

Meeplebr






Marajoara





REGRAS

PREPARAÇÃO

Geral

- ▶ Use a caixa como o tabuleiro e coloque o carrinho de mão ao alcance de todos;
- ▶ Coloque o marcador de rodadas no primeiro espaço da trilha de rodadas;
- ▶ Coloque os 52 dados com a face 1 aleatoriamente nos espaços do tabuleiro, **exceto** nos espaços sombreados e com o símbolo 
 - 14 amarelos , 13 vermelhos ,
 - 13 azuis  e 12 cinzas 

Jogador

- ▶ Tabuleiro com as três peças de pesquisa  nas posições indicadas;
- ▶ Mantenha próximo os 5 vasos, os 6 pedaços do seu vaso (pela cor do verso das peças);
- ▶ Coloque 1 disco do jogador na pontuação e 1 em cada uma das três trilhas de escavação;
- ▶ Entregue a peça de primeiro jogador (não mudará durante a partida);
- ▶ **Antes de começar:** no sentido anti-horário, cada jogador coloca 1 peça de pesquisa sobre um espaço marcado com  no tabuleiro principal;



TURNOS

- ▶ Durante as 14 rodadas, os jogadores realizam seus turnos, movendo o marcador de rodadas a cada nova rodada;
- ▶ Em cada turno o jogador **deve** fazer uma ação principal **obrigatória** e quantas ações livres desejar (antes e/ou depois da ação principal)
- ▶ Quando o jogador decidir encerrar seu turno, ele passa a vez para o próximo jogador;

► Se houverem dados na lousa do seu tabuleiro, o jogador move esses dados para o tabuleiro principal com a **seguinte prioridade:**




1. Quadrantes das pontas do tabuleiro (com a corda branca em volta);
2. Sobre uma das suas peças de pesquisa (sem ativação do efeito);
3. Em qualquer espaço sem dados, sem ativar efeitos de incremento ou de pesquisa.

Ação Principal

- É **obrigatória** uma ação principal no turno do jogador;
- Use um dado para **saltar e capturar** outro dado;
- O dado capturado **não terá seu valor alterado**;
- O dado **“que salta”** incrementa em 1 seu valor ou mais, se cair em um espaço com a marcação (+1 ou +2);
- Ao chegar no **valor 6**, um dado não será mais incrementado;
- Se o dado “que salta” cair sobre uma ficha de pesquisa, o dono recebe um bônus, veja a sessão abaixo **“PEÇAS DE PESQUISA”**
-  Ao capturar o **Dado cinza**, escolha uma das trilhas, mova sua peça **exatamente** no valor do dado, receba o bônus da trilha e descarte o dado para o carrinho de mão.
-  Ao capturar o **Dado amarelo, vermelho ou azul**, coloque no seu tabuleiro, no espaço mais à esquerda da respectiva cor.
- Se não houver **espaço disponível no tabuleiro** o dado não poderá ser capturado.

PEÇAS DE PESQUISA



- Ao receber uma peça de pesquisa, coloque **imediatamente** em um espaço vazio;
- **Não é permitido** colocar a peça nos **espaços cercados** pela corda branca e nem nos espaços marcado com **+1 ou +2**;
- Se o dado “que salta” cair sobre uma ficha de pesquisa  :
 - Se  da **mesma cor** do jogador, ele pode somar 1 ao valor de qualquer um de seus dados, inclusive o recém-capturado;
 - Se  da **cor do outro** jogador, o dono da peça pode somar 2 em qualquer de seus dados, **podendo dividir**, somando 1 em 2 dados.

Ações Livres

- Realize quantas ações puder ou desejar, antes e/ou depois da ação principal;

GASTANDO DADOS



- ▶ Os dados utilizados são colocados no **carrinho de mão**, sem alterar seus valores;
- ▶ Se o carrinho estiver cheio (5 dados), retire o dado **mais abaixo**, para liberar espaço antes de colocar o dado gasto;
- ▶ Os dados retirados do carrinho são colocados na sua **lousa**, aguardando a etapa de reciclagem no final do turno;

EXPOSIÇÃO DE VASOS



- ▶ Gaste um **dado vermelho** para expor um dos 5 vasos;
- ▶ Gaste o mesmo valor do **dado vermelho** em valores dos **dados amarelos**;
- ▶ Coloque um vaso no espaço livre de **menor valor**;
- ▶ Receba a peça de pesquisa no espaço 1 ou receba os pontos do respectivo espaço;
- ▶ Receba também o **dobro de pontos** pelo valor do dado usado;
- ▶ Pode **repetir** essa ação livre quantas vezes puder ou desejar;

RESTAURAR VASOS



- ▶ Siga as regras informadas no espaço do pedaço que será restaurado e descarte o **dado azul**;
- ▶ Receba os pontos informados no espaço e a peça de pesquisa (se escolheu a respectiva peça de 4 pontos);
- ▶ Receba 1 ponto adicional por cada espaço adjacente já preenchido;
- ▶ Nos espaços **>4 e >5** podem ser usados qualquer quantidade de dados, nos demais espaços a quantidade de dados está informada;

FINANCIAMENTOS



- ▶ **Restauração:** Para cada 2 de valor gasto nos **dados amarelos**, some ou subtraia 1 no valor dos **dados azuis**.

- ▶ **Trabalho de campo:** Para cada 2 de valor gasto nos **dados amarelos**, mova **qualquer dado** do tabuleiro principal para um espaço adjacente vazio. O dado é movido e não ativa nenhum dos efeitos de incremento (nem de ficha de pesquisa).
- ▶ Sempre que gastar o valor **total** de um **dado amarelo**, ele não deve ser reduzido e será descartado para o carrinho de mão, **mantendo seu valor**.

FIM DO JOGO

- ▶ Ao fim do 14º turno, o jogo se encerra e é adicionada a pontuação de final de jogo:
 - Pela maioria de: (*empates: soma e divide arredondando para baixo*)
 - Vasos expostos: 1º=7 / 2º=5 / 3º=3
 - Pedacos de vasos restaurados: 1º=7 / 2º=5 / 3º=3
 - Os dois jogadores que chegaram ao final das trilhas de escavação recebe seus pontos;
 - Critério de desempate: mais dinheiro (valor dos **dados amarelos**);

UTILIDADES

Links Úteis

[Ludopedia - Manual](#)

Compartilhe com todos na mesa:



[Exportar para pdf:](#)



Origem:

<https://zeregras.com.br/> - **Zé Regras**

link:

<https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:marajoara>

Modificado em: **2024/09/29 19:50**