

HASP

Jogadores: 2-4
Idade: 10+
Tempo de jogo: 20 minutos

Componentes:
28 cartas, 5 pedras de pontuação,
1 bloco de pontuação, 6 folhetos
de regras

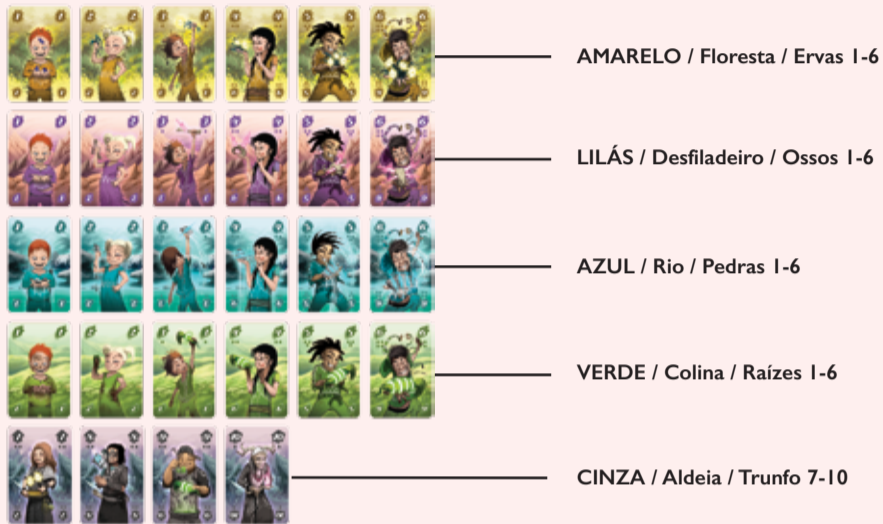
Autor: Dennis Kirps and Christian Kruchten // Ilustrações: Joseph Canouil

As crianças de Zura foi-lhes dada a tarefa de encontrarem objectos valiosos para os adultos importantes da aldeia: raízes para o cozinheiro, plantas para a curandeira, pedras preciosas para o inventor, e ossos para a venerável xamã. Os jogadores jogarão cartas de diferentes valores e pontuação. A isto chama-se jogar uma vaza e apenas um jogador ganhará cada vaza. Numa partida de quatro jogadores, os jogadores jogarão em equipas de dois contra dois, e após terem jogado 7 vazas, verificam qual a equipa que ganhou a ronda. De seguida jogam uma nova ronda, e assim continua a partida até uma das equipas chegar aos 12 pontos.

CONCEITO BÁSICO

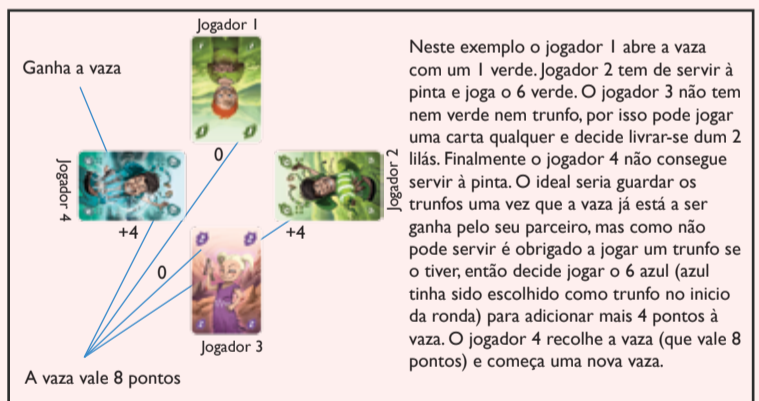
As cartas estão organizadas em 5 naipes diferentes. Um naipe refere-se a todas as cartas do mesmo grupo (ou cor) da seguinte forma: floresta (amarelo), colina (verde), rio (azul), desfiladeiro (lilás), e aldeia (cinza). O naipe da aldeia é especial em diferentes formas:

- As suas ilustrações mostram adultos em vez de crianças
- Os seus valores vão de 7-10 em vez de 1-6 como nos outros naipes
- Este naipe é sempre trunfo, isto é., batem sempre qualquer carta dos outros naipes



Como na maioria dos jogos deste género, um jogador abre uma vaza com uma carta da sua mão, e no sentido do relógio, os restantes jogadores jogam à vez também uma carta. Se um jogador tiver uma ou mais cartas do mesmo naipe, têm que servir à pinta, isto é, jogar uma carta do mesmo naipe. Se não tiverem cartas do mesmo naipe são obrigados a trunfar; caso não sejam capazes de servir à pinta ou trunfar, então podem jogar uma carta qualquer à sua escolha. Uma vez que todos os jogadores tenham jogado uma carta, verificam quem jogou a carta mais forte e esse jogador ganha a vaza, colocando-a à sua frente virada para baixo junto a outras vazas que possa já ter ganho.

Quem jogou a carta mais forte? Se ninguém jogou trunfo, verifiquem o naipe da primeira carta da corrente vaza, a carta mais alta desse naipe ganha a vaza. Se foi jogado um trunfo, é essa a carta mais alta da vaza. Se foram jogados vários trunfos, então é o trunfo mais alto que ganha a vaza.



O jogador que ganhou a vaza abre uma vaza nova com uma das restantes cartas na sua mão. O jogo continua desta forma até que tenham sido jogadas todas as cartas (exceção em baixo sob "previsões"). Uma ronda é concluída quando tiver sido jogada a última vaza.

IMPORTANTE: Os jogadores (adversários ou parceiros) nunca podem discutir as suas cartas ou recomendar jogadas no decorrer duma ronda.

COMO JOGAR

Estas são as regras para 4 jogadores. Se jogarem com menos, ajustam as regras conforme descrito no final das regras.

Há vários passos a seguir numa ronda completa de Hasp:

- 1/ Determinar quem dá
- 2/ Anunciar o trunfo
- 3/ Fazer uma previsão e jogar a primeira carta
- 4/ Jogar o resto da ronda
- 5/ Iniciar uma ronda nova

1) Determinar quem dá

Para começar recomendamos que dêem aleatoriamente uma carta a cada jogador até terem revelado duas cartas do mesmo naipe a dois jogadores diferentes, estes dois jogadores fazem uma equipa contra os outros dois (podem também escolher as equipas livremente, especialmente se quiserem jogar várias partidas). Os jogadores da mesma equipa sentam-se opostos um ao outro. O jogador que recebeu a segunda carta ao determinar as equipas vai dar as cartas na primeira ronda. Se escolherem as equipas livremente, dêem cartas uma de cada vez a cada jogador até aparecer uma carta de aldeia, esse jogador vai dar.

2) Anunciar o trunfo

O jogador que dá nesta ronda baralha as cartas e começa por dar 3 cartas a cada jogador. O jogador à sua esquerda olha para as suas cartas e escolhe anunciar um trunfo ou passar. Lembrem-se que o naipe da aldeia é sempre trunfo, por isso, mesmo que este jogador anunciar "sem trunfo" as cartas de aldeia serão mesmo assim trunfo. Isto significa que o jogador está a decidir nesta fase se algum dos outros 4 naipes (das crianças) será também trunfo ou não.

3) Fazer uma previsão e jogar a primeira carta

Uma vez anunciado o trunfo (ou “sem trunfo”) o jogador que está a dar as cartas dá mais 4 cartas a cada jogador.

O jogador à sua esquerda (o que escolheu trunfo) coloca uma das pedras no centro da mesa (o pote) e também abre a primeira vaza (a pedra serve para lembrar que a corrente ronda vale 1 ponto para já). Antes de jogar a primeira carta, o jogador vai fazer uma previsão ou passar. Uma vez feita a previsão (ou passado), joga a primeira carta e o próximo jogador no sentido do relógio faz a mesma coisa: faz uma previsão (ou passa) e joga uma carta. Continua assim até todos os jogadores terem feito a sua previsão (ou passado) e jogado a sua primeira carta. Foi assim jogado a primeira vaza; o jogador que tiver jogado a carta mais alta ganha a vaza e assim sendo inicia a próxima vaza. A partir da segunda vaza, não poderão ser feitas mais previsões, isto é, cada jogador tem apenas uma oportunidade por ronda para fazer uma previsão: durante a primeira vaza. Estas são as previsões que podem fazer:

Achado Menor: O jogador tem na sua mão o 7 e o 8, revela ambas as cartas para todos verem e acrescenta um ponto ao pote.

Achado Maior: O jogador tem na sua mão o 9, revela a carta para todos verem e acrescenta um ponto ao pote.

Achado Completo*: O jogador anuncia “achado completo” se achar que a sua equipa consegue ganhar todas as vazas dessa ronda. O jogador adiciona 2 pontos ao pote.

Achado Nulo*: O jogador anuncia “achado nulo” se achar que a sua equipa consegue perder todas as vazas dessa ronda. O jogador adiciona 2 pontos ao pote.

Passar: O jogador não quer arriscar adicionar pontos ao pote se achar que não tem uma mão suficientemente forte para ganhar, então anuncia “passo” e não adiciona pontos ao pote.

***Nota important:** “Achado Completo” e “Achado Nulo” nunca podem ser declarados na mesma ronda.

Assim que um jogador anunciar uma destas duas previsões, impede qualquer outro jogador de anunciar a mesma ou a outra previsão. Assim, com cada previsão feita pelos jogadores, eles adicionam o número correspondente de pedras ao pote no centro da mesa para lembrar aos jogadores quantos pontos vale a ronda. O valor máximo dum ronda pode ser 5 pontos: 1 ponto sendo o valor base de cada ronda, mais 1 ponto por cada um dos “Achado Maior” e “Achado Menor”, mais 2 pontos pelo “Achado completo” ou “Achado Nulo”.

4) Jogar o resto da ronda

Agora que foram feitas as previsões e definido o valor da ronda, os jogadores jogam as restantes vazas da mesma forma como explicado acima. No final da sétima vaza, ambas as equipas contabilizam quem ganhou mais pontos entre as vazas recolhidas, e a equipa que ganhou a ronda, ganha pontos de vitória igual ao número de pedras no centro da mesa. Apontem os pontos de vitória no bloco.

EXCEÇÃO: Se algum dos jogadores tiver previsto “achado completo” ou “achado nulo” não precisam de verificar as vazas como é evidente, a equipa ganhou se conseguiu ganhar todas as vazas ou nenhuma vaza respectivamente. Pelo contrário, a ronda termina prematuramente se a equipa adversária consegue negar a previsão, assim, se a equipa A tiver previsto um “achado completo” e a equipa B ganhar uma só vaza, a ronda termina imediatamente e a equipa B pontos de vitória igual ao número de pedras no centro da mesa a seu favor; o mesmo é verdade para o “achado nulo”: se a equipa A prevê “achado nulo” mas a equipa B obriga a equipa A ganhar uma só vaza, a ronda termina imediatamente a favor da equipa B.

No final da partida ambos os jogadores da mesma equipa juntam todas as vazas que ganharam respectivamente e somam todos os pontos dessas cartas. Neste exemplo, a combinação das cartas entre jogadores 1 e 3 vale 21 pontos e a dos jogadores 2 e 4 vale 26 pontos. A dupla 2/4 ganha a ronda. O pote tinha 3 pedras, portanto a equipa 2/4 anota mais 3 pontos de vitória a seu favor no bloco de notas.

5) Começar uma ronda nova

Quando uma ronda for terminada, o jogo continua com o jogador que anunciou o trunfo na ronda anterior a baralhar e dar as cartas na nova ronda, e o jogador à sua esquerda anunciar o trunfo e iniciar a primeira vaza. O jogo continua desta forma até uma das equipas ter ganho 12 pontos de vitória, ganhando assim a partida.

Regras para o jogo a 2 ou a 3:

Todas as regras se mantêm iguais exceto que não se joga em equipa: cada jogador joga por si. Adicionam-se as seguintes regras:

2 jogadores:

- Antes de baralhar removam todos os 1s e 2s, não vão precisar destas cartas para a partida.
- Ao dar as cartas dão primeiro 3 depois 5 (em vez de 4) cartas.
- Depois de darem 8 cartas a cada jogador terão 4 cartas a sobrar, estas ficam de lado sem olharem para elas, estas cartas não farão parte desta ronda.
- Caso os jogadores empatem no final da ronda, o jogador que anunciou o trunfo perde a ronda.
- Ao começar uma ronda nova voltem a juntar as 4 cartas postas de lado e comecem de novo: baralhar, dar 3 depois 5 cartas a cada jogador, colocando de lado as restantes 4 cartas.
- O jogo continua desta forma até um jogador chegar aos 12 pontos de vitória.

3 jogadores:

- Antes de baralhar as cartas removam todos os 1s, não vão precisar destas cartas para a partida.
- Dêem 7 cartas a cada jogador, numa partida a 3 não se anuncia o trunfo.
- Depois de darem 7 cartas a cada jogador, terão 3 cartas de sobra, estas são postas de lado sem olharem para elas, revela uma das 3 cartas, esta carta determina o trunfo para a ronda. Se revelarem uma carta de aldeia jogam sem trunfo (excepto as cartas de aldeia que são sempre trunfo). Fora isto, não precisam mais destas 3 cartas.
- Caso dois jogadores empatem no final da ronda, então ambos os jogadores ganham pontos iguais ao número de pedras no centro da mesa.
- Caso os 3 jogadores empatem numa ronda sem previsões, ninguém ganha pontos.
- Caso os 3 jogadores empatem numa ronda com previsões, então o jogador que não tenha feito previsão é quem ganha a ronda.
- Ao começar uma ronda nova voltem a juntar as 3 cartas postas de lado e comecem de novo: baralhar, dar 7 cartas a cada jogador, colocando de lado as restantes 3 cartas e revelar uma dessas para determinar o trunfo para essa ronda.
- O jogo continua desta forma até um jogador chegar aos 12 pontos de vitória.