QUEM É O REI?

Escrito e ilustrado por Tiago Junges

Versão 1.0

"*Quem é o Rei?*" é um jogo de tabuleiro para 4 pessoas para se jogar em qualquer lugar em apenas 30 minutos. Você só precisará imprimir duas folhas, recortar as peças, conseguir uns marcadores e bora lá!

A sociedade Goblin é complicada. O Rei goblin é normalmente nomeado pelo próprio goblin em questão. Porém, sempre que mais de um goblin se intitula rei, uma campanha se segue para conquistar a lealdade do povo goblinóide. Neste jogo cada jogador interpreta um dos candidatos a Rei. Um deles poderá ser de fato o rei verdadeiro (independente da razão), enquanto os outros serão impostores. Cada impostor poderá recuperar suas tralhas particulares, juntar uma galera e se declarar o novo Rei Goblin!

Material

Imprima os dois arquivos JPG no ZIP e recorte todas as peças (cartas de identidade, peças de tralhas e marcador de totem). Consiga 40 marcadores para representar os goblins (pode ser fichas, tampinhas, feijões, peças de War, cacos de vidro, etc). Você pode jogar em qualquer mesa (até mesmo naquelas mesinhas de centro de sala).

- 5 cartas de identidade
- 12 peças de tralhas
- 1 marcador de Totem
- 40 marcadores de goblins
- 4 jogadores

No tabuleiro há 4 regiões de cores diferentes que são denominadas Bairros. Em cada bairro, há custos diferentes para adquirir mais goblins (veja adiante).

Objetivo

No inicio do jogo cada jogador ganhará uma carta de identidade e com isso seu objetivo no jogo. Caso você seja o Rei Verdadeiro, você só precisa esperar os outros jogadores serem eliminados para declarar vitória (afinal, você já é o Rei Goblin!). Caso você não seja, você é um impostor que está querendo ser o rei, mas para isso você precisa conseguir antes suas duas tralhas particulares (indicadas na carta de identidade) e 8 goblins na mão. Quando isto acontecer, revele-se e diga "Eu sou o Rei Goblin!".

Preparação

Coloque o tabuleiro (última folha deste PDF) no centro da mesa e os marcadores de goblins em cima na área correspondente, e o marcador de Totem em um bairro qualquer. Embaralhe as cartas de identidade e secretamente dê uma carta para cada jogador. Irá sobrar uma carta. Deixe esta em baixo do tabuleiro para que ninguém a veja. Entregue para cada jogador 4 marcadores de goblins para iniciar (esta é sua reserva inicial).

Agora, um jogador qualquer deve pegar todas peças de tralhas, escolher uma e entregar para o jogador da direita abertamente (todos podem ver as peças). Pegue todas tralhas e passe para o jogador da esquerda, que deverá fazer esse procedimento até cada jogador ter 2 tralhas na sua frente.

Irá sobrar 4 tralhas que deverão ficar no centro da mesa e entrar em leilão. Para cada tralha, todos jogadores deverão pegar secretamente um numero de goblins que queria pagar pela tralha em questão. Coloque esta quantidade na mão e feche o punho estendendo o braço no centro da mesa. Assim que todos jogadores tiverem feito o mesmo, revele sua mão. Aquele que colocou mais goblins irá levar a tralha, e deverá pagar aquela quantia para o centro da mesa. Os outros poderão guardar seus goblins novamente.

Faça esse procedimento até que todas as tralhas tenham sido levadas. Em caso de empate no leilão, apenas aqueles que empatarem poderão fazer mais um round do leilão. Se mesmo assim der impate, estes poderão negociar ou terão que tirar no par ou impar e levar pelo preço mais alto oferecido.

Rodadas

O jogo então segue em rodadas. Aquele que tiver menos tralhas na sua frente poderá começar (em caso de impate, aquele que tiver menos goblins. Se mesmo assim empatar, o que for o mais baixinho destes começará).

No seu turno, o jogador começará escolhendo ações para adquirir mais goblins. Ele deverá então olhar todos os simbolos de bairros que tem nas suas tralhas. Com cada simbolo ele poderá realizar uma ação.

Veja onde está o Totem no tabuleiro. No bairro indicado está uma pequena tabela indicando quantos goblins poderá adquirir naquele turno. Se, por exemplo, no bairro está indicando que com um simbolo AZUL você ganha +1 goblin e com dois simbolos VERDES você ganha +3, é pq se você tiver estes simbolos (ou a combinação destes) na sua mesa, você ganhará aquela quantidade. Caso nenhuma combinação te agrade, você pode mudar o Totem para um bairro de um simbolo que você tenha, para então usar os simbolos restantes no bairro que quer.

Embora a ideia aqui é “gastar” os simbolos, você não perde estas tralhas. Você pode usar todo o turno aquele simbolo para fazer uma destas ações.

Então, após fazer suas ações, você é obrigado a colocar uma tralha sua para leilão. Funciona como foi explicado no inicio, com cada jogador escolhendo uma quantia, colocando o punho sobre a mesa e revelando a quantia. O que pagar mais levará a tralha. Em caso de empate, o vendedor que poderá escolher ou negociar com os interessados (neste momento os interessados podem adicionar tralhas suas no negocio). Após o leilão, começa o turno do próximo jogador a esquerda.

Regra Opcional - Mercado Livre: Nesta variação, os jogadores poderão vender suas tralhas livremente no seu turno.

Acusação

Esta é a parte mais importante do jogo. A qualquer momento que o jogador estiver certo da real identidade de um oponente, ele pode acusá-lo dizendo qual a identidade dele (por exemplo: “Você é o Robô!”). Se você acusar e estiver certo, você ganhará todas as tralhas deste jogador e ele é eliminado do jogo (seus goblins voltam para o centro da mesa). Caso você esteja enganado, você é que é eliminado e deverá dar suas tralhas para o acusado (seus goblins voltam para o centro da mesa). Note que quem dirá se você está certo ou não é o acusado, que não poderá mentir. Independente do caso, nenhum dos dois deve revelar sua identidade até o final do jogo (mesmo se você foi eliminado!).

Acusar o Rei Verdadeiro não eliminará ele, e sim fará ele ganhar automaticamente. O Rei Verdadeiro também ganhará o jogo quando ficar sozinho na mesa com apenas 1 outro jogador.

Concurso Game Chef Brasil

Este jogo foi produzido para o concurso Game Chef Brasil 2013. Segue a explicação do tema e ingredientes utilizados na produção deste jogo:

Tema: O tema sugere um boneco sendo enviado para cima e para baixo. Minha interpretação sugere um jogo de tabuleiro onde você desloca personagens para longe ou para si. No caso, usei os marcadores de Goblins como estas peças, sendo elemento principal do jogo.

Ingrediente 4: Outro elemento principal é a carta de identidade. Ela é a figura que está no escuro e apenas analizando o comportamento do jogador você conseguirá enxergar a silhueta do que o personagem realmente é.

Ingrediente 2: O personagem está pensando em um objeto. É o que acontece no jogo. Um personagem comprou pagando muito bem a Shuriken (Estrela Ninja), será que ele é o ninja? Ou será que ele pegou ela para usar o simbolo da tralha e conseguir mais goblins? O que exatamente ele quer com essa Shuriken?

Ingrediente 1: Como uma pitada, coloquei literalmente este ingrediente a mistura. Há uma tralha que é uma Cota de Malha mas não possui grande importância.