

Os Gatos de Schrödinger

💡 Chris O'Neill, Heather O'Neill
e Adriel Lee Wilson
✍️ James Stowe



a partir de 14 anos



2–6 jogadores



20 minutos

A Ideia do Jogo

O que tem na caixa: um gato vivo ou um gato morto? Esta questão foi levantada pelo físico Erwin Schrödinger em seu famoso experimento teórico, e agora você também pode perguntar!

Em uma partida de *Os Gatos de Schrödinger*, você afirmará, com muita convicção, o que está escondido nas caixas de todas as cartas em jogo e também a quantidade de tal coisa. Depois disso, os jogadores tentarão superar essa afirmação. A parte difícil é que você só tem certeza sobre as cartas que estão na sua mão! Você terá que analisar a situação com muita atenção ou blefar o máximo que puder. Porém, se alguém duvidar de você, todas as cartas serão reveladas e sua afirmação será verificada. É melhor que você esteja certo, pois se não estiver você será eliminado da partida! Quem será o último gato a ficar na caixa?



Componentes

52 Cartas de Caixa



20 de Gato Vivo



20 de Gato Morto



8 de Caixa Vazia



4 de Princípio da Incerteza de Heisenberg
(ou Heisenberg pra facilitar)

Todas as cartas de caixa mostram um entre **3 estados quânticos**: um gato vivo, um gato morto ou uma caixa vazia sem gato.

Heisenbergs são cartas especiais que valem como qualquer um dos 3 estados quânticos.



1 Prancheta



1 Marcador



10 Fisigatos



4 Auxílios de Jogador

Caso tenha alguma dúvida durante o jogo, essas cartas podem lhe ajudar.



6 Vidas (apenas entre 2 ou 3 jogadores)

Preparação

Preparação para 4 Jogadores



- 1 Coloque a **prancheta** no centro da mesa e deixe o marcador perto dela.
- 2 Embaralhe todas as **cartas de caixa** e dê 6 **cartas para cada jogador viradas para baixo** na primeira rodada. Em cada rodada posterior, dê 1 carta a menos do que foi dado na rodada anterior: na segunda, cada jogador terá 5 cartas, 4 cartas na terceira rodada e assim por diante.
- 3 As cartas que sobrarem criam um **baralho de compra** virado para baixo. Deixe um espaço perto dele para um descarte virado para baixo.
- 4 Deixe o **auxílio ao jogador** exibindo a visão geral do turno e a distribuição das cartas por perto.

- 5 Cada jogador pega 1 **Fisigato** aleatório virado para baixo e o coloca em sua frente. Você pode olhar a frente do seu Fisigato a qualquer momento, mas não deixe os outros jogadores verem. Revele 1 dos Fisigatos remanescentes e coloque-o perto da prancheta, **virado para cima**. Os outros Fisigatos não serão utilizados nesta partida: guarde-os na caixa do jogo **sem saber quais eram**. Deixe os 3 auxílios "**Conheça os Fisigatos**" por perto.

Observação: se você quiser que sua primeira partida de **Os Gatos de Schrödinger** seja mais fácil, deixe os **Fisigatos** de lado. Apenas ignore o passo 5 da preparação.

Se a partida for entre 2 ou 3 jogadores, observe as mudanças descritas em "Partida Entre 2 ou 3 Jogadores", na página 16.

O Jogo

Uma partida de **Os Gatos de Schrödinger** dura várias rodadas. Cada rodada começa com uma afirmação (ou mais) sobre quantas cartas de um certo estado quântico estão em jogo na rodada atual. Depois, todos os jogadores se alternam fazendo 1 entre 2 ações:

Ação A:

Faça uma nova afirmação que deve ser maior que a anterior ou

Ação B:

Duvide da afirmação atual

Se você optar pela Ação B, a rodada atual termina. Todos revelam as cartas em suas mãos para verificar a afirmação atual. Se você estiver certo, você continua jogando; se

estiver errado, você está eliminado. Na próxima rodada, a partida continua com 1 jogador a menos e 1 carta a menos na mão de cada jogador, até que sobre apenas 1 jogador. Este jogador vence a partida.

A pessoa que mais recentemente viu um gato em uma caixa inicia a primeira rodada. Inicie a rodada falando em voz alta **o total** de cartas de caixa da rodada atual.

***Exemplo:** Caio inicia a primeira rodada em uma partida entre 4 jogadores. Cada jogador tem 6 cartas em suas mãos, então 24 cartas foram distribuídas. Caio fala em voz alta: “nesta rodada temos 24 cartas de caixa em jogo”.*

Agora, o jogador deve fazer uma afirmação (veja abaixo).

Ação A: Fazer uma Afirmação

Faça uma afirmação sobre uma quantidade **mínima** de **cartas de caixa nesta rodada** que deve exibir um certo estado quântico. Sua afirmação pode se referir aos gatos vivos, gatos mortos ou caixas vazias, mas nunca aos Heisenbergs.



Um **Heisenberg** sempre assume o estado quântico da afirmação atual. Por exemplo, se você fizer uma afirmação sobre gatos vivos, cada Heisenberg conta como um gato vivo. Se você ou outro jogador fizer uma afirmação sobre gatos mortos mais para frente, cada Heisenberg agora conta como um gato morto, e assim por diante.

Dê uma boa olhada nas cartas em sua mão e pense sobre o que os outros jogadores podem exibir. Escolha 1 dos 3 estados quânticos e diga, em alto e bom som, que você acredita que **pelo menos** tantas cartas de um certo estado quântico estão em jogo.

Faça sua afirmação posicionando o **marcador** no espaço correspondente da **prancheta**: os números verdes indicam gatos vivos, enquanto os cinzas indicam os gatos mortos e os marrons são caixas vazias.

8 gatos vivos!



***Exemplo:** Caio deve fazer uma afirmação primeiro. Ele tem 4 gatos vivos, 1 caixa vazia e 1 Heisenberg em sua mão, então por si só ele sabe que existem 5 gatos vivos. Ele afirma: “existem pelo menos 8 gatos vivos em jogo”. Depois disso, ele coloca o marcador na prancheta no espaço que tem um 8 verde.*

Dica: observe o auxílio ao jogador que mostra a distribuição das cartas do jogo ao fazer sua afirmação!

Aumentando uma Afirmação

Depois da primeira afirmação, cada afirmação seguinte deve ser **ao menos 1 passo** acima da afirmação anterior na trilha da prancheta. Contudo, novas afirmações **não** precisam se referir ao mesmo estado quântico da afirmação anterior.



A prancheta mostra de maneira simples como você pode aumentar a afirmação:

Para aumentar uma afirmação, você deve mover o marcador **ao menos 1 passo pelo fio vermelho na direção da bola de lã ao centro**. Você pode pular espaços, mas não pode ir para trás ou deixar o marcador no mesmo espaço em que está.



9 gatos mortos!

Exemplo: depois do Caio, chegou a vez de Alice. Para aumentar a afirmação, ela teria que afirmar que existem ao menos 8 gatos mortos, 4 caixas vazias ou 9 gatos vivos. Alice não tem sequer um gato vivo na mão, mas ela tem 5 gatos mortos e 1 caixa vazia. Ele afirma: “existem ao menos 9 gatos mortos”, e move o marcador para o espaço correspondente na prancheta.

Provando (opcional)

Sempre que você fizer uma afirmação, você **pode** exibir uma prova para justificar sua afirmação. Revele quantas cartas quiser da sua mão **que tenham o estado quântico da sua afirmação** e coloque-as em sua frente, viradas para cima. Você sempre pode revelar os Heisenbergs, já que eles são válidos para todas as afirmações.

Observação: não saque nenhuma carta nova!



6 caixas
vazias!



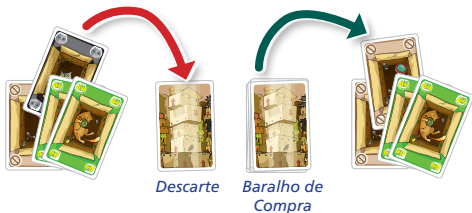
Exemplo: é a vez de José. Ele também faz uma nova afirmação: “existem pelo menos 6 caixas vazias em jogo”. Para justificar sua afirmação, ele posiciona 1 caixa vazia e 1 Heisenberg em sua frente.

Você pode exibir provas, colocando cartas viradas para cima em sua frente, sempre que fizer uma nova afirmação. Cartas de prova continuam na mesa até o final da rodada atual.

Trocando as Cartas da Mão (opcional)

Se você revelar cartas da mão como prova, você **pode trocar** cartas de caixa que **ainda estão na sua mão** por novas cartas do baralho de compra. A quantidade de cartas que você revelou como prova determina o **máximo** de cartas que você pode trocar.

Primeiro, pegue as cartas que você deseja trocar da sua mão e coloque-as **viradas para baixo** no descarte. Depois, pegue essa mesma quantidade de cartas do baralho de compra e adicione-as à sua mão.



Exemplo: depois que José revelou 2 cartas como prova viradas para cima em sua frente, ele troca 1 carta da mão. Ele pega 1 gato morto da sua mão e o coloca virado para baixo no descarte. Depois, ele adiciona 1 carta nova na mão: uma caixa vazia!

Importante: você só pode trocar cartas se tiver exibido provas no mesmo turno! Além disso, veja que o total de cartas de caixa em jogo da rodada não muda quando você exibe provas ou troca cartas. Se o baralho de compra se esgotar, você não poderá mais trocar cartas.

Ação B: Duvidar da Afirmação Atual

Chegou sua vez e você acreditava que a afirmação atual é muito alta, ou está com medo de fazer uma afirmação maior? Então você pode **duvidar** da afirmação atual em vez de fazer uma nova. Isto marca o fim dessa rodada, já que agora é a hora de verificar a afirmação atual.

Observação: somente o jogador da vez pode duvidar da afirmação atual.



Exemplo: é o turno da Maria. Ela tem 4 gatos vivos e 2 mortos em sua mão. Maria duvida que existam realmente 6 caixas vazias em jogo na rodada atual. Ele afirma: “eu duvido da afirmação atual”.



Final da Rodada:

Verificando a Afirmação Atual

A rodada termina após um jogador duvidar da afirmação atual. Todos revelam **todas** as cartas em sua mão e as posicionam junto com quaisquer cartas de prova (se houver) em sua frente. Conte todas as cartas que valem para a afirmação atual e compare essa quantidade com a afirmação atual. Não se esqueça de contar os Heisenbergs!

Existem dois resultados possíveis:

- 🐾 Existem **menos** cartas que o afirmado: quem fez a afirmação estava errado.
- 🐾 Existem **pelo menos a mesma quantidade** de cartas que o afirmado: quem duvidou da afirmação estava errado.

Quem estava errado é eliminado (mas apenas se for uma partida entre 4–6 jogadores! Se for uma partida entre 2–3 jogadores, veja a seção “Partida entre 2 ou 3 Jogadores” ao final destas regras). Quem estava certo continua na partida.





Exemplo: todos revelam as cartas em suas mãos. São reveladas 5 caixas vazias e 2 Heisenbergs, então a afirmação de José de que haviam pelo menos 6 caixas vazias estava certa, portanto Maria estava errada. Ela é eliminada da partida e aproveita para ir buscar alguns petiscos.

A Próxima Rodada

Embaralhe **todas** as cartas de caixa para a próxima rodada. Dê a cada jogador que ainda está em jogo **1 carta de caixa** a menos do que foi dado na rodada anterior e deixe o marcador novamente perto da prancheta.

O jogador que estava certo após a verificação da afirmação na rodada anterior inicia a próxima rodada.

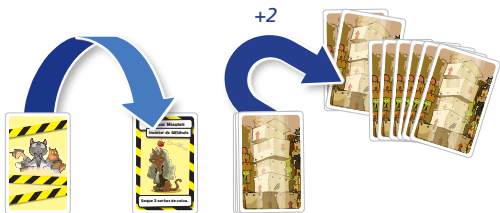
O Final da Partida

A quantidade de rodadas depende da quantidade de jogadores. Continue jogando até que sobre apenas 1 jogador. Este jogador vence a partida!

Os Fisigatos

Seu Fisigato tem uma habilidade especial que pode ser utilizada **apenas uma vez na partida em seu próprio turno**. Você decide quando utilizá-la. Deixe seu Fisigato em sua frente, virado para baixo, até utilizar sua habilidade especial. Neste momento você o revela.

Depois que usar a habilidade do seu Fisigato, deixe-o **virado para cima** perto do Fisigato ao lado da prancheta. Durante a partida, você criará uma **fila de Fisigatos virados para cima**.



Exemplo: esta é uma nova partida e é o turno de João. Ele revela seu Fisigato, Sir Isaac Miauton, para utilizar sua habilidade: "saque 2 cartas de caixa". João saca 2 cartas de caixa do baralho de compra e as adiciona em sua mão. Depois disso, ele coloca seu Fisigato virado para cima na fila de Fisigatos e faz uma nova afirmação.

Exceções: Richard Feyngato, Maria Gatoppert-Miauer e Cecilia Pulodo-Gatoschkin ficam à sua frente até o final da rodada em que foram reveladas, assim como as cartas de prova. Você só as coloca na fila de Fisigatos virados para cima quando a rodada atual terminar (ou quando você descartá-las por outra habilidade especial). Se você for eliminado da partida sem usar a habilidade do seu Fisigato, você tem que colocá-lo na fila de Fisigatos virados para cima imediatamente, assim que sair da partida.

Observação: você só pode usar seu Fisigato no seu turno, ou seja, quando for fazer uma nova afirmação ou quando duvidar da afirmação atual. Se alguém duvidar da sua afirmação, você **não pode** usar seu Fisigato como uma reação, já que não é o seu turno. Enquanto estiverem verificando uma afirmação, ninguém pode usar seu Fisigato.

***Exemplo:** Dayanna afirma que deve existir pelo menos 6 gatos vivos em jogo nesta rodada. Para provar, ela revela 1 gato vivo de sua mão, então agora existem 2 gatos vivos na mesa. Isto encerra o turno de Dayanna, então é a vez de Luísa. Luísa revela sua Fisigata, Marie Miadocurie, e utiliza sua habilidade especial: “remova todas as provas de gatos vivos”. Ela coloca as 2 cartas reveladas de gato vivo no descarte e coloca sua Fisigata na fila de Fisigatos virados para cima. Agora ela duvida da afirmação de Dayanna, encerrando o seu turno.*

Todos revelam as cartas em suas mãos: incluindo os Heisenbergs, existem apenas 4 gatos vivos em jogo. Como a



Dayanna não tem outro turno, ela não tem a chance de utilizar a habilidade especial de sua Fisigata, Cecilia Pulodo-Gatoschkin (“+2 gatos vivos”). Isto significa que Luísa está certa e Dayanna tem que sair da partida. Ela revela a Fisigata e a coloca na fila de Fisigatos virados para cima.

Visão Geral dos Fisigatos



Cecilia Pulodo-Gatoschkin

+2 gatos vivos.

Deixe esta carta em sua frente como uma prova. Para esta rodada, ela vale como 2 gatos vivos adicionais virados para cima.



Maria Gatoppert-Miauer

+1 caixa vazia.

Deixe esta carta em sua frente como uma prova. Para esta rodada, ela vale como 1 caixa vazia adicional virada para cima.



Marie Miadourie

Remova todas as provas de gatos vivos.

Descarte todos os gatos vivos virados para cima, colocando-os no descarte. Se a Cecilia Pulo-Gaposchkin estiver virada para cima como uma prova, coloque-a na fila de Fisigatos virados para cima. Quaisquer cartas removidas desta maneira não valem mais para esta rodada. A quantidade total de cartas de caixa em jogo desta rodada muda adequadamente.



Michael Felinay

Remova todas as provas de gatos mortos.

Descarte todos os gatos mortos virados para cima, colocando-os no descarte. Elas não valem mais para esta rodada. A quantidade total de cartas de caixa em jogo desta rodada muda adequadamente.



Richard Feyngato

Heisenbergs são ignorados.

Deixe esta carta em sua frente como uma prova. Quando chegar a hora de verificar a afirmação desta rodada, não conte as cartas de Heisenberg.



Sally Rrride

Vasculhe a pilha de descarte.

Você pode olhar todas as cartas de caixa no descarte virado para baixo.



Sir Isaac Miauton

Saque 2 cartas de caixa.

Saque 2 cartas de caixa do baralho de compra e adicione-as à sua mão. A quantidade total de cartas de caixa em jogo desta rodada aumenta em 2.



Miaubert Einstein

Troque todas as cartas da sua mão.

Coloque no descarte as cartas da sua mão. Depois, saque a mesma quantidade de cartas de caixa do baralho de compra.



Stephen Miawking

Pule 1 turno.

Seu turno é ignorado e você não faz nada. O jogador à sua esquerda se torna imediatamente o jogador da vez. Se ele duvidar da afirmação atual, você também é ignorado.



Neow meDapa Tinson

Utilize uma habilidade da fila de Fisigatos.

Troque esta carta por uma da fila de Fisigatos e use a habilidade dessa carta imediatamente.

Partida Entre 2 ou 3 Jogadores

Se estiver jogando uma partida entre 2 ou 3 jogadores, as regras previamente citadas sofrem a seguinte alteração: na **Preparação**, divida as **6 vidas** igualmente entre todos os jogadores: se forem 2 jogadores, cada um recebe 3 vidas; com 3 jogadores, cada um recebe 2 vidas.

Quando estiver errado ao verificar uma afirmação, você não será eliminado da partida imediatamente. Em vez disso, você perde 1 de suas vidas e a coloca de volta na caixa do jogo. Você só será eliminado quando perder sua última vida.

Edição brasileira MeepleBR
Editor: Renato J. Lopes
Tradução: João José Góes
Revisão: Dayanna Estevam
Diagramação: Kaique Messias

Glyp Games LTDA.
Rua Manoel Pires de Moraes, 18 - Sala 03.
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.
CNPJ: 53.273.552/0001-30.
SAC: atendimento@meeplebr.com
meeplebr.com

