



Doppelgänger Tricks



3 - 4



30 - 40

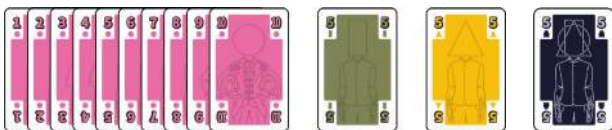
Você se encontra em uma festa e decide participar de competições para definir quem está mais elegantemente vestido.

Entretanto, correm notícias da presença de doppelgängers, que conseguem assumir a aparência de outras pessoas... Diz o boato que, se alguém encontrar um doppelgänger com o mesmo rosto e roupas, ambos desaparecerão deste mundo.

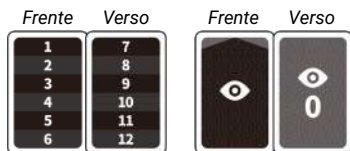
No entanto, parece ser só um imitador de rostos. Tenho certeza de que não haverá problemas.

Não se preocupe com isso. Apenas aproveite a festa.

◇ Componentes



40 cartas de jogo, de 1 a 10 em 4 naipes



8 cartas de previsão
(1 conjunto por jogador)



2 cartas bônus

◇ Objetivo do Jogo

Ganhe pontos acertando o número de vazas que irá vencer a cada rodada. Utilize suas cartas de doppelgänger com maestria para realizar suas previsões e frustrar as previsões de seus adversários.

Após um determinado número de rodadas, o jogador que possuir mais pontos é o vencedor.

◇ Preparação do Jogo

1. Entregue um conjunto de cartas de previsão a cada jogador. Em 3 jogadores, guarde o conjunto restante na caixa do jogo.
2. Deixe as duas cartas bônus ao lado da área de jogo, ao alcance dos jogadores.
3. Caso esteja jogando em 3 jogadores, remova todas as cartas de número 10 do baralho. Em 4 jogadores, utilize todas as cartas.
4. Embaralhe as cartas e distribua igualmente entre os jogadores. Você pode ver as suas cartas e organizá-las livremente, mas não mostre-as aos outros jogadores.
5. O primeiro jogador é aquele que conheceu recentemente alguém muito parecido com ele. Se não houver ninguém nessa condição, decidam aleatoriamente.

◇ Como Jogar

Previsões: cada jogador, **simultaneamente**, deve prever o número de vazas que irá vencer durante esta rodada, utilizando para isso as cartas de previsão. Registre sua previsão conforme o exemplo, indicando um número de 1 a 12. Caso queira prever zero vazas, simplesmente coloque a carta de indicação com o 0 voltado para cima sobre a outra carta, cobrindo-a completamente.

Os jogadores devem fazer a previsão e cobrir as cartas com as mãos. Quando todos estiverem prontos, revelem simultaneamente.



Exemplos de previsão de 3, 0 e 5 vazas.

A previsão de vazas é uma informação aberta - deixe-a ao seu lado, mas de forma que todos os outros jogadores possam vê-la.

Vazas: o jogador inicial escolhe uma carta qualquer de sua mão para jogar. Em sentido horário, cada um dos outros jogadores deve jogar uma carta do mesmo naipe da carta inicial, se possível (o que chamamos de seguir o naipe). Caso um jogador não tenha nenhuma carta do naipe inicial, pode jogar qualquer carta. Quando cada jogador tiver jogado uma carta, forma-se uma **vaza**.

A carta mais forte da vaza será a carta de maior valor cujo naipe é o mesmo da carta inicial. O jogador que jogou essa carta é o vencedor da vaza. Ele deve recolher todas as cartas e colocá-las viradas para baixo, em uma pilha, à sua frente. As pilhas devem ficar separadas a cada vaza vencida, para que seja fácil saber, a qualquer momento do jogo, quantas vazas um determinado jogador venceu.



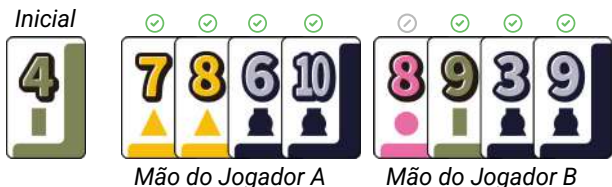
O vencedor deve iniciar a próxima vaza, jogando uma carta qualquer da mão.

Cartas Doppelgänger: as cartas do naipe ♠ são as cartas doppelgänger e são sempre consideradas como sendo pertencentes a um dos outros três naipes (♣, ♠ ou ♥).

Quando jogada pelo primeiro jogador, ele deve **declarar** a qual dos outros três naipes esta carta pertence. Os demais jogadores devem seguir o naipe escolhido.

Quando jogada por qualquer outro jogador que não o inicial, a carta doppelgänger **sempre** segue o naipe inicial - ela é tratada como se fosse uma carta do naipe inicial.

Um jogador **sempre pode** jogar uma carta doppelgänger, mas nunca é **obrigado**. Ou seja, você pode jogá-la mesmo que tenha cartas do naipe inicial, e não é obrigado a jogá-la caso não possua cartas do naipe inicial.



*Neste exemplo, considerando o 4■ como carta inicial da vaza, o **Jogador A** poderia jogar qualquer carta, pois ele não tem nenhuma carta do naipe inicial e as cartas doppelgänger, que quando jogadas são consideradas do naipe inicial, podem ou não ser jogadas. Já o **Jogador B** poderá optar entre seguir o naipe com o 9■ ou com uma das duas cartas doppelgänger. Ele não pode jogar o 8●, pois possui pelo menos uma carta do naipe inicial.*

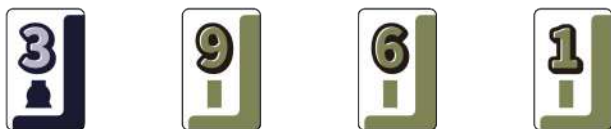
Aniquilação: se duas cartas de **mesmo naipe e número** forem jogadas na mesma vaza, ou seja, se a carta doppelgänger se encontrar com a carta do naipe inicial de mesmo valor, ambas deixam de existir e **são descartadas da vaza**. Lembre-se que a carta doppelgänger sempre é considerada do naipe da carta **inicial**, portanto não há eliminação com cartas de outros naipes que não o inicial. Veja a seguir alguns exemplos e situações - a primeira carta à esquerda é sempre a carta inicial da vaza.



*Exemplo 1: o 6♣ é considerado do naipe inicial (●).
As duas cartas de número 6 se aniquilam.
O 4● vence a vaza.*



Exemplo 2: não ocorre aniquilação, pois o 8♣ é considerado um 8▲. O 8♣ vence a vaza.



*Exemplo 3: o jogador inicia com a carta doppelgänger e declara que o naipe é ♠. Todos os outros jogadores seguem o naipe. Não ocorre aniquilação, pois não há o encontro do 3♣ com o 3♠.
O 9♠ vence a vaza.*



Exemplo 4: o jogador inicia com a carta doppelgänger e declara que o naipe é ●. Todos os outros jogadores seguem o naipe. Os dois 7 se aniquilam e o 5● vence a vaza.



Exemplo 5: ambos os 2 se aniquilam, mas o naipe inicial continua sendo ●. Assim, o 3● vence a vaza.



Exemplo 6: ambos os 3 se aniquilam e ambos os 7 também se aniquilam. Neste caso, ninguém vence a vaza e o jogador que iniciou esta vaza volta a iniciar a próxima vaza.



*Exemplo 7: a carta do jogador inicial (10▲) é aniquilada pelo 10♣. Não resta nenhuma carta do naipe inicial. Neste caso, a carta com o maior número, independente do naipe, vence a vaza. Caso haja empate, vence o jogador que jogou primeiro.
No exemplo, o 7● vence a vaza.*

Cartas Bônus: existem duas cartas bônus que podem ser adquiridas durante a rodada. No momento em que um jogador não possuir **nenhuma** carta doppelgänger em sua mão após jogar uma carta na mesa (que pode ser sua última carta doppelgänger), ele pode declarar esta informação aos outros jogadores e escolher uma das cartas bônus, caso ainda não tenham sido adquiridas por outros jogadores.

A aquisição de cartas bônus só é possível durante o turno do jogador, após ele jogar uma carta na mesa. Se um jogador vier no início da rodada sem nenhuma carta doppelgänger na mão, ele deve esperar jogar a primeira carta para fazer a declaração e pegar uma carta bônus.

O jogador **não é obrigado** a declarar não ter mais cartas doppelgänger em sua mão - adquirir um bônus é opcional.



O jogador recebe um ponto extra ao final da rodada, independente do resultado de sua previsão.



O jogador recebe três pontos extras ao final da rodada caso tenha acertado sua previsão de forma exata.

Fim da Rodada e Pontuação

Quando todas as cartas forem jogadas, a rodada acaba e ocorre a pontuação.

Caso o jogador tenha acertado exatamente sua previsão, ou seja, tenha vencido o número de vazas que ele indicou com as cartas de previsão, ele recebe 3 pontos.

Caso o jogador tenha errado a previsão pela diferença de uma vaza (a mais ou a menos), ele recebe 1 ponto.

Caso o jogador tenha errado a previsão pela diferença de 2 ou mais vazas, ele não recebe pontos.

Situação especial: caso um jogador tenha apostado zero vazas, ele recebe 7 pontos caso acerte a previsão, mas zero pontos se errar, mesmo que só por uma vaza.

Além da pontuação da previsão, as cartas bônus também são pontuadas.

Registre os pontos da rodada utilizando a forma que for mais conveniente. Após a pontuação, devolva as cartas bônus para o centro da mesa, embaralhe todas as cartas de jogo, distribua entre os jogadores e inicie uma nova rodada. O primeiro jogador é aquele à esquerda do jogador inicial da rodada anterior.

Fim do Jogo

Após serem jogadas um número de rodadas igual ao número de jogadores (três em 3 jogadores, quatro em 4 jogadores), o jogo termina. O jogador que tiver mais pontos é o vencedor. Caso haja empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Créditos

Autor: Mashiu

Arte: Mashiu


Design Gráfico: Mashiu e Arthur Lacerda

Manual: Mashiu / Mauricio Torselli

Revisão: Gustavo Lopes

Mashiu Games, 2025

www.mashiugames.com

 /mashiugames

Selo Carteadado, 2026

www.selocarteadado.com.br

 /selocarteadado



