Tuki

"Tuki" vem das línguas do povo Inuíte, da região Polar do extremo norte (Inuktitut), e é derivado de "Tukilik" (o plural é Tukiliit), uma palavra usada para denotar objetos que têm um certo significado.

Entre esses objetos, os mais conhecidos são, sem dúvida, os Inukshuk: torres de pedra feitas pelo homem que se assemelham a seres humanos tanto em forma quanto em função.

Os Inuítes usam essas torres de pedras como guias nas extensas regiões cobertas de neve no Canadá e na Groelândia. Elas indicam as áreas de caça de renas, rios com abundância de peixes ou um vilarejo próximo.

Em Tuki, você constrói seu próprio Tukilik com pedras e blocos de neve, mas precisará construir com rapidez e precisão para que suas pedras sejam guias úteis.

Objetivo do Jogo

Seja o construtor mais rápido de Tukilik usando pedras e blocos de neve. Evite ser o mais lento, porque isso vai fazer você ganhar uma carta Tukilik. Quando um jogador recebe a sua quinta (5ª) carta Tukilik, ele é eliminado do jogo.

Componentes

12 pedras
(3 de cada cor)

12 blocos de neve
(3 de cada formato)

Cartas Tukilik dupla face

50 de nível normal

50 de nível avançado

1 suporte de cartas

1 dado

Preparação

Primeiro, decida qual conjunto de cartas Tukilik será utilizado. Escolha entre o jogo normal (com 3 pedras) ou o jogo avançado (com 4 pedras). Continue a preparação da seguinte forma:

1. Coloque o suporte de cartas no centro da mesa, de modo que cada jogador seja capaz de ver as cartas que estão e serão inseridas nele ao longo do jogo.

2. Embaralhe bem as cartas Tukilik escolhidas e coloque-as no fundo do suporte de cartas.

3. Siga os seguintes passos de acordo com o número de jogadores:

- Em **jogos normais** com dois ou três jogadores, cada jogador recebe uma pedra cinza, uma azul e outra roxa, assim como um bloco de neve de cada formato (sete peças no total). Nos **jogos avançados**, todos recebem uma pedra laranja também.
- Em jogos com quatro jogadores, apenas três jogadores participam em cada rodada e, portanto, apenas três conjuntos de pedras e blocos são necessários (como explicado acima). O quarto jogador desempenha um papel especial, explicado na página 4.

O jogo pode começar!

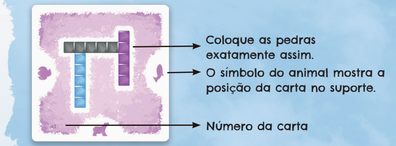
Resumo do Jogo

Em Tuki, as rodadas continuam até que um jogador receba a quinta (5ª) carta Tukilik. O fim do jogo depende do número de jogadores (veja a página 5).

Em cada rodada, uma carta Tukilik é revelada. Então, cada jogador deve construir o Tukilik indicado o mais rápido possível usando as pedras e blocos de neve que possuem.

Carta Tukilik

A imagem na carta Tukilik só mostra as posições das pedras coloridas. Os blocos de neve podem ser usados de várias maneiras para auxiliar na construção da estrutura. Eles podem, por exemplo, ser usados como suporte ou para contrabalançar.



Observação: Cada carta tem um número único. Se você não conseguir descobrir como construir um Tukilik, veja a solução em www.nextmovegames.com.

Sequência da Rodada

Etapa 1
Determine o batedor

Na primeira rodada, o último jogador que viu a neve é o batedor. Caso contrário, o jogador que recebeu a carta Tukilik na rodada anterior será o primeiro.

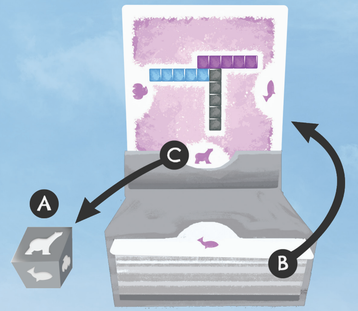
Em jogos com quatro jogadores, o batedor não participa da rodada. Em vez disso, ele entrega todas as suas pedras e blocos de neve para o batedor anterior, deixando-o participar novamente.

Etapa 2
Apresentar a tarefa

A. O batedor rola o dado e o coloca ao lado do suporte de cartas.

B. O batedor compra a carta do topo do baralho, na parte inferior do suporte de cartas.

C. O batedor insere a carta no espaço da parte superior do suporte, de forma que o símbolo rolado apareça na parte inferior.



Passo 3
Construa!

Agora, todos que participam da rodada usam suas pedras coloridas e blocos de neve para construírem o mais rápido possível o Tukilik indicado na carta.

O dado: O dado mostra outra regra importante para a etapa de construção.

Sem bloco
Se o dado não tiver um bloco branco (□) sob o símbolo de animal, então as suas pedras coloridas devem encostar na superfície do jogo (por ex.: a mesa).

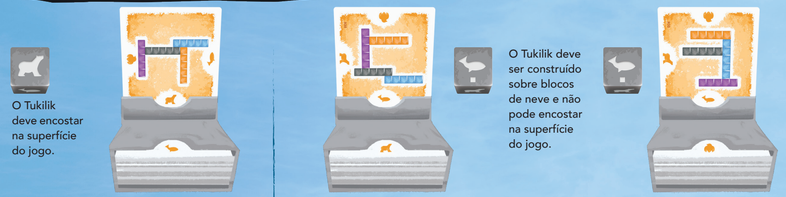
Com bloco
Se o dado tiver um bloco branco (□) sob o símbolo do animal, o seu Tukilik deve ser construído sobre blocos de neve. Ou seja, nenhuma pedra colorida deve encostar na superfície do jogo.

O seu Tukilik deve ser exatamente o mesmo que está na carta. Cada pedra é dividida em 5 segmentos idênticos. Eles podem ser vistos na pedra e na carta, permitindo que você saiba exatamente como as pedras devem ser alinhadas.

Este exemplo mostra como o Tukilik mostrado na carta poderia ser construído.

Bloco de neve não utilizado

Alguns exemplos de Tukiliit



O Tukilik deve encostar na superfície do jogo.

O Tukilik deve ser construído sobre blocos de neve e não pode encostar na superfície do jogo.

Observação: Os seus blocos de neve podem ser usados para contrabalançar.

Observação: Você não precisa usar todos os seus blocos de neve.

Observação: Você pode girar seus blocos de neve como quiser.

Fim da rodada

Se você acha que construiu seu Tukilik corretamente, avise seus adversários. Depois que todos os jogadores tiverem construído, a rodada termina. Então, todos juntos verificam os Tukiliit:

- Se todos construíram corretamente, o último jogador que terminou a construção recebe a carta de Tukilik e coloca-a em sua frente.
- Se um jogador cometeu um erro durante a construção, ele recebe a carta, mesmo que não tenha sido o mais lento.
- Se mais de um jogador cometeu um erro, recebe a carta aquele que disse primeiro que havia terminado.

Se ninguém tem cinco cartas Tukilik ainda, comece uma nova rodada.

Fim do jogo

O fim do jogo depende do número de jogadores:

- Com dois jogadores, o jogo termina assim que um dos jogadores receber a sua quinta (5ª) carta Tukilik. Vence o jogador que tiver menos cartas!
- Com três ou quatro jogadores, uma rodada final é jogada após um jogador receber a sua quinta (5ª) carta Tukilik. Esse jogador será o batedor e não participará da rodada final e decisiva. **Nesta rodada, o primeiro jogador a construir seu Tukilik vence o jogo!**

Créditos

Designer:	Grzegorz Rejchtman
Produção:	Sophie Gravel
Desenvolvimento:	Martin Bouchard, Viktor Kobilke, Peter Eggert, Philippe Schmit
Direção artística:	Sophie Gravel
Ilustrações:	Chris Quilliams
Design gráfico:	Stéphane Vachon
Revisão:	Neil Crowley, Anh Tú Tran, Mike Young

Desenvolvimento:

NEXT MOVE

© 2019 Plan B Games Inc.

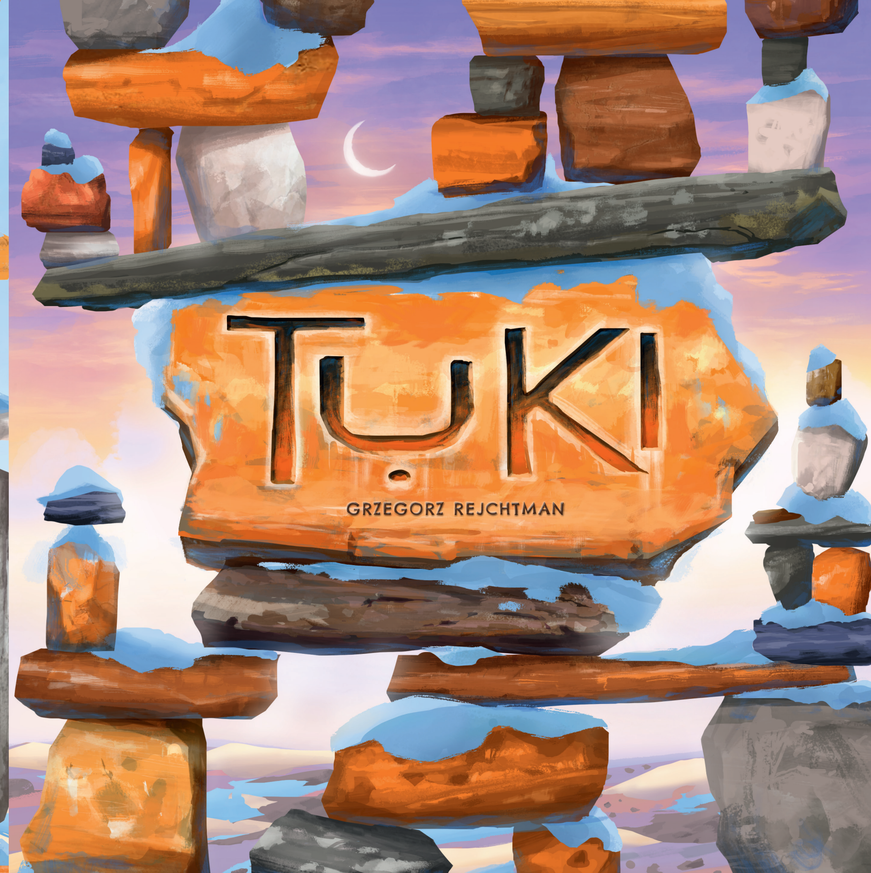
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão específica. 19 rua de la Coopérative, Rigaud, QC, J0P 1P0, Canadá.

info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com

Conserve esta informação para os seus registros.

Importado e distribuído no Brasil por:

GALÁPAGOS JOGOS

Tradução:	Juliana Gallo
Revisão:	Paula Pizauro e Evelyn Trippo
Diagramação:	Danilo Sardinha

www.GalapagosJogos.com.br