

Jogo Básico

Preparação

Embaralhe todas as **Cartas de Receita**, formando um único monte e posicione-o com a face virada para baixo, no centro da mesa, ao alcance de todos.



Posicione o **Rei** com o ícone no centro da mesa. Devolva para a caixa do jogo os outros **Reis** e as **Cartas de Ajudante**. Eles não serão usados nessa partida.

Cada jogador compra quatro cartas e, sem ver seu conteúdo, as posiciona à sua frente com a face virada para baixo.



Por último, cada jogador olha e memoriza as duas cartas da fileira inferior.



Objetivo

No **Jogo Básico**, os jogadores querem terminar a partida com as receitas mais saborosas, ou seja, a menor soma total.

Turno do Jogador

Em seu turno, o jogador compra uma carta do monte de receitas e escolhe uma ação:

Trocar a carta comprada por uma de suas cartas.
Descarte a antiga.

ou

Descartar a carta comprada e, caso queira, ativar seu efeito.

Guardando na Despensa

Assim que um jogador descartar uma receita, qualquer outro pode descartar uma igual, porém apenas o jogador mais rápido consegue se desfazer de sua receita. Caso um jogador se confunda e descarte uma receita diferente, ele deverá retorná-la, comprar uma extra do monte e colocá-la à sua frente, sem olhar seu conteúdo. **Os jogadores não podem descartar sua última Carta de Receita.**



Iniciando o Banquete

Quando um jogador quiser iniciar o banquete, ele deve esbravejar “**Sirvam o Rei!**” e passar seu turno, ao invés de comprar uma carta. Em seguida, cada um dos outros jogadores joga mais um turno e a partida se encerra.

Fim de jogo

Todos os jogadores revelam simultaneamente suas **Cartas de Receita**, somam os valores, e aquele com a menor soma total é o vencedor.

Jogo Completo

O **Jogo Completo** é formado por três partidas. Cada partida terá um **Rei** diferente, trazendo novas regras e objetivos (Ver cartas D a F).



11



! Diferenças na Preparação

Cada jogador recebe três **Cartas de Ajudante** (conforme exemplo abaixo) e as mantém consigo, com a face virada para baixo.



Em seguida, embaralhe as **Cartas de Rei** e revele uma para essa partida (ver carta F). No início de cada partida um novo **Rei** é sorteado.

! Diferenças no Fim de Jogo

Assim que um jogador disser “**Sirvam o Rei**”, todos os jogadores escolhem secretamente uma de suas **Cartas de Ajudante** e as embaralham formando um novo monte.

Ao serem reveladas as receitas, o jogador mais próximo de completar o objetivo do **Rei** escolhe e reserva ao seu lado uma **Carta de Ajudante** do monte. Isso se repete até que todos tenham uma carta. Em caso de empate, o jogador que iniciou o banquete tem prioridade e em seguida os próximos em sentido horário.



Vencendo o Jogo

Após as três partidas, os jogadores revelam as **Cartas de Ajudante** que acumularam e aquele com mais ajudantes é declarado o vencedor. Em caso de empate, vence aquele com mais cartas contendo **2 Ajudantes**. Persistindo o empate, os jogadores compartilham a vitória.

Créditos

Autor

Joshua Kritz

Arte

Diego Sá

Desenvolvimento

Gabriel Calderon & Guilherme Marques

Produção

Game Maker

Dúvidas sobre o jogo? Acesse nosso FAQ em
www.tgmeditora.com.br/sirvam-o-rei





Reis



Vence aquele com a menor soma total entre suas receitas.



Vence aquele com a maior soma total entre suas receitas, sem ultrapassar 11.



Vence aquele que possuir a receita de maior valor entre as receitas de menor valor de todos os jogadores.



Vence aquele com a menor quantidade de receitas com criaturas marinhas (**3, 4 e 5**). Em caso de empate, vence o jogador com a menor soma total.



Vence aquele com a menor soma total entre suas receitas. Ao guardar na despensa, os jogadores não descartam receitas iguais, e sim, as de valor imediatamente superior ou inferior.

