



Karin Hetling



## O Jogo das Reações em Cadeia!

Jogadores: 2-4 Idade: a partir dos 8 anos Duração: aprox. 20 minutos

**Componentes** 108 cartas com valores de 1 a 12 (9 cartas de cada valor)

### 1 bloco de pontuação

**Atenção:** cada folha de pontuação tem 2 tabelas em cada lado. Cada jogador precisa apenas de uma tabela por jogo.

Durante o jogo, os jogadores traçarão números na sua tabela. Para uma visualização mais fácil, deves traçar sempre da esquerda para a direita (vê o exemplo).

**Triggs é uma corrida. Quem será o mais rápido a traçar os seus números? O jogador que primeiro traçar todos os números da sua tabela é o vencedor!**

### Preparação

Cada jogador recebe um lápis e uma folha de pontuação. Baralha as 108 cartas. Cada jogador recebe **5 cartas** como mão inicial. Cria **três pilhas de bisca** com as restantes cartas, e coloca-as lado a lado no meio da mesa. A pilha central é colocada com a **face para baixo**, sendo as pilhas laterais colocadas com a face para cima. Apenas deve ser visível o número superior em cada uma das pilhas **voltadas para cima**.



Pilha esquerda



Pilha com a face para baixo



Pilha direita

**Nota:** a pilha central deve conter, de forma notória, mais cartas do que as pilhas laterais, mas o número exato de cartas não é importante.

## Como Jogar

Determina aleatoriamente o jogador inicial. No teu turno tens de escolher **uma das três ações seguintes**. Depois é a vez do jogador seguinte, em sentido horário, escolher uma das três ações. Os jogadores continuam a realizar turnos deste modo, no decurso do jogo.

### Ação A: Obter Cartas

Bisca **2 cartas** e coloca-as na tua mão. Podes tirá-las da mesma pilha ou de pilhas diferentes. **Tomé tem 5 cartas na mão. Tira uma carta, com a face para baixo, da pilha central e uma carta, com a face visível, da pilha esquerda.** **Cuidado: há um limite para o número de cartas na mão!** Podes ter um **máximo de 10 cartas** na mão. Se já tens 10 cartas não podes selecionar a opção A. Se tens 9 cartas podes apenas tirar mais uma carta.

### Ação B: Descartar Cartas

Descarta, da tua mão, **quantas cartas quiseres, desde que tenham o mesmo valor**, colocando-as na pilha de descarte, junto à área de jogo. **Não podes** descartar cartas de diferentes valores. **Sara descarta duas cartas de valor 9, colocando-as na pilha de descarte.**

### Ação C: Traçar

Escolhe **um valor** e anuncia aos outros jogadores que o vais traçar na tua tabela. **Maria diz: "Vou traçar 11s!"** Coloca à tua frente, com a face visível, cartas com esse valor. Podes obter esse valor usando **uma carta** ou **a soma de duas cartas**, mas nunca de mais do que duas cartas! Podes criar o valor várias vezes, para traçar várias vezes. Todas as cartas usadas são colocadas na pilha de descarte junto à área de jogo.



Maria joga dois 11. Cria outros dois 11 através da soma de cartas (7+4 e 10+1). Assim, traça 4 espaços na linha 11 da sua tabela.

**Muito importante:** se traçaste o **último espaço de uma linha** qualquer da tua tabela, podes **imediatamente traçar um espaço extra** numa outra linha à tua escolha (o que é bom!). **Não tens** de jogar cartas para fazer este traçado adicional.



Tomé anuncia: “Vou traçar 7s!”. Joga um 7 e duas combinações 5+2. Traça os três últimos espaços vazios na sua linha 7, recebendo imediatamente um traçado adicional. Utiliza-o na sua linha 9.

**Nota:** é possível e absolutamente permitido (e claro, extremamente satisfatório) criar uma reação em cadeia de traçados adicionais.

Sara traça o último espaço da sua linha 10, recebendo um traçado adicional. Usa-o na linha 8, que fica assim completa. Recebe um outro traçado adicional que usa na linha 5.

O número de reações em cadeia que podes causar não é limitado. É até possível criar 11 traçados adicionais consecutivos, preenchendo todas as linhas e vencendo em grande estilo.

**Nota:** se, por exemplo, há apenas dois espaços disponíveis numa linha, apenas pode usar o número de cartas necessário para traçar esses dois espaços. Por outras palavras, **não podes** criar números que não consigas traçar (e assim não te podes livrar de cartas indesejadas).

## Sem cartas na mão

Se após as Ações B ou C ficares sem cartas na mão, recibes imediatamente **5 novas cartas da pilha com a face para baixo**.

**Nota:** esvaziar intencionalmente a mão é uma boa tática para acelerar o jogo. Durante a partida terás de avaliar, constantemente, qual a melhor opção: **apanhar muitas cartas** para ter maior flexibilidade, ou **correr para esvaziar** a mão.

## Pilhas vazias

Se uma das três pilhas de bisca ficar vazia durante o jogo, a partida interrompe-se por um momento. Baralha as cartas da pilha comum de descarte e refaz a pilha vazia.

**Nota:** podes optar por repor as outras pilhas, mesmo não estando ainda vazias, para simplificar. Nesse caso, coloca as novas cartas sob essas pilhas.

## Removendo as cartas de valor 12

Mais perto do final do jogo pode suceder que **todos** os jogadores tenham já traçado completamente a linha 12 das suas tabelas. Isto significa que as cartas de valor 12 ficam sem uso. Se tal suceder, remove imediatamente do jogo qualquer carta de valor 12 que seja revelada no topo de **uma das duas pilhas de face visível**, devolvendo-a à caixa.

**Nota:** as cartas de valor 12 na tua mão podem continuar a ser descartadas usando a ação B (descarta-as logo para a caixa). Se **após** as cartas de valor 12 ficarem obsoletas, o mesmo acontecer com as cartas de valor 11, aplica a estas o mesmo processo. Todas as outras cartas (valores de 1 a 10) permanecem no jogo até ao final.

**Vence o primeiro jogador a traçar todos os números da sua tabela!**

