

Estamos organizando filas de cachorros para o maior festival de música canina do mundo, o Rufstock!

Cada combinação de cachorros que você conseguir superar e colocar nos Veículos, te aproxima mais da vitória.

Rufstock é um jogo para 2 a 5 jogadores, onde quem conseguir embarcar todos os cachorros da mão, é o vencedor!

Componentes

52 cartas de cachorro
2 cartas de veículo
1 bilhete de embarque
5 cartas de apoio ao jogador

Objetivo do Jogo

Ao final de 2 rodadas, vence o jogador com mais pontos.

Os pontos são obtidos ao esvaziar a mão de cartas:

- O primeiro jogador a ficar sem cartas recebe 4 pontos

- Os demais jogadores recebem 1 ponto a menos que o anterior, conforme forem esvaziando suas mãos.

Preparação (ver Figura I)

- **Cartas de veículos (a):** coloque as duas cartas lado-a-lado no centro da mesa.

- **Baralho de cachorros (b):** embaralhe e distribua 8 cartas de cachorro por jogador. Essas cartas NÃO podem ser reorganizadas na mão.

- **Fila de espera (c):** coloque 3 cartas de cachorro acima dos veículos. Essa fila de espera pode ser usada pelos jogadores para ajudar em suas combinações.



Figura I: Preparação

Como jogar - modo normal

Atenção! Para o modo de 2 jogadores, vá no tópico correspondente mais adiante neste manual.

O jogador que mais recentemente foi a um show de rock é o primeiro jogador, e terá a carta do bilhete de embarque à sua frente.

Em sua vez, o jogador pode jogar **até quatro cartas da sua mão, desde que estejam lado a lado**, na ordem em que estão organizadas, sem mover ou reorganizar as cartas da mão (ver Figura II). As cartas devem ser jogadas **em um dos veículos, sempre superando a combinação já presente.**

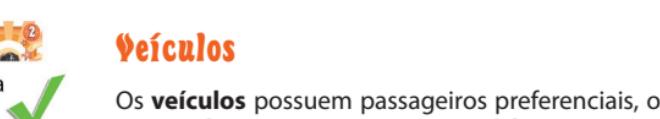


Figura II: Jogue apenas cartas que estejam lado a lado em sua mão.

Glossário

- Para efeitos práticos no manual, vamos chamar o veículo tipo "Kombi" com o **número 1** apenas de "Van", e o veículo que possui o **número 8**, apenas de "Ônibus".

- Quando for referenciado um **número entre colchetes []**, significa que são as cartas com aquele número.

Por exemplo: o [1] significa que é a **carta de cachorro com o número 1**.

Outro exemplo: [5][6][7], significa que são **3 cartas: a carta 5, a carta 6 e a carta 7 juntas**.

Veículos

Para colocar os passageiros nos veículos devemos fazer combinações que podem ser:

- **Conjunto:** é composto por cartas iguais (ver Figura III; itens a e d)

- **Sequência:** composta de números consecutivos (ver Figura III; itens b e c). Não existe diferença entre sequência crescente e decrescente (ou seja, [1][2][3] é igual a [3][2][1]), e você não pode jogar uma sequência com números embaralhados como [1],[3],[2].



a b c d

Figura III: Veículos e combinações

Combinações

Antes que um dos veículos seja ocupado, escolher qual tipo de combinação usar é uma decisão estratégica. Afinal, **cada veículo só pode ter um único tipo de combinação**.

Isso significa que, se o jogador colocar uma **sequência** de cartas na Van, **automaticamente** o Ônibus só poderá receber **conjuntos** de cartas (ver Figura IV).



Figura IV: Jogando combinações nos veículos

Importante: Independente da combinação escolhida, **SEMPRE** uma combinação com **mais cartas vence uma de menos cartas**, para qualquer um dos veículos. Mesmo a Van, que dá preferência a números menores, uma combinação com **maior quantidade de cartas sempre vence**, independentemente dos valores (ver Figura V).



Figura V: Mais cartas sempre vence

Quando um jogador consegue uma combinação melhor em um dos veículos, simplesmente coloca a combinação que estava ali na pilha de descartes, e substitui pela sua. Neste momento, o bilhete de embarque passa para este jogador. Importante: o bilhete de embarque só passa para o jogador caso ele tenha conseguido colocar uma combinação melhor em um dos veículos.

Fila de Espera

Um jogador pode usar as cartas da fila de espera para completar ou melhorar sua combinação. Basta o jogador pegar as cartas da mão exatamente como estão (sem reordenar), colocar na mesa mostrando para todos os jogadores, em seguida colocar a(s) carta(s) da fila de espera em qualquer ponto desta combinação que baixou da mão.

Exemplo (ver Figura VI): o jogador optou por baixar [6][8] de sua mão e usar a [7] da fila de espera, pois assim ele tiraria mais cartas da mão do que se usasse apenas o seu [3] com as cartas [1] e [2] da fila de espera.

Ao final da sua jogada, complete a fila de espera até voltar a ficar com 3 cartas. Caso não haja cartas suficientes no baralho de cachorros, reembaralhe

a pilha de descartes e forme um novo baralho de cachorros para compra.



Figura VI: Cartas da mão e fila de espera

Passar a Vez

Quando um jogador decide passar a vez (seja por não ter combinação melhor, ou por estratégia), ele pode:

- **Comprar uma carta:** o jogador compra uma carta da fila de espera ou do baralho de compras, e a coloca em qualquer posição em sua mão.

- **Reordenar uma carta:** o jogador muda uma carta de sua mão de posição.

- **Passar a vez sem fazer nada:** não faz nenhuma ação e passa a vez.

Seja qual for a opção escolhida, ele não pega o bilhete de embarque para si, e a vez passa para o jogador à sua esquerda.

Quando os jogadores passam a vez, e chega a vez do jogador que tem o bilhete de embarque diante de si, significa que aquele jogador foi o último que jogou uma combinação válida e nenhum outro jogador conseguiu superar as combinações dos veículos.

Neste caso, todas as cartas de cachorro que estão nos veículos vão para o baralho de descarte. O jogador que tem o bilhete de embarque pode jogar qualquer combinação em qualquer veículo, e o fluxo da rodada recomeça.

FINAL DE RODADA

O primeiro jogador a ficar sem cartas na mão recebe 4 pontos, o segundo a esvaziar sua mão recebe 1 ponto a menos (3), e assim por diante.

Portanto, caso joguem em 4 jogadores, o último jogador ganha 1 ponto. Em 5 jogadores, o último jogador ganha 0 ponto.

Ao final da rodada, embaralha-se todas as cartas novamente, refaçam o tópico "Preparação", e joguem outra rodada.

O primeiro jogador será o jogador à esquerda de quem acabou com as cartas primeiro na última partida. Este recebe o bilhete de embarque, e joga primeiro.

FINAL DE JOGO

Ao final de 2 rodadas, o jogador com mais pontos vence!

PARTIDA PARA 2 JOGADORES

Para 2 jogadores, apenas um veículo será usado. Comecem a partida com o Ônibus.

A fila de 3 cartas continua funcionando da mesma forma e a regra de combinações também. Se um

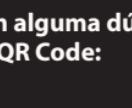
jogador jogar uma sequência, o outro jogador só pode vencer com sequência, e idem para conjuntos.

Quando um jogador não conseguir superar a combinação daquele veículo, descarte as cartas presentes nele, troque de veículo, e o jogador com o bilhete de embarque diante de si recomeça com qualquer combinação, da mesma forma que a regra para mais jogadores.



Figura VII: Modo rockeiro selvagem

Ficou com alguma dúvida?
Acesse o QR Code:



Game Design: Arthur Lacerda, Bruno Liguori Sia
Game Develop: Thiago Castro, André Ruz
Arte e Ilustração: João Luciano, Dandi
Design Gráfico: Dandi
Diagramação: Marcel Lambertini

Revisão: Igor Raposo, André Ruz, Thiago Castro, Vinícius Figueiredo
Playtests: Thiago Castro, Vinícius Figueiredo, André Ruz, Joka Jr

