

3-6 JOGADORES · 20-30 MINUTOS · 14 ANOS

 THIAGO LEITE

 ANDREZA FARIAS



Me
ENGANEI!



meeplebr



GLYPTODON

Me eNGANEi!

Você conhece realmente o valor de cada número? Ou será que poderia se enganar facilmente, caso eles mudassem de repente?

Não haveria problema algum, se você não tivesse que jogar a sua maior carta, ou blefar que está fazendo isso...





Me eNGANEi! é um jogo de cartas e números, em que os jogadores ganham pontos jogando sua carta de maior valor, ou blefando (propositalmente ou não).

A grande questão é que não é uma tarefa fácil fazer isso, quando as cartas sofrem efeitos que mudam o seu valor a cada rodada.

Em Me eNGANEi! o seu objetivo é ser o primeiro a fazer 12 pontos.

Mas, fique de olho nas cartas dos outros jogadores para que eles não se confundam com as regras. Ou será que estão blefando?

COMPONENTES:

- 1 manual de regras
- 1 trilha de pontuação e de blefe 
- 1 cubo (para marcar o valor do blefe) 
- 6 discos (para marcar os pontos) 
- 45 cartas:
 - 21 cartas numéricas (A)
 - 21 cartas numéricas (B)
 - 3 cartas de efeitos dupla-face 

OBJETIVO:

Atingir 12 pontos de vitória.

PREPARAÇÃO:

1. Coloque os discos dos jogadores no espaço


0 da trilha de pontuação e de blefe.

0

2. Coloque o cubo branco (de valor de blefe) sobre

o espaço 3 da trilha de pontuação e de blefe.

3



1. Organize as 3 cartas de efeito  em linha, em qualquer ordem. A carta **TROCA!** possui o mesmo efeito dos dois lados, enquanto as outras são colocadas com a face de forma aleatória a cada novo jogo.





.....

2. Separe de cada baralho numérico as cartas dependendo do número de jogadores:

JOGADORES	CARTAS (A e B)
3	1 ao 12
4	1 ao 15
5	1 ao 18
6	1 ao 21

Retorne as cartas numéricas não utilizadas para a caixa.

Embaralhe as cartas  e  separadamente, formando dois baralhos virados para baixo.

Deixe o baralho  em uma linha abaixo das cartas . Revele uma carta  abaixo de cada carta  posicionada com a face de forma aleatória e 2 cartas abaixo da carta **TROCA!**.

ANDAMENTO DE JOGO:

Me ENGANEI! é jogado em várias rodadas, divididas em 5 fases. Os jogadores realizam simultaneamente cada uma delas:

1 • DISTRIBUIR CARTAS

Entregue para cada jogador 3 cartas do baralho **B** e, das 3 restantes, revele 1 carta com o número para cima. Esta é a carta revelada, que irá interagir com a carta de efeito **IMITAÇÃO!** / **SOMA!**.

2 • DECLARAR UMA CARTA

Cada jogador escolhe 1 carta, sob a **premissa** de ser sua **maior carta na mão**, colocando-a virada para baixo. Assim que todos posicionarem uma carta à sua frente, elas são reveladas.

Lembre-se: você pode blefar e não colocar sua maior carta.

3 • INVESTIGAR

Todos os jogadores juntos realizam uma contagem regressiva: “3, 2, 1 e já!”. No “JÁ”, você **PODE** apontar para um outro jogador, duvidando da declaração dele de “maior carta”.

Atenção: Lembre-se que as cartas estão sujeitas aos efeitos 🌟!

Se você não deseja duvidar de outro jogador, aponte para a mesa.


4 • VERIFICAR


Começando por quem tem mais dedos apontados para si (se empatar, o mais próximo de quem distribuiu as cartas, em sentido horário): cada jogador duvidado revela suas outras 2 cartas. Verifique se a carta declarada era a maior (considerando os efeitos 🌟 em jogo) e marque os pontos na trilha de pontuação e de blefe.


- **Se a carta era realmente a maior**, quem foi duvidado recebe 1 ponto para cada jogador que duvidou erroneamente.
- **Se a carta declarada não era a maior**, todos que duvidaram corretamente recebem 1 ponto.

Na sequência, **cada jogador que não foi duvidado** revela suas outras 2 cartas, então verifique se a carta declarada era a maior e marque os pontos para cada jogador individualmente:

- **Se era realmente a maior:** nada ocorre, **NENHUM** ponto é marcado.

- **Se não era a maior:** o jogador recebe pontos iguais ao valor indicado na trilha de pontuação e de blefe (valor marcado com )








Atenção: devido aos efeitos das cartas , pode ocorrer de mais de uma carta possuir o mesmo valor. Neste caso, o empate não é considerado blefe.

Exemplo: nesta rodada, o efeito  da carta "**SOMA!**" fez com que o número 5 tivesse seu valor somado à 4, Luiza estava com um 9, um 5 (que assume o valor de 9) e um 8. Se Luiza tivesse declarado a carta 5 ou 9, ela estaria falando a verdade.

5 • FINAL DE RODADA:

- **Se ninguém estiver com 12 ou mais pontos:**

Ninguém blefou com sucesso? Se ninguém blefou ou todos que tentaram blefar foram pegos → aumente o valor de blefe em 1 na trilha de pontuação e de blefe (movendo o cubo branco).

Revele uma carta , e coloque ela embaixo da carta  mais a esquerda. Mova as demais cartas , uma carta  para a direita e descarte a carta  que não possui uma carta  acima dela após ser movida. Os valores dos efeitos  mudaram, fique atento para não se enganar.

Embaralhe todas cartas **(B)** e inicie a próxima rodada.

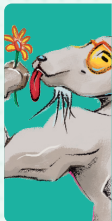
- **Se alguém estiver com 12 ou mais pontos:**


O jogador com mais pontos vence e a partida se encerra.

Caso ocorra um **empate**, realize os passos descritos anteriormente para iniciar outra rodada. Isso significa que alguém que não estava empatado pode acabar vencendo, se marcar mais pontos que os empatados.

EFEITOS DAS CARTAS :

Cada carta de efeito, terá uma ou mais cartas **(A)** abaixo dela, que irão sinalizar a mudança de valor nas cartas **(B)**. As cartas **(A)** serão referenciadas como "carta anexada". Os efeitos de cada carta são:



 **GRANDÃO!:** a carta anexada assume o **MAIOR** valor possível da rodada. **Exemplo:** a carta anexada é o 2, então nesta rodada o 2 é maior que qualquer outra carta (independente de seu valor).



↓ PEQUENINO!: a carta anexada assume o **MENOR** valor possível da rodada. **Exemplo:** a carta anexada é o 12, logo, nesta rodada o 12 é menor que qualquer outra carta (independente de seu valor).



⇄ TROCA!: esta carta de efeito anexa duas cartas **(A)** abaixo dela. As cartas anexadas assumem o valor uma da outra. **Exemplo:** as cartas anexadas são o 1 e o 8, então nesta rodada o 1 assume o valor de 8 e o 8 assume o valor de 1.



= IMITAÇÃO!: a carta anexada **assume o valor** da carta revelada na fase 1. **Exemplo:** a carta revelada é 7, então a carta anexada que era 3, nesta rodada assumirá o valor de 7.

Nota: Caso a carta **(A)** anexada e a carta **(B)** revelada tenham o mesmo valor, ignore este efeito nesta rodada.



+ SOMA!: o valor da carta anexada é adicionado ao valor da carta revelada na fase 1. **Exemplo:** a carta revelada é 7, então a carta anexada que era 3, nesta rodada assumirá o valor de 10.

ENCADEAMENTO DE EFEITOS

Alguns efeitos usados em conjunto podem gerar dúvidas. Veja um exemplo abaixo:

Exemplo: a carta **TROCA!** possui as cartas **(A)** anexadas 4 e 13. A carta **IMITAÇÃO!** possui a carta **(A)** 6 anexada, e a carta **(B)** revelada é o 13. Portanto, o 6 **(B)** assumirá o valor de 13, porém, o 13 assumiu o valor de 4, consequentemente o 6 acaba assumindo o valor 4.

Se você analisar na ordem inversa o resultado é o mesmo: o 6 **(B)** assume o valor de 13, e devido a carta de **TROCA!** faz com que tanto o "13" o original, quanto o 6, assumam o valor de 4.

autor e manual · THIAGO LEITE

revisão · RENATO J. LOPES E GUSTAVO LOPES

arte e design gráfico · ANDREZA FARIAS

Glyp Games LTDA

CNPJ:53.273.552/0001-30

Site: meeplebr.com

SAC: atendimento@meeplebr.com