

Charidice

Jürgen Adams



Felizes são os generosos!

Jogadores: 2 a 4 **Idades:** 8+ **Duração:** cerca de 20 min

Visão geral e objetivo do jogo

Charidice testa a tua generosidade. Doa os teus dados - não guardes os pontos todos para ti. Se foste especialmente generoso, irás ganhar um valioso bónus de generosidade no final da partida.

Ao longo de 7 rondas irás lançar dados e pontuar combinações de números ou cores para maximizar os teus pontos. Quanto mais dados pontuares, mais provável será que recebas um bónus lucrativo. Todos os dados que não pontuares são doados ao jogador seguinte. No final da partida, o jogador que doou mais dados recebe um bónus de generosidade. O jogador com mais pontos vence a partida!

Preparação

Cada jogador precisa de uma folha do bloco e de um **lápiz ou caneta**. O jogador cujo aniversário está mais próximo pega nos **6 dados** e começa a partida.

Como jogar

Quem tem os dados é o jogador ativo. Lança **todos os 6 dados** uma **primeira vez**. Podes **lançar de novo até 2 vezes**. Se escolheres lançar de novo, não há restrições ao número de dados que podes manter ou relançar.

Ao teu terceiro lançamento (no máximo), terás pontos para escrever na tua folha e, na maioria das vezes, para doar ao próximo jogador. Os pontos são sempre doados ao jogador seguinte no sentido horário.

Assim que os teus pontos e quaisquer pontos doados forem anotados nas folhas respetivas, passa os 6 dados ao jogador à tua esquerda. Essa pessoa é o novo jogador ativo e lança os dados.

Onde anoto os meus pontos?

Em cada ronda, preenche uma fila da tua folha com o seguinte:

	1)	2)	3)	4)
				
1				
2				
3				
4				

- 1) pontos dos dados que pontuas
- 2) pontos dos bónus
- 3) pontos que te foram doados pelo jogador à tua direita
- 4) pontos que doaste ao jogador à tua esquerda

Como é que recebo pontos?

Quando terminares os teus lançamentos, podes pontuar **A) Dados da mesma cor** ou **B) Dados cada um de uma cor diferente**.

A) Dados da mesma cor

Se lançaste **pelo menos 4 dados** da mesma cor, podes pontuá-los. Adiciona o valor total dos dados dessa cor. Anota este número como pontos na primeira caixa (mais à esquerda) na tua folha.

Bónus!

Recebes também pontos bónus pelas seguintes combinações:

4 da mesma cor (não sequenciais)	15 pontos
uma sequência de 4 dados da mesma cor	25 pontos
uma sequência de 5 dados da mesma cor	40 pontos
uma sequência de 6 dados da mesma cor	50 pontos

Importante: para receber um bónus, só podes usar os dados que compõem a combinação pontuada (consulta o exemplo abaixo).

Anota os pontos bónus na segunda caixa, à direita da caixa que contém os pontos dos dados que pontuaste.



Exemplo 1: A Lena lançou e decidiu pontuar dados da mesma cor. Pode decidir pontuar **2 3 4 6** e receber 15 pontos mais 15 pontos de bónus (= 30 pontos); ou **1 2 3 4** e receber 10 pontos mais 25 pontos de bónus pela sequência (= 35 pontos).

B) Dados cada um de uma cor diferente

Podes pontuar 1 dado de cada cor que lançaste. Adiciona o valor total dos dados que escolheste. Anota este valor como pontos na primeira caixa (mais à esquerda) na tua folha.

Bónus!

Recebes também pontos bónus pelas seguintes combinações:

menos de 4 dados com o mesmo número	0 pontos
4 dados com o mesmo número	15 pontos
5 dados com o mesmo número	30 pontos
6 dados com o mesmo número	60 pontos

Importante: para receber um bónus, só podes usar os dados que compõem a combinação pontuada (consulta o exemplo abaixo).

Anota os pontos bónus na segunda caixa, à direita da caixa que contém os pontos dos dados que pontuaste.



Exemplo 2: O Florian lançou e está a pontuar dados de cores diferentes. Pode decidir pontuar:  e receber 8 pontos mais 15 pontos bónus (= 23 pontos); ou  e receber 18 pontos mais 0 pontos de bónus (= 18 pontos).

Doa os pontos de quaisquer dados que não pontuares!

Após anotares os pontos dos dados e os pontos bónus na tua folha, **deves** doar os pontos de quaisquer dados que **não tenhas** pontuado. Os pontos são sempre doados ao **jogador à tua esquerda**. Se doares um  ou , o seu valor é **dobrado** para quem recebe!

Quem recebe anota o total de pontos na terceira caixa da sua folha. Quem doa anota o mesmo valor na quarta caixa (mais à direita) na sua folha. Isto permite ter um registo dos pontos doados ao longo da partida.



Exemplo 1 (continuação): a Lena decidiu pontuar **2 3 4 6** e receber 30 pontos. O **1** e **6** que ela não pontuou são doados ao jogador à esquerda, o Marko. O Marko anota 13 pontos na terceira caixa da sua folha, porque o **6** é dobrado. A Lena anota os 13 pontos na quarta caixa da sua folha. Se a Lena tivesse pontuado **1 2 3 4** teria recebido 35 pontos e doado o **6** e o **6** (= 24 pontos) ao Marko.



Exemplo 2 (continuação): o Florian decidiu pontuar **2 2 2 6 6** e receber 18 pontos. Não recebe os pontos bônus a que teria direito com a combinação **2 2 2 2**. Assim, doa apenas 2 pontos à Lena. Se tivesse pontuado **2 2 2 2**, teria doado um **6** e um **6** (= 24 pontos) à Lena.

A melhor das ofertas!

Uma vez por partida, quando o jogador ativo estiver à tua direita, podes pedir “a melhor das ofertas”. Deves pedir **antes** de o jogador ativo **lançar os dados pela terceira vez**. Se o fizeres, risca a caixa respetiva na tua folha. **Duplica** os pontos que receberes. Tanto tu como o jogador ativo anotam os pontos duplicados nas caixas respectivas nas vossas folhas.

Exemplo: o Florian pede ao Marko a melhor das ofertas. O Florian risca a caixa “2x” da sua folha. Recebe um **2** e um **5** de oferta, para um total de 12 pontos. Para fazer desta a melhor das ofertas, duplica este total e anota 24 pontos na sua folha.



Final da partida

A partida termina após 7 rondas. A pessoa que **doou mais pontos** durante o jogo recebe um **bónus de generosidade de 20 pontos**. Se doaram mais de 60 pontos, o bónus é aumentado para **30 pontos**. Se vários jogadores doaram o mesmo número de pontos, cada um recebe o bónus de generosidade, e anota-o na sua folha.

Adiciona os pontos dos dados que pontuaste, quaisquer pontos bónus, os pontos que te foram doados, e o bónus de generosidade se o tiveres recebido.



Exemplo: nas primeiras 3 colunas - pontos de dados escolhidos, pontos bónus, e pontos doados por outros jogadores - o Marko faz $126 + 75 + 22 = 223$ pontos. Também foi quem doou mais pontos, e recebe o bónus de generosidade de 20 pontos. No total, fez 243 pontos.

O jogador com mais pontos no final da partida é o vencedor! Em caso de empate, os jogadores partilham a vitória.

