enquanto tiveres cartas Ativas que possas **congelar**.

Depois, escolhe uma das 2 ações seguintes:

## ● Pontuar

Escolhe uma das tuas cartas Ativas e usa os valores nos dados para cumprir os requisitos da carta.

Depois, congela a carta usada, virando-a para revelar o seu lado **Congelado**.

Anota os teus pontos no bloco de pontuação.

ou

## ● Passar o turno

Se não quiseres ou não puderes pontuar, deves passar o teu turno.

Para tal, volta todas as tuas cartas com a face Congelada revelada para o seu lado **Ativo**. Depois, se possível, todos os outros jogadores devem voltar uma das suas cartas Congeladas para o seu lado **Ativo**.

Isto sinaliza o final do teu turno: passa os dados ao jogador à tua esquerda.

**Importante:** se no início do teu turno todas as tuas cartas estiverem congeladas, a tua única opção é "**Passar o turno**" para as voltar para o lado Ativo.

## CARTAS (A) DO MODO GLACIAL



### **Requisitos para pontuar:**

Escolhe 2 dados.  
Todos os valores são permitidos.



### **Pontuação:**

Soma o total dos dados.

*Exemplo: 4 + 5 = 9 pontos.*

**Efeito imediato:** os jogadores à tua esquerda e direita devem congelar uma carta Ativa à sua escolha, se possível.



### **Requisitos para pontuar:**

Usa os 6 dados.



Os valores dos dados devem ser entre 1 e 5; não podes ter um 6.

### **Pontuação:**

Soma o total dos dados.

*Exemplo: 2 + 3 + 5 + 5 + 1 + 4 = 20 pontos.*



### **Requisitos para pontuar:**

Escolhe pelo menos 1 dado.

O dado escolhido deve ser ímpar: 1, 3 ou 5.



Podes usar até 6 dados.

### **Pontuação:**

Soma o total dos dados.

*Exemplo: 1 + 1 + 5 + 5 + 3 = 15 pontos.*



### **Requisitos para pontuar:**

Escolhe pelo menos 2 dados.

Os valores escolhidos devem formar uma sequência.



Podes usar até 6 dados.

### **Pontuação:**

Soma o total dos dados.

*Exemplo: 2 + 3 + 4 = 9 pontos.*



### **Requisitos para pontuar:**

Escolhe 4 dados. Deves criar 2 pares de dados com valores diferentes.



### **Pontuação:**

Soma o total dos dados.



*Exemplo:  $(6 + 6) + (3 + 3) = 18$  pontos.*

## **FINAL DA PARTIDA**

Quando um jogador fizer um total de 100 ou mais pontos, termina a ronda, certificando-te que todos jogaram o mesmo número de turnos.

O jogador com a pontuação maior vence o jogo. Em caso de empate, vence o jogador com mais cartas Ativas à sua frente. Se o empate persistir, os jogadores partilham a vitória.

## **MODO INTERGLACIAL**

No modo Interglacial, o jogo segue as mesmas regras do modo Glacial, com as seguintes exceções.

### **Durante a preparação:**

- Um dos jogadores recebe 12 cartas da mesma cor, baralha-as, e escolhe 5 aleatoriamente, que coloca numa fila à sua frente, com o lado Ativo para cima.

- Depois, todos os outros jogadores escolhem a mesma combinação de 5 cartas que o primeiro jogador (na sua cor) e dispõem-nas à sua frente.

Devolve as cartas restantes à caixa do jogo.

### **Enquanto a partida se desenrola:**

Algumas cartas têm um efeito imediato que deves aplicar para além de pontuar. Nota: deves aplicar o efeito da carta de imediato, antes de a voltar para o seu lado Congelado.

## CARTAS DO MODO INTERGLACIAL



### Requisitos para pontuar:

Escolhe pelo menos 1 dado.

Só podes escolher dados com o valor 6.

Podes usar até 6 dados.

### Pontuação:

Soma o total dos dados.


*Exemplo:  $6 + 6 + 6 = 18$  pontos.*

**Efeito imediato:** os jogadores à tua esquerda e direita devem ativar uma carta Congelada à sua escolha, se possível.



### Requisitos para pontuar:

Escolhe 2 dados. Esse par de dados deve

 ter o mesmo valor.

### Pontuação:


Duplica a soma dos dois dados.

*Exemplo:  $(4 + 4) \times 2 = 16$  pontos.*



### Requisitos para pontuar:

Escolhe 3 dados.

 Deves escolher os dados com os valores mais baixos entre os 6.

### Pontuação:


Soma o total dos dados.

*Exemplo:  $1 + 3 + 3 = 7$  pontos.*

**Efeito imediato:** todos os outros jogadores devem congelar uma carta Ativa à sua escolha, se possível.



### Requisitos para pontuar:

 Cada dado que escolheres deve ter um valor diferente.

Podes usar até 6 dados.

### Pontuação:


Cada dado vale 4 pontos.

*Exemplo:  $1, 5, 2, 6 = 4$  dados  $\times 4$  pontos = 16 pontos.*



### Requisitos para pontuar:

Escolhe pelo menos 1 dado.

 Cada dado deve ter um valor diferente. Podes usar até 5 dados.

### Pontuação:

Soma o total dos dados.

*Exemplo:  $5 + 2 + 4 = 11$  pontos.*




### Requisitos para pontuar:

Escolhe 6 dados.

Todos os valores são permitidos.

### Pontuação:


 Subtrai ao valor 40 a soma dos teus dados

*Exemplo:  $40 - (2 + 3 + 6 + 4 + 1 + 3) = 21$  pontos.*



### Requisitos para pontuar:

Escolhe pelo menos 1 dado.

 Cada dado escolhido deve ter o mesmo valor.

Podes usar até 6 dados.

### Pontuação:

Cada dado vale 5 pontos.

*Exemplo:  $1, 1, 1 = 3$  dados  $\times$  5 pontos = 15 pontos.*

Se preferires, durante a preparação podes escolher uma das combinações de cartas abaixo.

### Modo B Principiante



### Modo C Intermédio





## Modo D Maior Interação



### Exemplo de 3 turnos na vez da Cristina:

#### TURNO 1

A Cristina rolou o seguinte:  
6, 6, 5, 2, 1, 1.

Usa a sua carta **A** para fazer 24 pontos com os seus 2 dados de valor 6, e congela a carta.



#### TURNO 2

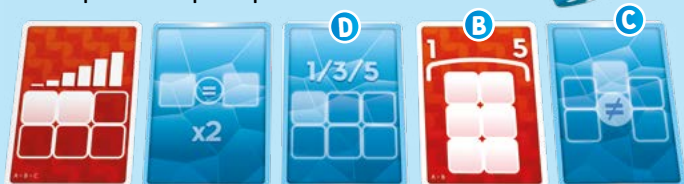
A Cristina rolou o seguinte:  
5, 5, 4, 4, 2, 1.

Já não pode usar a sua carta que duplica o valor dos pares, mas ainda tem 4 cartas Ativas.

Pode fazer 21 pontos com a carta **B**, mas decide voltar a rolar 2 dados para tentar uma pontuação mais elevada.



Congela a sua carta **C** e volta a rolar o 1 e o 2: obtém agora um 6 e um 3. Ela não acha que o 6 seja útil, por isso decide congelar a carta **D** para voltar a rolar o 6: obtém agora um 4. Decide fazer 25 pontos com a carta **B** usando todos os seus dados  $5 + 5 + 4 + 4 + 4 + 3$ . Finalmente, congela a carta que usou para pontuar.



### TURNO 3

A Cristina rolou o seguinte: 6, 4, 4, 3, 2, 1. Só lhe resta uma carta Ativa. Decide fazer 10 pontos criando uma sequência com os dados  $1 + 2 + 3 + 4$ . Depois, congela a carta. Todas as cartas da Cristina estão agora congeladas.

Deve reativá-las todas no seu próximo turno usando a ação "**Passar o turno**".



Tradução portuguesa: João Cotrim e Miguel Conceição para The Geeky Pen

© 2024 Blue Orange Edition. Dicy Cards 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)

