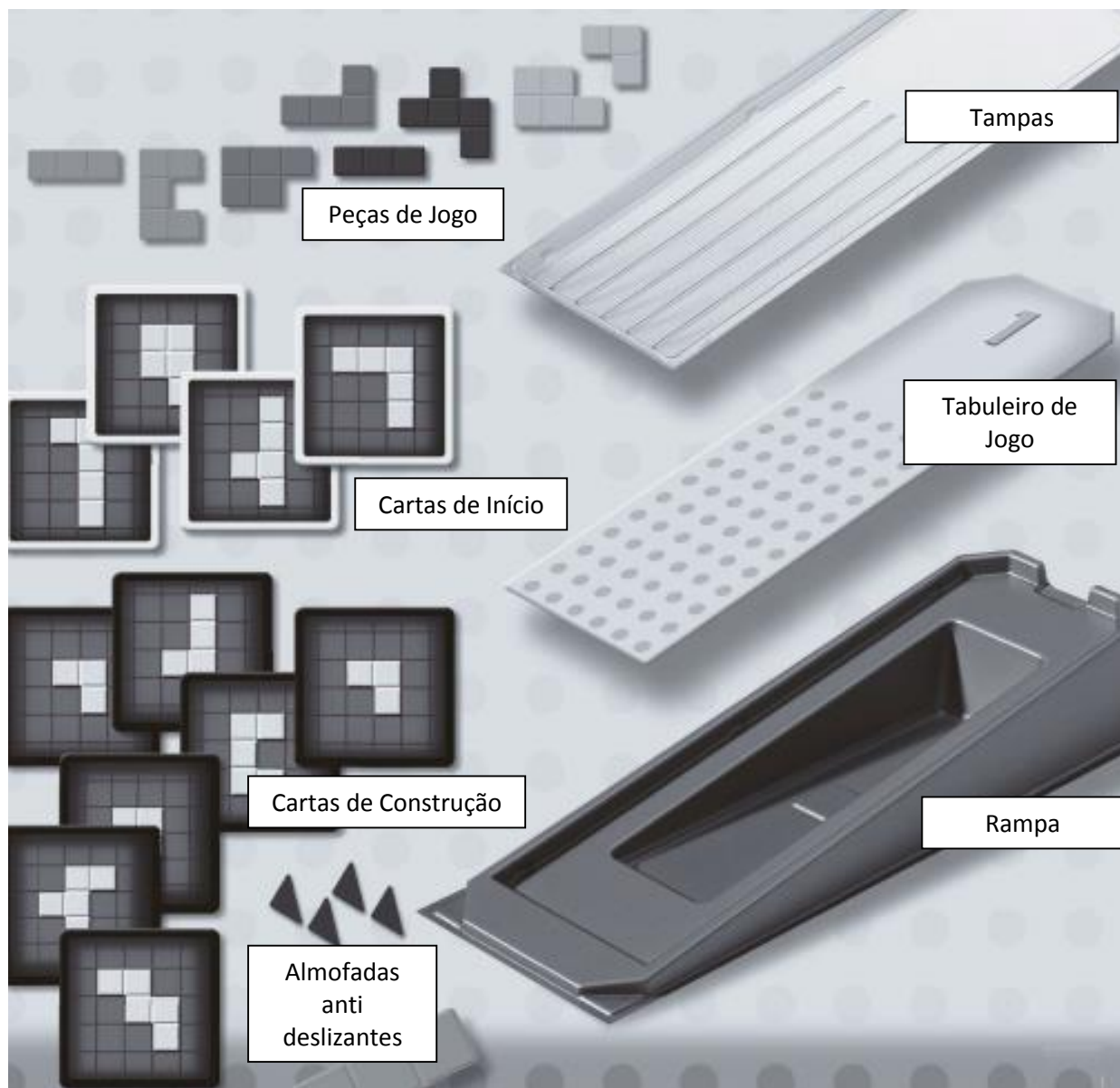


FIJITAS

de Reiner Knizia

Componentes

- 64 Peças de jogo (16 de cada cor: vermelho, verde, azul e amarelo)
- 8 Tabuleiros de jogo (impressos em ambos os lados, 2 por cor).
- 4 Rampas + 16 Almofadas anti deslizantes triangulares
- 4 Tampas transparentes
- 4 Cartas de início
- 16 Cartas de construção.



Objetivo do jogo

Os jogadores tentam colocar nos seus tabuleiros, as diferentes peças da melhor forma possível para obter pontos de vitória.

Preparação

Antes de jogar pela primeira vez:

- Retirar as cartas de início e de construção dos seus painéis originais.
- Retirar o plástico de embalar.
- Separar as 4 rampas para cada jogador.
- Aplicar as 4 almofadas anti-deslizantes triangulares no fundo de cada rampa como mostra a ilustração.



Cada jogador recebe:

- Todas as **peças** de uma cor à sua escolha.
- Ambos os **tabuleiros de jogo** da mesma cor.

Uma **rampa** e respetiva tampa.

Se houver menos de 4 jogadores, os restantes componentes são colocados de regresso à caixa do jogo.

Baralha separadamente as **4 cartas de início** e as **16 cartas de construção** e posiciona os dois montes, com a face para baixo, em cima da mesa.

Também vais precisar de uma folha de papel e de um lápis para registar os pontos.

Modo de Jogar

(Para 2 a 4 jogadores. Uma variante do jogo para um jogo solitário é explicada na página 4)

O jogo é feito de 4 rondas.

Cada ronda consiste nas seguintes fases:

1. **Inserir um tabuleiro de jogo.**
2. **Virar uma carta de início e colocar a peça que esta indica.**
3. **Virar as cartas de construção e ir posicionar as respetivas peças.**

1. Inserir o tabuleiro de jogo.

- Os tabuleiros de jogo estão numerados de 1 a 4 com uma grelha de 6x12 espaços com pontos. Os tabuleiros 2, 3 e 4 têm vários espaços especiais que são explicados na secção sobre a "Pontuação".
- Na primeira ronda, **todos os jogadores** jogam com o tabuleiro 1, na segunda com o tabuleiro 2, e assim em diante.
- Introduce o tabuleiro de jogo na rampa de maneira a que o número fique visível no topo.
- Por último, posiciona uma tampa sobre a rampa como mostra a ilustração.



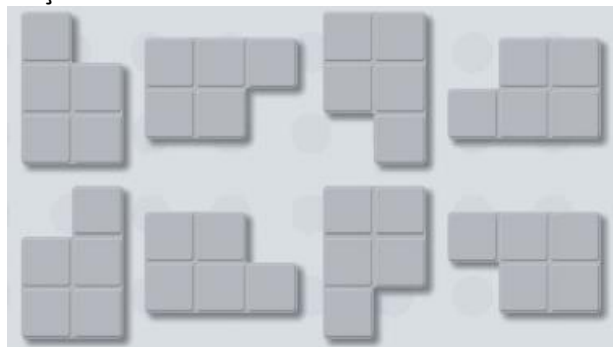
2. Virar uma carta de início e colocar a peça que esta indique.

Cada jogador tira do monte, uma carta de início. Pega na peça correspondente que a carta indica e posiciona-a no seu tabuleiro de jogo.



Regras Básicas:

- Podes escolher uma **coluna qualquer**.
- Podes colocar a peça da maneira que quiseres (orientação da peça). Para cada peça há 8 possíveis posições diferentes:



A ilustração da carta só indica a peça a usar. Não determina a direção.

Posiciona a peça no topo da rampa sobre a tampa de maneira a que a peça se encaixe nas rasuras da tampa. A seguir desliza-a pela rampa até que alcance o fundo (ver a ilustração A). A peça não pode ser ajustada enquanto desliza pela rampa.

Os jogadores guardam as cartas até ao final de cada ronda.

3. Virar as cartas de construção e posicionar as peças indicadas.

Assim que todos os jogadores tiverem colocado a sua peça de início, um jogador vira a primeira carta de construção. Cada jogador pega na peça correspondente da sua provisão, posiciona-a sobre a sua rampa e deixa-a deslizar até que alcance o fundo da rampa **ou** se apoie noutra peça já colocada (Ver ilustração B).

Aplicam-se as seguintes regras:

- Todos os jogadores usam o mesmo tipo de peça ao mesmo tempo.
- Se a peça da carta de construção coincidir com a peça de início esse jogador perde o seu turno.
- Se um jogador decidir não posicionar uma peça, posiciona-a de lado.

Nota: Podes colocar tantas peças de lado quantas quiseres: Contudo, durante cada ronda, cada tipo de carta de construção só aparece uma vez. Isso significa que uma peça que seja posta de lado não pode ser mais usada nessa ronda.

- As peças não podem ser posicionadas sobre os lados, **direito** ou **esquerdo**, da rampa. Contudo, podem sair sobre o **topo** da grelha (para além do ponteadado do topo da grelha).

Atenção: Não podes colocar nenhuma peça sobre os ponteadados que não sejam acessíveis a partir de cima (Ver ilustrações C e D)!

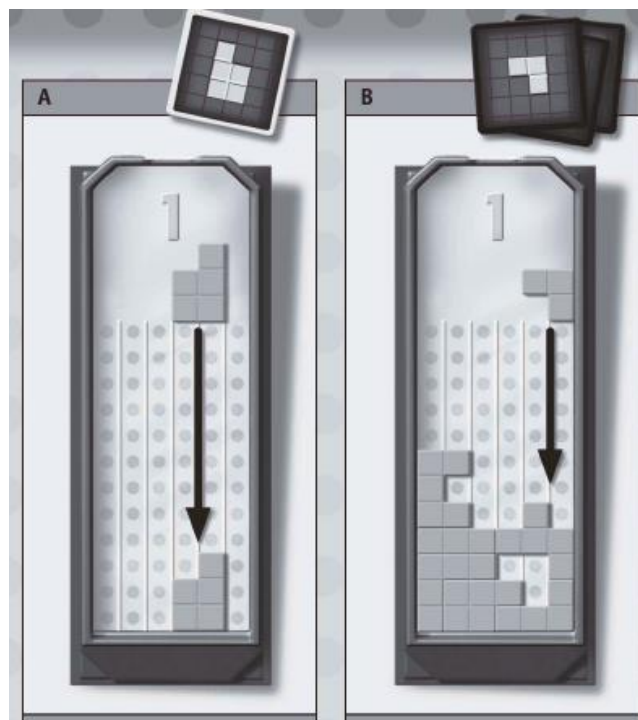
Assim que todos os jogadores tenham posicionado a peça indicada na carta de construção, um jogador vira a próxima carta. Posiciona esta carta de construção em cima da carta anterior para formar um monte de cartas com a face para cima. Agora, todos os jogadores pegam a nova peça indicada na carta e posiciona-a no seu tabuleiro, e assim em diante.

Final de uma Ronda

Quando se esgota o monte das cartas de construção, a ronda está concluída e os jogadores contam os seus pontos. (ver a seguir).

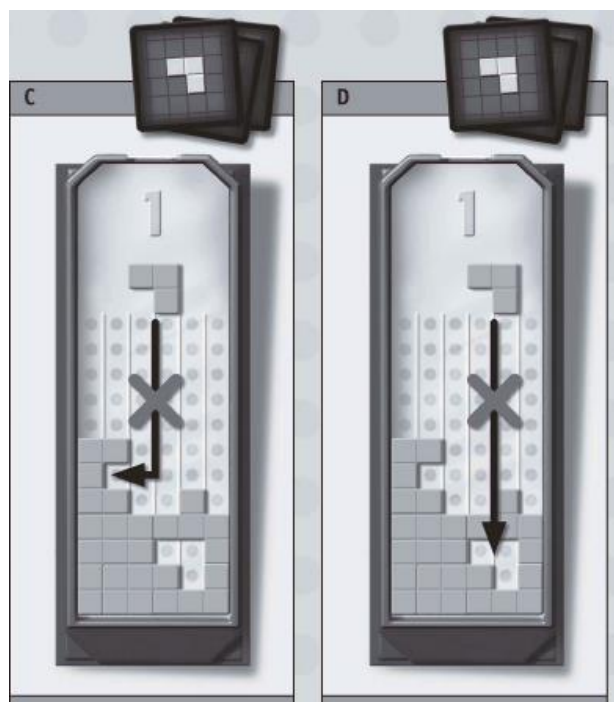
Para a **ronda seguinte**, os jogadores posicionam o tabuleiro 2 na rampa e baralham novamente as cartas de início e de construção.

Para a terceira e quarta ronda, o procedimento é o mesmo.



Posicionar a peça de início

Permitido



A peça não pode ser deslizada para a esquerda ou direita enquanto desliza para um lugar.

A peça não pode ser posicionada numa fenda cercada.

Pontuação

Os pontos são ganhos de acordo com dos tabuleiros de jogo.



Cada ponto que não esteja coberto no final de uma ronda conta como um ponto de penalidade. As únicas exceções são os espaços especiais dos tabuleiros 2, 3 e 4.

Regras especiais para cada tabuleiro:

- **Tabuleiro 1:** Cada fila horizontal completa (sem ponteados) vale 1 ponto.
- **Tabuleiro 2:** Este tabuleiro tem espaços especiais com pontos bónus variando de 1 a 3 pontos. Cada número que fique visível no final da ronda conta para a tua pontuação.
- **Tabuleiro 3:** Este tabuleiro tem espaços especiais com pontos bónus e pontos de penalidade. Cada número que fique visível no final da ronda conta para a tua pontuação (pontos positivos ou negativos).
- **Tabuleiro 4:** Este tabuleiro tem espaços especiais com cinco símbolos distintos. Cada símbolo aparece duas vezes.
 - Por cada par de símbolos visíveis no fim da ronda conta como 3 pontos bónus.
 - Por cada par de símbolos onde só um está visível no fim da ronda conta como 3 pontos de penalização.
 - Pares de símbolos que estejam completamente cobertos contam nem como bónus nem como pontos de penalização (isto é, valem 0).

Fim do Jogo

O jogo termina depois da quarta ronda. Somam-se todos os pontos das todas as rondas. O jogador com o maior número de pontos é o vencedor. Em caso de empate, há vários vencedores.

Dicas

- **Guardar:** Depois de jogares, guarda as peças dentro das rampas e cobre-as com a tampa.
- **Duração:** Para um jogo mais simples omite alguns tabuleiros. Para variar, joga os tabuleiros por uma sequência diferente.

Variante para um Jogo Solitário

Joga com todos os tabuleiros de 1 a 4 e regista os teus pontos. Qual é o teu resultado?

- Mais de 30 pontos: Mestre Construtor
De 26 a 30 pontos: Arquiteto
De 21 a 25 pontos: Pedreiro
De 16 a 20 pontos: Servente
De 11 a 15 pontos: Paisagista
De 6 a 10 pontos: Estagiário
Até 5 pontos: Mulher-a-dias

