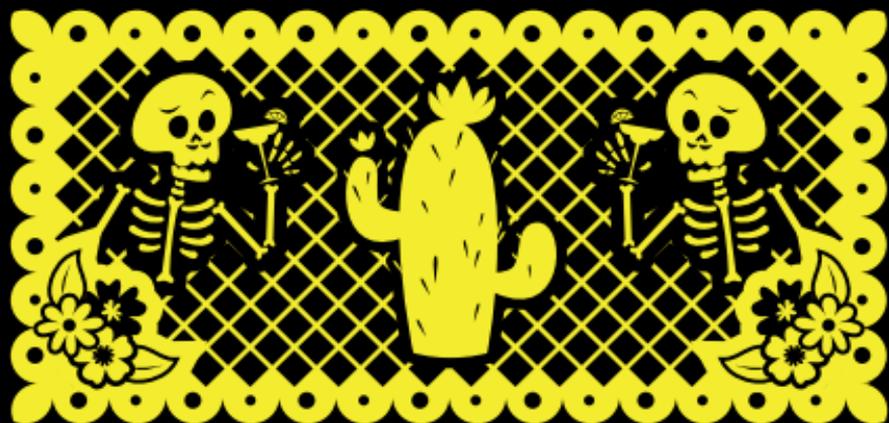


REGRAS

TRIO

Um jogo de **Kaya Miyano**,
ilustrado por **Laura Michaud**



COMPONENTES

36 cartas e este folheto de regras.

OBJETIVO

Ganhar trios antes dos seus adversários (um trio é formado por 3 cartas idênticas).

MODO SIMPLES

→ 3 trios quaisquer



→ Ou o trio 7



MODO PICANTE

→ 2 trios conectados

Os números conectados são mostrados nos cantos inferiores das cartas.

Por exemplo, ganhar os trios 2 e 5 ou os trios 2 e 9 garante a vitória.



→ Ou o trio 7



PREPARAÇÃO

Embaralhe e distribua cartas viradas para baixo para cada jogador conforme a tabela abaixo. Depois, coloque as cartas restantes não distribuídas aos jogadores no centro da mesa, viradas para baixo, próximas umas das outras.

Quantidade de jogadores	3	4	5	6
Quantidade de cartas por jogador	9	7	6	5
Quantidade de cartas no centro	9	8	6	6



Cada jogador reúne suas cartas na mão e ordena-as em ordem crescente, da menor para a

maior, sem mostrá-las a ninguém.

Decidam se vocês jogarão o modo **SIMPLES** ou **PICANTE**.

Quem comeu abacate mais recentemente começa a partida e o jogo segue no sentido horário.

COMO JOGAR

Em sua vez, o jogador revela cartas, uma a uma: ele deve parar assim que dois números forem diferentes, senão ele continua até que três números idênticos sejam revelados.

Para revelar uma carta, ele pode escolher uma das opções (A ou B) a seguir:

A **Do centro da mesa:** ele revela qualquer carta que desejar do centro da mesa.



B Da mão de um jogador, incluindo ele mesmo: ele revela o número mais baixo ou mais alto: seja da sua própria mão, seja da mão de um adversário. Neste último caso, ele escolhe se o jogador deve revelar a carta mais alta ou a mais baixa da sua mão. Mesmo que o jogador possua múltiplas cópias do seu número mais baixo ou mais alto, ele deve revelar somente uma carta (sempre a da ponta). A carta é revelada sobre a mesa.



A vez do jogador termina de uma destas maneiras:

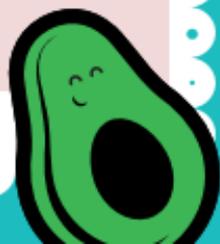
- **O jogador completa um trio** e ganha-o pegando as 3 cartas reveladas à sua frente.
- **Ou um número revelado é diferente do**

anterior, portanto, todas as cartas reveladas são devolvidas aos seus lugares de origem: viradas para baixo no centro da mesa ou devolvidas a seu(s) dono(s).

Em ambos os casos, agora é a vez do próximo jogador.

IMPORTANTE:

- **Você pode realizar a mesma ação diversas vezes.** Por exemplo: pedir a um adversário que revele seu número mais alto, depois pedir que ele revele **novamente** o número mais alto entre as cartas restantes dele.
- Mesmo quando um jogador revela uma carta da própria mão, **ela deve ser o maior ou o menor número** (nunca um número do meio da sua mão).
- Se um jogador não tiver cartas restantes quando for sua vez, **ele ainda joga** usando as cartas do centro da mesa e dos adversários.

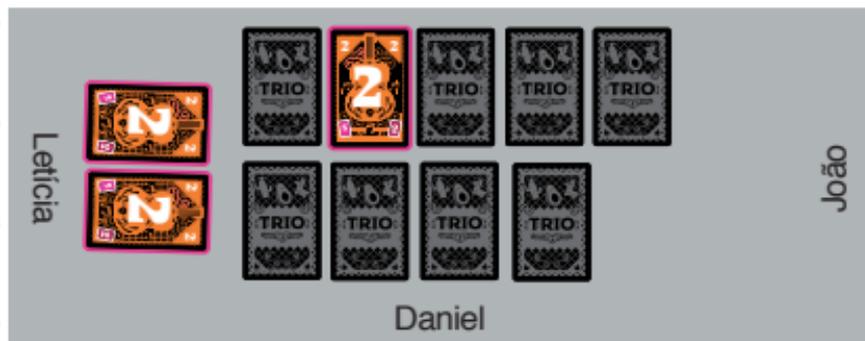


Exemplo:

Na vez de Daniel: ele pede a João seu menor número (um **3**), depois pede a Letícia seu menor número (um **2**). Sua vez termina neste momento. As duas cartas diferentes retornam para as mãos de seus donos e agora é a vez do próximo jogador.



Na vez de Letícia: ela revela uma carta do centro (um **2**), depois revela seu menor número (um **2**) e, por fim, revela seu menor número novamente (um **2**). Desta forma, ela ganha o **trio 2** e agora é a vez do próximo jogador.



FINAL DA PARTIDA

Um jogador vence a partida assim que tiver ganho:

→ 3 trios quaisquer ou 2 trios conectados, dependendo do modo de jogo (**SIMPLES** ou **PICANTE**)

OU

→ o trio 7!



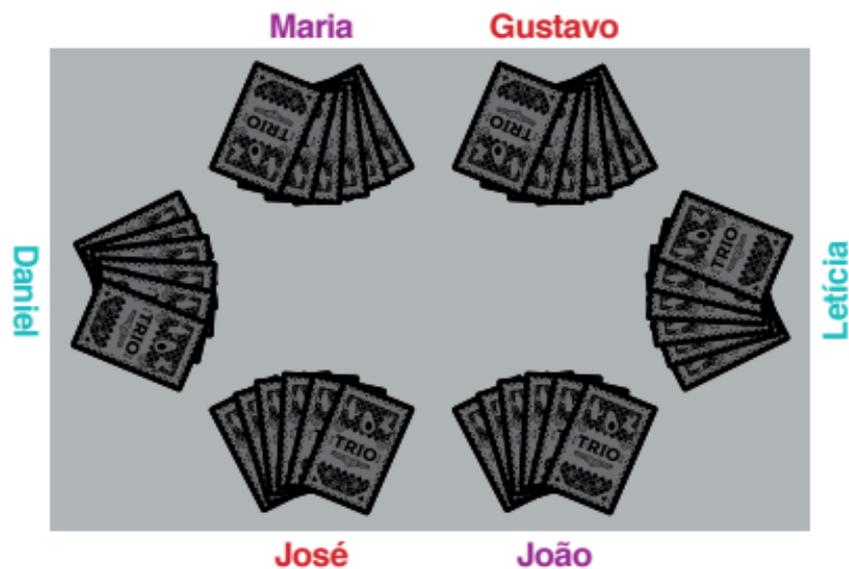
VARIANTE DE TIMES

(COM 4 OU 6 JOGADORES APENAS)

Faça os seguintes ajustes às regras anteriores:

PREPARAÇÃO

- Forme times de 2 jogadores: dois times se houver 4 jogadores e três times se houver 6 jogadores. Sente-se na posição oposta a seu parceiro, não lado a lado.



- Embaralhe e distribua **todas** as cartas viradas para baixo. Nenhuma carta é colocada no centro da mesa.

- Após ordenar suas cartas da mão, você pode **trocar** uma delas com seu parceiro. Todos os times podem fazer isto ao mesmo tempo.

Trocando: se dois parceiros quiserem trocar cartas, eles escolhem secretamente uma das suas cartas, trocam-nas viradas para baixo ao mesmo tempo e colocam-nas discretamente na posição correta em sua mão. Um parceiro **não pode** saber em qual posição a carta trocada foi posicionada na mão do outro.

Comunicação: trocar é a única forma de comunicação possível entre parceiros. Todas as outras formas de comunicação **são proibidas** (sinais com o olho, chutar debaixo da mesa, mostrar onde uma carta trocada foi posicionada, etc).

🌟 **COMO JOGAR**

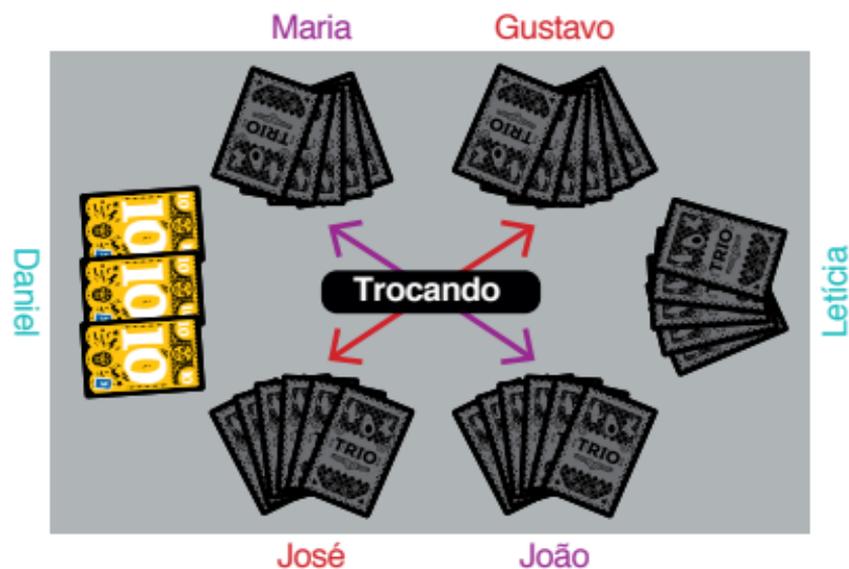
Toda vez que um time ganha um trio, os times adversários podem realizar uma nova **troca**.

Os 2 parceiros compartilham os trios que

ganharem. Recomendamos colocá-los juntos em frente a um dos dois jogadores.

Exemplo:

Na vez de Daniel: ele pede a Maria seu maior número (um **10**), depois pede a Letícia seu maior número (um **10**) e revela seu próprio maior número (um **10**). Assim, o time azul ganha este trio e os outros dois times podem realizar uma troca cada.



FINAL DA PARTIDA

Um time vence a partida assim que tiver ganho:

→ 3 trios quaisquer ou 2 trios conectados dependendo do modo de jogo (**SIMPLES** ou **PICANTE**)

OU

→ o trio 7!

CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Eduardo Cella, Gustavo Lopes, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

Edição e Produção: Eduardo Cella

Diagramação: Gil Martimiano

Cocktail Games. 2, rue du Hazard 78000 Versailles, França. www.cocktailgames.com

© 2023 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site:

www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0.



PAPERGAMES