

Os jogadores são anfitriões de uma festa na piscina mas nem todos concordam com os convidados que podem ou não entrar na festa! Cada jogador possui sua Regra Secreta que pode barrar (proibir a entrada) certos tipos de convidados.

OBJETIVO

Coloque o maior número de convidados na festa, fazendo com que eles se tornem seus convidados VIP para ganhar pontos de vitória! Ao mesmo tempo, descubra as Regras Secretas dos outros jogadores para marcar pontos extras!

COMPONENTES

- 40 Cartas de Convidados
- 12 Cartas de Regras Secretas
- 04 Guias de Atributos

PREPARAÇÃO

- Embaralhe separadamente os baralhos de Regras Secretas (a) e Convidados (b) e deixe-os na mesa.
- Cada jogador recebe 3 cartas de Convidados e 1 carta de Regra Secreta.
- O jogador que esteve mais recentemente em uma piscina é o primeiro jogador.



ESTRUTURA DAS CARTAS

Cada carta de convidado possui três atributos, divididos em três categorias: Espécie, Traje e Item. Confira na imagem a seguir todas as possibilidades de cada categoria:



As cartas de Regra Secreta proíbem apenas 1 dos 12 atributos presentes nas cartas de Convidados, exemplo “Proibido Monstro”, ou “Proibido Livro”. Existe 1 carta de cada atributo entre as Regras Secretas.

COMO JOGAR

Em sua vez, cada jogador pode fazer uma das duas ações a seguir. Começando pelo primeiro jogador e alternando em sentido horário até o final do jogo:

1. Sugira um convidado para a festa!

O jogador escolhe uma carta de convidado de sua mão e a coloca no centro da mesa (independente da sua Regra Secreta), este convidado é chamado de Convidado da Vez (vide “Exemplo 1: Apresentando um Convidado” mais adiante).

Em seguida, em sentido horário, cada

jogador deve dizer se o convidado pode entrar na festa ou se sua carta de Regra Secreta barra esse convidado. Exemplo: Se o jogador possui a Regra Secreta “Proibido Pijama”, ele DEVE proibir a entrada de todos os convidados que tenham o ícone de “Pijama” entre seus atributos.



IMPORTANTE: Nada de mentiras!

Se sua Regra Secreta proíbe a entrada de um convidado, você DEVE dizer que ele está barrado da festa. E, se não tiver a Regra para barrá-lo, você DEVE deixá-lo entrar.

Entre no clima! Invente motivos aleatórios para aprovar ou não a entrada daquele convidado. Exemplo: “O único que pode usar kimono nessa festa sou eu!”, “Não gosto de cactos barbados!” etc... O motivo não pode ser alguma Regra Secreta presente no jogo.

Se algum jogador barrar o Convidado da Vez, o próximo jogador (à sua esquerda) não é questionado, e a carta do Convidado da Vez é deixado no final da Fila de Espera da festa, ao centro da mesa, disposta lado-a-lado.



Se ninguém barrar o Convidado da Vez, esse convidado é promovido a Convidado VIP do jogador que o jogou. A carta deve ficar virada para baixo, à frente desse jogador, e valerá 1 ponto de vitória no final do jogo.

Após decidir o destino do Convidado da Vez, o jogador compra uma nova carta de Convidado (mantendo 3 na mão), e passa o turno para o próximo jogador.

(Se não houver mais cartas no baralho de Convidados, os jogadores continuam jogando com as cartas da mão).

2. Deduza a Regra Secreta de outro jogador:

Ao invés de jogar um Convidado, o jogador pode tentar descobrir a Regra Secreta de outro jogador.

Para isso, aponte para o jogador escolhido diga qual Regra Secreta que você acha que ele possui. (Você pode olhar no seu Guia de Atributos para saber quais regras existem no jogo).

Se o palpite estiver **correto**, o Jogador que foi questionado revela sua Regra Secreta, a embaralha no baralho de Regras, e compra uma nova carta de Regra Secreta.

O Jogador que deduziu a Regra do outro corretamente pega metade das cartas de Convidado (arredondado para cima) que estão na da Fila de Espera da festa, ao centro da mesa.

Os convidados adquiridos dessa forma se tornam Convidados VIP e, portanto, as cartas devem ser colocadas viradas para baixo à frente do jogador que as recebeu.

Se o palpite estiver **errado**, o Jogador que foi questionado apenas diz que sua Regra Secreta não é aquela, e nada mais acontece. (Mas, devido a isso, os outros jogadores terão uma pista sobre sua Regra Secreta).

(Caso queiram jogar um **modo mais competitivo** adicionem a seguinte regra:

Se o palpite estiver **errado**, o jogador que deu o palpite perde um de seus Convidados VIP, removendo-o do jogo.) (Vide **Exemplo 2: Dedução da Regra Secreta** mais adiante).

O turno é passado para o próximo jogador em sentido horário.

FIM DE JOGO

O Jogo acaba imediatamente quando, na vez de um jogador, este não tiver mais nenhuma carta de Convidado na mão. Neste caso, ele também não poderá tentar descobrir a Regra Secreta de outro jogador.

Quem tiver o maior número de Cartas de Convidado VIP, vence o jogo.

Em caso de empate, quem tem maior variedade de Espécies diferentes de Convidados, vence.

Exemplo de Empate:

Jogador A tem apenas cartas de Robô e Monstro.
Jogador B tem Cartas de Robô, Monstro e Planta.
Jogador B é o Vencedor.
Se mesmo assim estiverem empatados, o Jogador que tem maior variedade de Trajes diferentes, é o vencedor. Se o empate persistir, o Jogador com

maior variedade de Itens diferentes, é o vencedor. Se mesmo assim o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

Exemplo 1:

Apresentando um Convidado

• Dani, na sua vez, apresentou um convidado (Animal - Traje de Banho - Comida). Sua Regra não se aplica a seus convidados.

• A próxima jogadora (Lari), que possui a regra “Proibido Fantasia”, inventa um motivo fictício, e deixa passar o Convidado da Vez.

• A próxima jogadora (Ana) tem a regra de “Proibido Animal”, e deve barrar o Convidado da Vez. Ela diz um motivo qualquer e o impede de entrar na festa.

Com isso, o turno de Dani se encerra (nenhum outro jogador é questionado), o convidado vai para a Fila de Espera no centro da mesa, e a vez passa para a jogadora seguinte (Lari).



Exemplo 2:

Dedução da Regra Secreta

Jogadora 2 (Lari) na sua vez, aponta para Ana e a questiona se sua regra é “Proibido Animal”. Ao acertar, Ana revela sua carta, embaralha e pega outra do baralho de Regras.

Lari pega metade dos convidados da Fila de Espera e adiciona aos seus Convidados VIP.

Ficou com alguma dúvida? Acesse o QR code!

CRÉDITOS

Game Design: Diego Portugal
Game Develop: Thiago Castro, André Ruz
Arte e Ilustração: Dandi
Arte Auxiliar: João Luciano
Design Gráfico: Dandi
Diagramação: Ana Barretta
Revisão: Monara Carine, Thiago Castro, Vinícius Figueiredo, André Ruz
Playtests: Rafael Abel da Silveira, Lucas da Silva Moraes, Bianca Portugal e Silva Feitoza, Thiago Castro, Vinícius Figueiredo, André Ruz, Oficina do Playtest

