



APANHA GALO



Apanha o Galo é um jogo situado em Barcelos, uma região a norte de Portugal, onde residem o Rei Dinis, a Rainha Isabel e a Princesa Carolina no seu castelo. A família real possui uma quinta de galos, que se torna o centro de uma aventura emocionante. Um dia, devido à negligência de um funcionário, o portão da quinta fica aberto, e os galos aproveitam a oportunidade para escapar e invadir a aldeia vizinha.

Ao aperceber-se do caos causado pelos galos fugitivos, o Rei Dinis toma uma ação imediata. Ele chama as pessoas da aldeia, oferecendo recompensas a quem conseguir apanhar e devolver os galos à quinta. Isto cria um frenesim entre os aldeões, que participam ansiosamente na perseguição aos galos.

Para apanhar os galos, os aldeões empregam uma tática inteligente: usam minhocas como isco para atrair os galos e levá-los de volta à quinta. Equipados, os aldeões colocam as minhocas estrategicamente para atrair os galos e capturá-los de imediato.

Em **Apanha o Galo**, tens de ter mais astúcia que os restantes jogadores na missão para apanhar o maior número de galos. Serás capaz de dominar a arte de usar minhocas como isco e triunfar na perseguição aos galos?



Visão geral

Apanha o Galo decorre ao longo de 2 rondas, com cada jogador a realizar 5 turnos por ronda para apanhar um total de 10 galos. Existem tipos de galos diferentes e cada galo tem as suas próprias preferências quando se trata de comida. Apesar de os galos comerem qualquer minhoca, cada galo tem dois tipos de minhoca que acham mais apetitosas.

No teu turno, tens de gastar uma minhoca para apanhar um galo. Ao apanhares um galo com sucesso, podes ter a oportunidade de reclamar um objetivo. Estes objetivos são baseados em padrões específicos de minhocas ou conjuntos de galos, e ao completá-los, ganhas pontos de vitória.

Componentes

132 Cartas:



1 Carta de jogador inicial
(de dupla face)

45 Cartas de galo:



◀ 12 Galos Tradicionais

12 Galos Cantantes ▶



◀ 12 Galos Malucos

9 Galos de Barcelos ▶



48 Cartas de minhoca:



◀ 12 Minhocas Janotas

12 Minhocas Francesas ▶



◀ 12 Minhocas Saloias

12 Minhocas Tontas ▶



18 Cartas de objetivo da realza:



◀ 6 com 4 galos

6 com 3 galos ▶



◀ 6 com 2 galos

20 Cartas de objetivo de padrão:



◀ 4 com 3 minhocas
organizadas em coluna

4 com 3 minhocas ▶
organizadas em linha



◀ 4 com 3 minhocas organizadas
numa diagonal direita

4 com 3 minhocas organizadas ▶
numa diagonal esquerda



◀ 4 com 3 minhocas organizadas
em forma de L

Preparação



1. Baralha todas as **cartas de galo** e cria um baralho de face para baixo ao alcance de todos os jogadores. Em seguida, dispõe um certo número de cartas de galo de face para cima numa grelha no centro da mesa, com base no número de jogadores.

- **2 jogadores:** Usa 12 cartas de galo para criar uma grelha de 4x3 (linhas x colunas).
- **3 jogadores:** Usa 20 cartas de galo para criar uma grelha de 4x5.
- **4 jogadores:** Usa 25 cartas de galo para criar uma grelha de 5x5.
- **5 jogadores:** Usa 30 cartas de galo para criar uma grelha de 5x6.

2. Baralha todas as **cartas de minhoca** e cria um baralho de face para baixo à direita da grelha de galos. Em seguida, dispõe num mercado 3 cartas de minhoca de face para cima.

3. Atribui aleatoriamente a **carta de jogador inicial**, a manter de face para cima do lado que mostra a direção no sentido dos ponteiros do relógio. Em seguida, distribui 4 **cartas de minhoca** do baralho para cada jogador, a começar pelo jogador inicial e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio.

4. Separa as **cartas de objetivo da realza** por tipo com base no verso (Rei, Rainha, Princesa), e baralha cada pilha separadamente. Em seguida, coloca essas 3 pilhas acima da grelha de galos, com o lado que mostra os conjuntos de galos voltado para cima.

5. Cria uma grelha de 5x4 à esquerda da grelha de galos para dispor as 20 **cartas de objetivo de padrão**, organizadas por cor e tipo.

Turno do jogador

Apanha o Galo decorre ao longo de 2 rondas, com cada jogador a realizar 5 turnos por ronda para apanhar um total de 10 galos. No teu turno, tens de gastar uma minhoca para **apanhar um galo**. Ao apanhares um galo com sucesso, podes ter a oportunidade de **obter uma minhoca** e **reclamar um objetivo**.

Apanhar um galo (obrigatório)

O teu turno começa sempre por apanhar um galo. **Tens de** gastar uma minhoca da tua mão e colocá-la na grelha central para apanhares um galo. Essa **carta de galo** é adicionada à tua mão, escondida dos outros jogadores, e a **carta de minhoca** substitui o galo capturado na grelha.



EXEMPLO 1: Apanhar um galo



A Maria, que possui a carta de jogador inicial (A), é a primeira a jogar e vai apanhar um galo. Ela começa o seu turno ao escolher um Galo Tradicional da grelha (B). Depois, a Maria coloca uma Minhoca Janota da sua mão (C) no espaço da grelha que acabou de ficar vazio (D).

Obter uma minhoca (opcional)

Tens de confirmar se a minhoca que jogaste corresponde a um dos tipos favoritos do galo. Em caso afirmativo, **podes** escolher uma das 3 cartas de minhoca do mercado ou do topo do baralho de minhocas para adicionar à tua mão, escondida dos outros jogadores.



Minhocas favoritas

Quando retiras uma minhoca do mercado, substituis o espaço vazio por uma nova carta do topo do baralho de minhocas. Se isto resultar em 3 cartas iguais no mercado, removes essas 3 minhocas para a pilha de descarte correspondente e crias um novo mercado com 3 cartas do baralho de minhocas.

Se a minhoca que jogaste não corresponder a uma das favoritas do galo, **não podes retirar nenhuma minhoca** para a tua mão. Como resultado, o número de minhocas na tua mão diminuirá em 1 para o resto do jogo.

No cenário improvável de só teres uma minhoca na mão, essa minhoca atua como *joker* e torna-se favorita de todos os galos. Depois de usares essa minhoca para apanhar um galo, **retiras sempre uma minhoca** do baralho. Isto garante que nunca ficas fora do jogo, tendo sempre uma minhoca disponível para apanhar um galo.

EXEMPLO 2: Obter uma minhoca



Continuando o exemplo anterior, a Maria apanhou um Galo Tradicional com uma Minhoca Janota (A), que é uma das favoritas desse galo (B). Como resultado, a Maria obtém uma minhoca do mercado e adiciona-a à sua mão (C). Para terminar o turno, ela substitui o espaço que acabou de ficar vazio no mercado de minhocas (D) por uma nova carta do topo do baralho (E).

Reclamar um objetivo *(opcional)*

Finalmente, depois de apanhares um galo com sucesso, podes ter a oportunidade de reclamar uma carta de objetivo para a tua mão. Existem dois tipos de objetivos à tua escolha, mas **só podes reclamar um único objetivo** por turno.

Reclamar uma carta de objetivo da realeza

Um tipo de objetivo baseia-se em conjuntos de galos e requer uma quantidade e tipo específicos de galos para ser reclamado. Para reclamares uma das cartas de objetivo da realeza visíveis, **tens de** descartar os galos necessários da tua mão para a respetiva pilha de descarte. Depois, adicionas a carta de objetivo à tua mão, escondida dos outros jogadores.

Esta carta vai proporcionar-te **pontos de vitória** no final do jogo.

	Rei	Rainha	Princesa	
Requisitos				Baralho do Rei: Requer 4 galos e proporciona 7 PV .
				Baralho da Rainha: Requer 3 galos e proporciona 4 PV .
				Baralho da Princesa: Requer 2 galos e proporciona 2 PV .
	Pontos de Vitória			

Como os baralhos de objetivo da realeza estão dispostos com as cartas de face para cima, assim que reclamares um dos objetivos do mercado, é revelado instantaneamente outro objetivo.



EXEMPLO 3: Reclamar uma carta de objetivo da realza



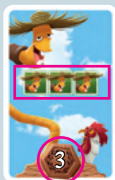
O Pedro está a usar uma Minhoca Tonta (A) para apanhar um Galo Maluco (B). Como o Pedro já apanhou outro Galo Maluco anteriormente (C), pode agora completar um objetivo da realza que está no mercado (D).

Ele decide reclamá-lo (E), descartando os 2 Galos Malucos da sua mão (F). Adicionalmente, por usar uma das minhocas favoritas do galo, o Pedro obtém uma minhoca do mercado (G). Para terminar o turno, o Pedro substitui o espaço que acabou de ficar vazio no mercado de minhocas (H) com uma nova carta do topo do baralho (I).



Reclamar uma carta de objetivo de padrão

O outro tipo de objetivo baseia-se em padrões de minhocas e requer um padrão específico a ser mostrado na grelha no centro da mesa. Para reclamares uma das cartas de objetivo de padrão visíveis, a carta de minhoca que jogaste para apanhar o galo **tem de** estar numa posição que complete uma dessas cartas de objetivo de padrão.



Requisitos

Pontos de
Vitória

Em seguida, mostra o padrão existente aos teus oponentes e adiciona a carta de objetivo à tua mão, escondida dos outros jogadores. As minhocas usadas para completares a carta de objetivo permanecem no seu lugar da grelha.

Todas as cartas de objetivo de minhoca são únicas. Isto significa que assim que reclamares uma, fica indisponível para ti e para os outros jogadores reclamarem novamente no resto do jogo.

Esta carta vai proporcionar-te **pontos de vitória** no final do jogo.

- **Coluna:** Requer 3 minhocas do mesmo tipo organizadas em coluna e proporciona **3 PV**.
- **Linha:** Requer 3 minhocas do mesmo tipo organizadas em linha e proporciona **3 PV**.
- **Diagonal direita:** Requer 3 minhocas do mesmo tipo organizadas numa diagonal direita e proporciona **3 PV**.
- **Diagonal esquerda:** Requer 3 minhocas do mesmo tipo organizadas numa diagonal esquerda e proporciona **3 PV**.
- **Em forma de L:** Requer 3 minhocas do mesmo tipo organizadas em forma de L e proporciona **3 PV**. A forma de L pode ser disposta em qualquer direção, o que significa que o padrão pode ser virado ou rodado.



EXEMPLO 4: Reclamar uma carta de objetivo de padrão



O André apanhou um Galo Cantante (A) usando uma Minhoca Janota (B). Isto permite-lhe completar um dos objetivos de padrão que estão disponíveis (C), que ele decide reclamar (D).

Adicionalmente, por usar uma das minhocas favoritas desse galo, o André obtém uma minhoca do mercado (E). Para terminar o turno, ele substitui o espaço que acabou de ficar vazio no mercado de minhocas (F) com uma nova carta do topo do baralho (G).

Final da ronda

Apanha o Galo é jogado em turnos sequenciais até que cada jogador tenha apanhado 5 galos. A ronda termina quando fica apenas um número específico de galos na grelha, o que depende do número de jogadores.

- **2 jogadores:** Apenas 2 cartas de galo restantes na grelha.
- **3 a 5 jogadores:** Apenas 5 cartas de galo restantes na grelha.

No final da primeira ronda, segue estes passos para redefinir a área de jogo:

1. Baralha todas as **cartas de galo** que ainda estão na grelha com todas as cartas de galo na pilha de descarte correspondente e as do baralho.
2. Baralha todas as **cartas de minhoca** ainda na grelha com todas as cartas de minhoca na pilha de descarte correspondente, bem como as 3 cartas de minhoca no mercado e as do baralho.
3. Dispõe um certo número de **cartas de galo** de face para cima numa grelha no centro da mesa. O número de cartas é baseado no número de jogadores, como descrito na preparação inicial do jogo.
4. Dispõe 3 **cartas de minhoca** de face para cima ao lado do baralho correspondente.

O jogador que possui a **carta de jogador inicial** passa-a para o jogador à sua **direita** (o último jogador na ordem de turno). Este jogador torna-se o novo jogador inicial e vira a carta de jogador inicial para o lado inverso. O jogo prossegue agora **no sentido contrário aos ponteiros do relógio** a partir do novo jogador inicial.



EXEMPLO 5: Final da ronda



A Ângela apanhou um Galo Maluco usando uma Minhoca Francesa (A). Como a Ângela já tinha apanhado 2 Galos Tradicionais anteriormente, ela reclama um objetivo da realza do mercado (B). O turno da Ângela origina o final da ronda, pois apenas restam 5 galos na grelha central (C).

Depois de redefinir a grelha de galos (D) e o mercado de minhocas (E), a Ângela recebe a carta de jogador inicial (F). Está tudo preparado para iniciar a segunda ronda.



Final do jogo

O jogo termina quando todos os jogadores completam a segunda ronda, com a carta de jogador inicial voltada para o lado que mostra o **sentido contrário aos ponteiros do relógio**. Os critérios para desencadear o final da segunda ronda são os mesmos que para a primeira ronda.

- **2 jogadores:** Apenas 2 cartas de galo restantes na grelha.
- **3 a 5 jogadores:** Apenas 5 cartas de galo restantes na grelha.

Contudo, em vez de seguirem os passos para redefinir a área de jogo, prossegues para a pontuação final.

Pontuação final

Para calcular a pontuação final, cada jogador soma os seus **pontos de vitória (PV)** da seguinte forma:

1. PV por **objetivos da realzeza** reclamados:
 - a. **Rei:** 7 PV cada.
 - b. **Rainha:** 4 PV cada.
 - c. **Princesa:** 2 PV cada.
2. PV por **objetivos de padrão** reclamados: 3 PV cada.
3. PV por **cartas restantes** na mão (galos e minhocas): 1 PV cada.

O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor. Em caso de empate, o vencedor é o jogador empatado com mais pontos de vitória **apenas nas cartas de objetivo do Rei**. Se o empate persistir, os jogadores empatados **partilham a vitória!**



EXEMPLO 6: Pontuação final



O André calcula a sua pontuação final:

1. 15 PVs das **cartas de objetivo da realeza**.

a. **Rei**: 1x 7 PVs.

b. **Rainha**: 22x 4 PVs

c. **Princesa**: 0x 2 PVs.

2. 6 PVs das **cartas de objetivo de padrão** (2x 3 PVs).

3. 3 PVs das **cartas restantes** na mão (3x 1 PVs).

Assim, o André termina o jogo com um total de 24 PVs.



Variante dos Pintainhos

A **variante dos pintainhos** é uma versão modificada do **Apanha o Galo** concebida para jogadores mais jovens. A única diferença em relação às regras habituais é que os jogadores **podem** manter as suas cartas da mão visíveis para todos durante o jogo.

Variante dos Galináceos

A **variante dos galináceos** é uma versão modificada do **Apanha o Galo**, concebida para introduzir **informação escondida**.

Preparação

Prepara o jogo como habitual, com uma pequena alteração: ao criares a grelha de cartas de galo, coloca todas as **cartas da margem de face para baixo** e revela apenas as **cartas do centro de face para cima**.

- **2 jogadores:** Usa 12 cartas de galo para criar uma grelha de 4x3 (10 de face para baixo, 2 de face para cima).
- **3 jogadores:** Usa 20 cartas de galo para criar uma grelha de 4x5 (16 de face para baixo, 4 de face para cima).
- **4 jogadores:** Usa 25 cartas de galo para criar uma grelha de 5x5 (16 de face para baixo, 9 de face para cima).
- **5 jogadores:** Usa 30 cartas de galo para criar uma grelha de 5x6 (18 de face para baixo, 12 de face para cima).

Apanhar um galo

O jogo decorre como habitual, com uma pequena alteração ao apanhares um galo. Após gatares a minhoca e a colocares na grelha central, **tens de revelar** todas as cartas de galo ainda de **face para baixo** na grelha que estão **adjacentes** à minhoca acabada de colocar, incluindo as que estão conectadas diagonalmente.





Créditos

Autoria: Costa

Ilustração e Design Gráfico: Olivier Fagnère

Edição: David M Santos-Mendes

Desenvolvimento: Rôla, David M Santos-Mendes

Edição e Tradução de Regras: Rita Jesus, Hugo Marinho

Revisão de Regras: Costa

Alguma questão sobre este jogo:
info@pythagoras.pt

Segue-nos



facebook.com/pythagoras.games/



instagram.com/pythagoras_games/



PYTHAGORAS®

www.pythagoras.pt

PYTHAGORAS 2024 © Todos os direitos reservados.

