

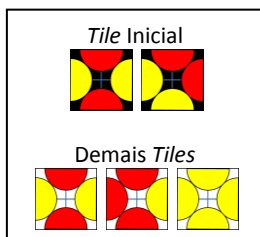
CIRCULANDO v0.5

2 ou 4 jogadores
5-15 min.
12+ anos

Um jogo abstrato de times que você precisa ajudar seu adversário se quiser atingir sua vitória!

I) Componentes

- 1 Tile Inicial
- 18 Tiles
- 3 Peças Vermelhas
- 3 Peças Amarelas



II) Visão Geral

Os times alternam jogando um *tile* por vez e movendo suas peças com o objetivo de formar uma linha com três círculos na cor do seu time na horizontal ou vertical (chamado de Trio) e ter uma peça sua em cada um desses círculos.

III) Preparação

Realize os seguintes passos, em ordem, para preparar uma partida de Circulando:

1. Coloque o *tile* inicial com qualquer face, defina aleatoriamente, sobre a mesa;
2. Embaralhe os demais *tiles* e forme uma pilha;
3. Distribua 2 *tiles* para cada jogador;
4. Um jogador aleatório é definido como o jogador inicial.

Partida em Duplas: Os jogadores sentam de modo alternado (Amarelo, Vermelho, Amarelo, Vermelho).

IV) Seu Turno

O jogador deve jogar um dos dois *tiles* que tiver na mão e pegar outro da pilha. Ao jogar o *tile*, o jogador recebe zero ou mais movimentos para suas Peças. As Peças iniciam fora do jogo e entram em círculos do *tile* inicial.

Jogando um Tile: Os *tiles* são colocados adjacentes a outros *tiles* na mesa, formando círculos. Os círculos não precisam ser de apenas uma cor, mas apenas círculos de uma cor podem ser utilizados para formar um Trio. Um novo *tile* só pode entrar adjacente ao *tile* inicial ou um *tile* que o time tenha alguma Peça que possa chegar ao novo tile com apenas um movimento.

Movendo Peças: O jogador recebe Pontos de Movimento (PM) de acordo com o *tile* jogado no turno, recebendo mais PM quanto mais ajudar o outro time. Isto é, o time amarelo recebe 2 PM ao formar um círculo vermelho ou 1 PM ao deixar um semicírculo vermelho livre.

Com um Ponto de Movimento o jogador pode: inserir uma peça sua, que ainda não esteja no tabuleiro, em qualquer círculo que esteja com alguma parte no *Tile* inicial; ou mover uma peça sua já no tabuleiro para qualquer círculo adjacente (bordas dos círculos se tocando). **Atenção:** Não é permitido pular outras peças, mover-se para círculos incompletos ou ter mais do que uma peça por círculo.

No primeiro turno, o primeiro jogador tem -2 PMs.

(a) *Ve*z do time amarelo. Devido às restrições, o jogador amarelo só pode jogar o novo tile nos espaços com ✓.

(b) *Tile* jogado (destacado com borda azul), recebendo um total de 3 PMs ($2+1+0+0=3$) indicados pelo números.

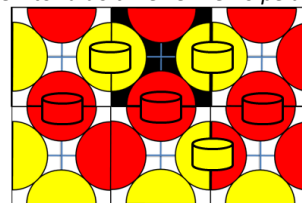
(c) Com 3 PMs, o jogador amarelo move sua peça dois espaços (círculo vermelho, depois círculo misto) e inseriu uma nova peça em jogo no círculo amarelo do *Tile* inicial.

V) Final da Partida

A partida encerra quando acontecer uma das seguintes condições:

1. Algum time atingir a condição de vitória (Trio com Peças). O time vence;
2. Não existir mais tiles a serem jogados. Vence o time com maior aglomerado (círculos adjacentes);
3. Algum time não conseguir jogar um *tile* na sua vez. Vence o time adversário.

Exemplo de vitória do time vermelho pela Condição 1:



VI) Créditos

Game Designer: Roberto Pinheiro

Playtesters: Caio Rocha, David Neto, Emerson Andrade, Francisco de Assis, Gleydson Fonseca, Gustavo Silveira, Leonardo Raele, Mateus Martins.