A

# COMPONENTES

O MAR TÁ PRA PEIXE...E TODO TIPO DE CRIATURA MARINHA, MAS CUIDADO PARA NÃO CAIR EM QUALQUER HISTÓRIA DE PESCADOR!

8 PEIXES



8 CARANGUEJOS



8 CAMARÕES



8 POLVOS



8 ÁGUAS-VIVAS



8 OSTRAS



15 LIXOS



B




Escolha um número de tipos de criatura igual ao **número de jogadores + 1**.

**(ex: 5 jogadores = 6 criaturas)**

Retorne as cartas dos tipos de criaturas restantes para a caixa do jogo.

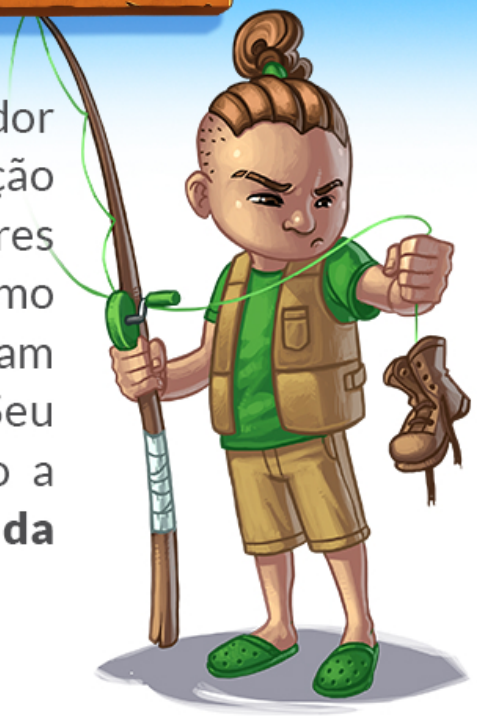
Embaralhe as cartas dos tipos escolhidos em um único monte de compras **(Baralho de Pesca)** e posicione-o sobre a mesa com a face para baixo.

Distribua **6** cartas do Baralho de Pesca e **3** cartas de lixo aleatoriamente para cada jogador.

**A partida se inicia com o jogador que esteve pela última vez na praia!**

C

# OBJETIVO



Cada jogador é um pescador querendo atrair a admiração dos outros com as maiores pescas da temporada, mesmo que pra isso verdades tenham que ser aumentadas. Seu objetivo é ser o primeiro a **baixar todas as cartas da sua mão!**

# ANUNCIANDO A PESCA

No seu turno, o jogador deve baixar **quantas cartas quiser da sua mão**, viradas para baixo, dizendo se tratar de um **único tipo de criatura.**

**(Ex: “Eu pesquei 3 polvos!”)**

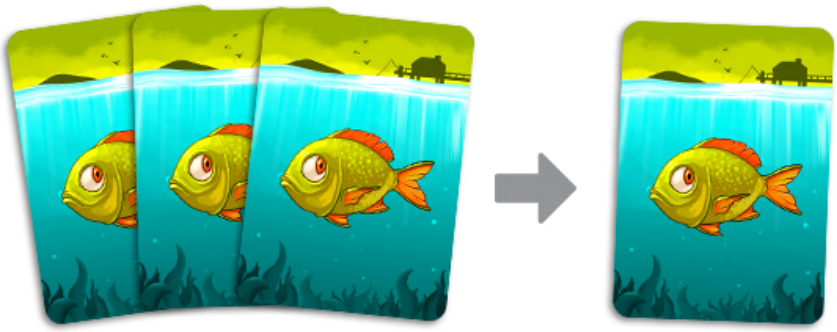


Em seguida, caso nenhum jogador duvide da afirmação, as cartas são descartadas com sucesso.

D

## CONTINUANDO O ASSUNTO

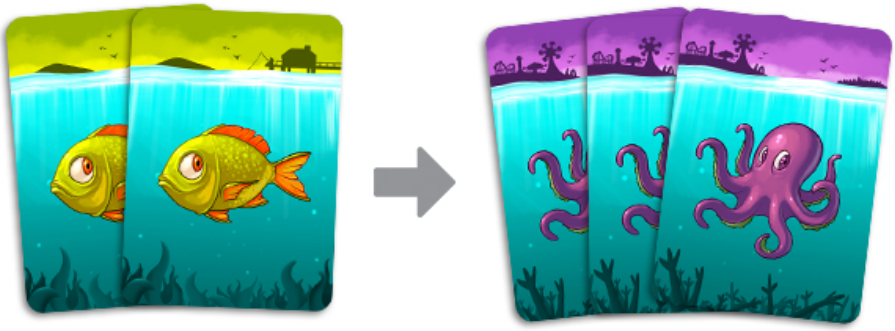
Quando um jogador anuncia o **mesmo tipo de criatura** do que o **jogador anterior**, ele pode baixar qualquer número de cartas.



"Pesquei 3 Peixes!" "Eu pesquei apenas 1"

## MUDANDO DE ASSUNTO

O jogador **não precisa anunciar o mesmo tipo de criatura** que o jogador anterior, porém nestes casos existe uma restrição. Ele deve baixar **ao menos uma carta a mais** do que o último número anunciado.



"Pesquei 2 Peixes!" "Pesquei 3 Polvos!"

E

# DUVIDANDO

A qualquer momento após um jogador **Anunciar a Pesca**, qualquer outro jogador pode **duvidar** daquela história e pedir que ele **revele as cartas**:



## ERA VERDADE!

- As cartas anunciadas são **descartadas**.
- Ele descarta **1** carta extra virada para baixo.
- Quem o acusou compra **2** cartas do Baralho.
- O jogo continua normalmente.



## ERA MENTIRA!

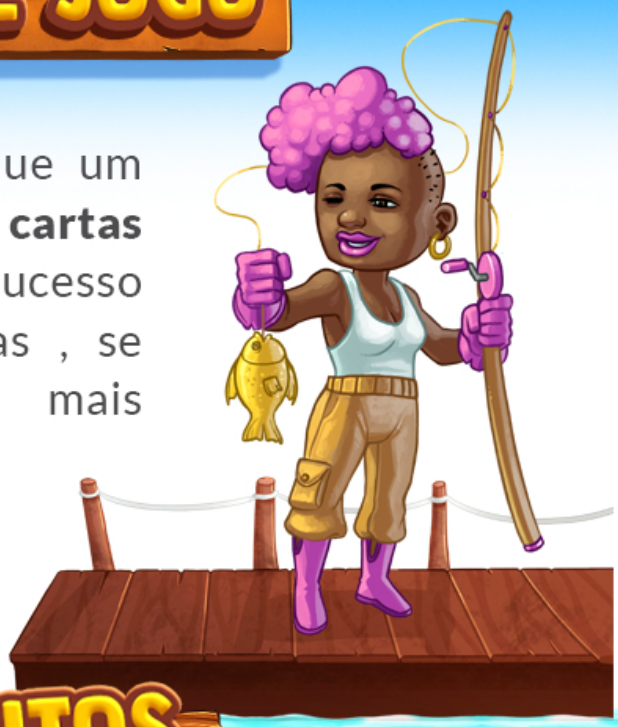
- As cartas anunciadas **retornam** para o jogador.
- Ele compra **2** cartas do Baralho de Pesca.
- Quem o acusou descarta **1** carta virada para baixo.
- O próximo jogador pode **Mudar de Assunto** com quantas cartas quiser.

**Caso não haja mais cartas no Baralho de Pesca:**
Embaralhe as cartas no descarte, formando um novo baralho de pesca.

F

# FIM DE JOGO

O jogo termina assim que um jogador **não tiver mais cartas em sua mão**. Ele teve sucesso em contar suas histórias , se tornando o pescador mais admirado da mesa e o vencedor da partida!



# CRÉDITOS

**Autor**
Lucas Melo

**Arte**
Diego Sá & Guilherme Marques

**Desenvolvimento**
Gabriel Calderon & Guilherme Marques

**Produção**
Game Maker

**Dúvidas sobre o jogo?** Acesse nosso FAQ em www.tgmeditora.com.br/historias-mini