

Minha casa, minha briga!

Regras do jogo

Jogo para 2 a 4 jogadores

Objetivo:

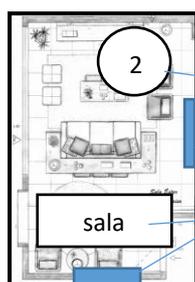
Construir o empreendimento de seus sonhos, pode ser um novo lar ou seu imóvel de locação, ou mesmo ambos, o importante é que você vai construir sua tão sonhada morada. Mostre aos demais jogadores o quanto criativo e aconchegante é esse seu novo espaço.

Descrição de componentes: Minha casa, minha briga é composto por cartas de tipos diferentes são elas:

Cartas de construção (12 cartas)

São cartas que representam cômodos de uma casa: Quarto; Sala; Cozinha; Banheiro. Existem 03 (três) cartas para cada cômodo, ou seja, 03 cartas de Sala, 03 cartas de Quarto, etc.

Exemplo de carta de construção



- Quantidade de itens de decoração / mobiliário que pode receber;
- Acessos da carta de cômodo.
- Tipo de carta

Cartas de decoração / mobiliário (36 cartas)

São as cartas que completam os cômodos do jogo, existem 03 tipos de cartas decoração / mobiliário para cada cômodo conforme a seguir:

QUARTO x 9	COZINHA x 9
<ul style="list-style-type: none">• CAMA• QUARDA ROUPA• QUADRO	<ul style="list-style-type: none">• FOGÃO• GELADEIRA• ARMÁRIO
SALA x 9	BANHEIRO x 9
<ul style="list-style-type: none">• ESTANTE• SOFÁ• MESA	<ul style="list-style-type: none">• BANHEIRA / CHUVEIRO• LAVATÓRIO• CERÂMICA

Exemplo de carta de decoração



- Valor da decoração / mobiliário

Cartas especiais (12 cartas)

Exemplo de carta especial



Estas cartas servem para pontuar ou alterar as regras durante o jogo, elas possuem efeito unico e podem ser usadas apenas na vez do jogador, serão descritas adiante.

Cartas objetivo (12 cartas)

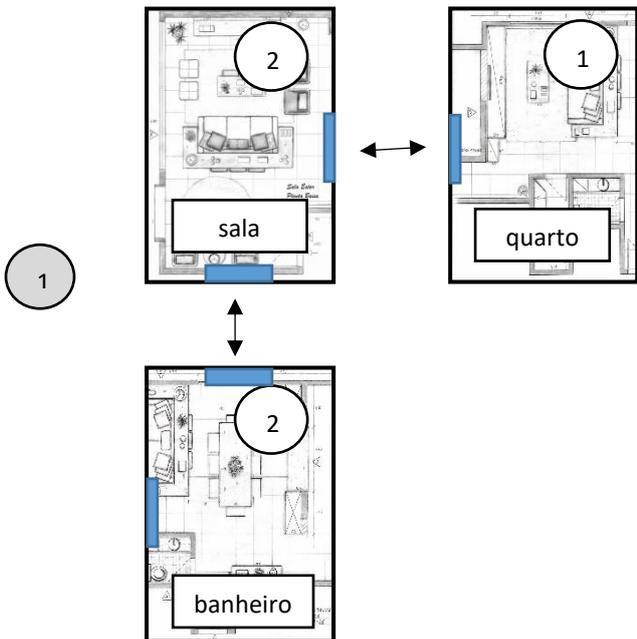
Exemplo de carta objetivo



Elas possuem objetivos que devem ser realizados, caso contrário o jogador sofrerá uma penalidade, no início do jogo cada jogador recebe duas e escolhe um objetivo.

Regras básicas

Sobre as cartas de construção

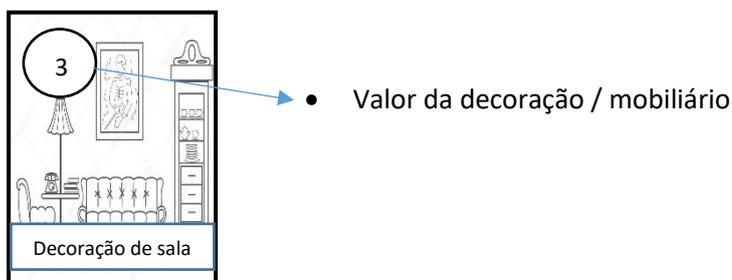


São cartas que representam cômodos da casa que cada jogador precisa possuir para receber os itens de decoração / mobiliário de acordo com o valor da própria carta. No exemplo acima, temos duas cartas que podem ser interligadas pelo acesso de dois cômodos. Cada carta, no canto superior direito tem um valor, estes representam o índice de quantidade de itens de decoração / mobiliários que podem receber, no caso do exemplo ($2 + 1 + 2 = 5$), então a casa no total pode receber 5 (cinco) cartas de decoração / mobiliário.

Importante: As cartas de construção só podem ser utilizadas no sentido de acordo com o exemplo acima, sempre com os valores no canto direito no sentido vertical. É permitido a construção de várias cartas do mesmo tipo de construção ligadas, por exemplo duas salas interligadas ou três quartos. É permitido também a troca de decoração.

Após o início de jogo o jogador pode ter **apenas uma construção** pois ele está focado em construir seu empreendimento ou a casa dos sonhos! **Não é permitido ter construções separadas!!**

Sobre a descrição das cartas de decoração / mobiliário



As cartas de decoração / mobiliário vem com o valor de pontos no canto superior esquerdo, valores entre 1-3 pontos, elas podem ser utilizadas em qualquer cômodo que o jogador desejar,

porém **se forem utilizadas no cômodo correto elas geram mais pontos** e caso contrário **para cada duas cartas de decoração / mobiliário em local ERRADO o jogador ganhará apenas 1 ponto.**

Exemplo 1: O jogador tem em sua frente uma carta de construção "SALA" de índice "3", o que permite que este jogador utilize até 3 cartas de decoração / mobiliário, em jogadas futuras o jogador conseguiu baixar duas cartas "Decoração de sala" nos valores "3" e "2", totalizando "5" pontos até o momento.

Exemplo 2: O jogador tem em sua frente uma carta de construção "SALA" de índice "3", o que permite que este jogador possa utilizar até 3 cartas de decoração / mobiliário, em jogadas futuras o jogador conseguiu baixar duas cartas "**Decoração de quarto**" e "**Decoração de cozinha**", nos valores "3" e "1", poderia totalizar "4" mas por terem sido utilizadas no cômodo diferente de decoração o valor total de pontos é 1.

Cartas especiais

Estas cartas servem para pontuar ou alterar as regras do jogo, a utilização tem efeito instantâneo ou contínuo e só ser usadas na vez de cada jogador.

- Carta de decoração especial (efeito contínuo): Esta carta permite que apenas um cômodo à escolha do jogador possa receber qualquer carta de decoração / mobiliário sem penalidade, a escolha do cômodo que receberá esta carta deve ser feita no momento que é utilizada;
- Carta de pontuação dobrada (efeito contínuo): Esta carta dobra o valor de todos os itens de decoração / mobiliário de apenas um cômodo, a escolha do cômodo que receberá esta carta deve ser feita no momento que é utilizada;
- Carta de depreciação de decoração / mobiliário (efeito instantâneo): Esta carta retira do jogo uma carta de decoração / mobiliário que esteja baixada no cômodo de qualquer jogador, a carta retirada não pode ser mais utilizada até o fim da partida;
- Carta de troca obrigatória (efeito instantâneo): Esta carta força uma troca entre os jogadores, o jogador que utiliza escolhe um jogador alvo, este deverá entregar todas as cartas de sua mão para o jogador que utilizou a carta de troca, após isso o jogador que utilizou tem o direito de fazer a troca de uma de suas cartas com um do jogador alvo e depois devolve as cartas para o jogador alvo;
- Carta de decoração independente (efeito contínuo): Esta carta pode ser usada em qualquer cômodo, sem sofrer nenhuma penalidade e sempre recebe o valor de 2 pontos;
- Carta de compra livre de construção (efeito instantâneo): Esta carta permite que o jogador que a utiliza escolher entre as cartas de construção que não foram abertas no "mercado de venda de cômodo", após a escolha descarte uma de suas cartas da mão, reembaralhe a pilha de construção e devolva a mesa.

Carta objetivo

Serão distribuídas duas cartas de objetivo para cada jogador, elas possuem objetivos que devem ser realizados, caso contrário o jogador sofrerá uma penalidade, o jogador escolhe um e descarta a outra.

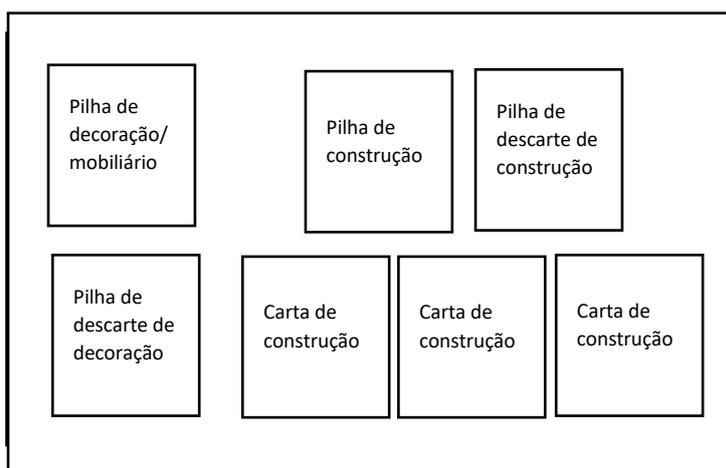
Preparação

Separe as cartas de construção “cômodo”, “decoração / mobiliário”, cartas especiais e cartas objetivos, após separação embaralhe as cartas de decoração juntas com as cartas especiais e forme a pilha de decoração, deixando a mostra de todos os jogadores. Embaralhe as cartas de construção numa pilha de construção.

A pilha de cartas de decoração / mobiliário representam as lojas de artigos de decoração e venda de mobiliários, já a pilha de construção representam empreiteiras ou empresas construtoras.

Reserve espaço para o descarte da pilha de decoração / mobiliário, revele três cartas da pilha de construção que representarão o mercado imobiliário, venda de imóveis ou projetos de construções.

Exemplo de mesa inicial



Retire 4 cartas da pilha de decoração / mobiliário e 1 carta da pilha de construção e entregue para cada jogador, totalizando 5 cartas, essa será a mão inicial do jogador.

Das cartas recebidas os jogadores devem deixar a sua frente a carta de construção, essa será a sua construção inicial.

Das cartas de OBJETIVO entregue duas cartas para cada jogador, cada jogador escolhe uma das cartas recebidas e descarta a outra. A carta objetivo fica na mesa reservada secretamente, fica a critério do jogador revelar ou não seu objetivo. Esta carta não é contabilizada como carta de mão.

Escolham entre os jogadores quem será o jogador inicial, após isso as rodadas acontecerão em sentido horário.

Regras do jogo

Na sua vez o jogador pode escolher entre as seguintes opções abaixo e poderá executar apenas uma delas:

1. Baixar uma carta na mesa, obedecendo as regras de cartas de construção e cartas de decoração / mobiliário e cartas especiais;
2. Promover uma troca de cartas de sua mão com os demais jogadores, respeitando o limite de 5 cartas para cada jogador;
3. Passar a vez;

Após fazer uma das ações acima, o jogador tem o direito de escolher uma carta da pilha de decoração / mobiliário ou da pilha de construção, ou do mercado de cartas abertas de construção. Caso a escolha do jogador for para mercado de cartas abertas faça a reposição da nova carta sempre deixando 3 cartas abertas no jogo.

Explicação de uma possível jogada

Baixar uma carta é livre, mas deve obedecer as regras de cada tipo de carta;

Sobre as trocas, elas são livres e só podem ser promovidas pelo jogador da vez, este pode oferecer qualquer quantidade de cartas de sua mão com os demais jogadores, desde que aconteça apenas uma única troca. Exemplo: O jogador 1, jogador da vez, decide trocar 3 de suas cartas por uma da mão do jogador 2, no final da troca o jogador 1 ficando com 2 cartas e o jogador 2 com 6 cartas na mão, porém pela regra de quantidade de no máximo 5 cartas o jogador 2 deverá fazer a escolha de qual quarta deverá descartar de sua mão. Parece uma troca injusta, mas pode ser uma estratégia dos jogadores para atingir seu objetivo.

Exemplo da mesa do jogador



Após o início de jogo e o primeiro jogador realizar sua ação, ele passa vez ao jogador a sua esquerda, este será o novo jogador da vez e assim sucessivamente até que pilha de construção chegue ao fim, disparando o final de jogo.

Fim de jogo

Quando não possuir mais cartas na pilha de construção é disparada a última rodada, onde os jogadores poderão fazer suas ações finais e começa a contagem de pontos. O jogador de maior pontuação vence.

Em caso de empate, vencerá o jogador com maior número de construções, se permanecer o empate vencerá o jogador com menor número de cartas na mão, se mesmo assim permanecer o empate ambos venceram!

Contagem de pontos

A contagem de pontos obedecem a seguinte ordem:

1. Verificar se realizou a carta objetivo (bônus ou penalidade);
2. Separe e verifique a quantidade de cartas de decoração / mobiliário para cada carta de construção, após faça o somatório de pontos para cada cômodo;
3. Verificar e contabilizar os efeitos das cartas especiais.