

Como Jogar ECO FLUXX

RESUMO

EcoFluxx é um jogo fácil de aprender, pois cada carta traz suas próprias instruções. Muitas pessoas acham que a melhor forma de aprender a jogar é indo direto ao jogo, porém isso normalmente funciona bem se alguém do grupo já tiver jogado Fluxx antes. Então, se for a primeira vez para todos vocês, pelo menos uma pessoa deve ler as regras. Mas não se preocupe, depois de poucas rodadas, todos vão entender!

ECOFLUXX INICIANTE

Se você está jogando EcoFluxx pela primeira vez, ou o grupo tem jogadores mais novos, você pode escolher tirar algumas das cartas mais complicadas do baralho. Assim, será mais fácil acompanhar o jogo inicialmente, depois você pode adicionar essas cartas quando todos estiverem prontos para uma emoção adicional.

E quando for adicionar as cartas de volta, você pode fazer isso gradualmente. Comece com as cartas Problema, por exemplo. Então, numa próxima rodada, adicione os Objetivos do tipo “animais comem ...” e o Veneno.

Retire:

Objetivos:

- Todas as 11 cartas “animais comem...” (“Estes comem aqueles”)
- Pteridófitas
- Inverno
- Polinização
- Invertebrados
- Mamíferos
- Herpetologia

Ações:

- Queda da População
- Compre 3, Baixe 2 Delas

Novas Regras:

- Todos os limites de ITENS
- Compre 4
- Compre 5
- Baixe 4
- Baixe Todas
- Compostagem
- Camuflagem
- Bônus para Mão Vazia

Item:

- Veneno
- Todos os Problemas

MONTAGEM

Coloque a carta REGRAS BÁSICAS no centro da mesa. Embaralhe e distribua 3 cartas para cada jogador. Coloque o resto das cartas em uma pilha ao lado da carta Regras Básicas, viradas para baixo, formando a pilha de compra. No início do jogo, não haverá uma carta de Objetivo ou Nova Regra em jogo - elas serão adicionadas pelos jogadores durante o jogo.

QUEM VAI PRIMEIRO

Aquele jogador que falar “primeiro” primeiro começa.

COMO JOGAR

Fluxx é um jogo de mudanças, portanto o jogo vai mudando conforme você joga. O jogo começa com apenas duas regras simples e vai tornando-se mais complexo conforme as regras adicionais vão sendo incluídas através das cartas chamadas “Novas Regras”. Comece seguindo as instruções da carta “Regras Básicas” (Compre 1 & Baixe 1) e adapte-se a todas as “Novas Regras” adicionais conforme elas forem baixadas pelos jogadores. Na sua vez, o jogador deve comprar e baixar o número de cartas especificado pelas regras atuais, e então o jogo segue em sentido horário ao redor da mesa, até que alguém satisfaça as condições da carta de “Objetivo” atual em jogo.

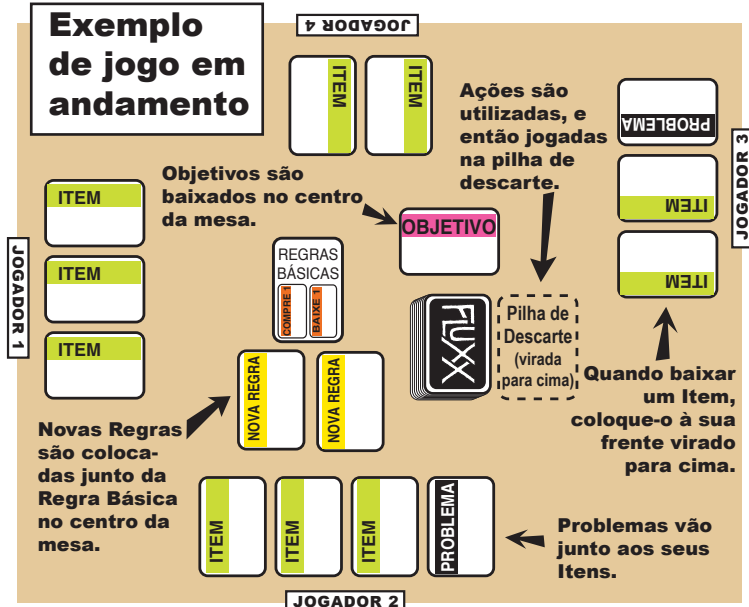
Na sua vez:

- 1) Compre o número de cartas descrito nas regras atuais.
- 2) Baixe o número de cartas descrito nas regras atuais.
- 3) Descarte de acordo com as instruções do “Limite de Mão”(se existir).
- 4) Descarte de acordo com as instruções do “Limite de Itens”(se existir).

Ações opcionais permitidas pelas cartas “Novas Regras”, “Problemas”, etc..., podem ser executadas a qualquer momento dessa sequência.

Quando for baixar uma carta, você pode escolher qualquer carta da sua mão. Se você não souber o que a carta faz, tente ir lendo as suas instruções em voz alta enquanto você a baixa.

Exemplo de jogo em andamento



TIPOS DE CARTAS



REGRAS BÁSICAS: Este é o ponto de partida – a fundação onde o resto do jogo se desenvolve. Estas regras iniciais serão substituídas por Novas Regras durante o jogo, porém esta carta deve continuar na mesa o tempo todo. As Regras Básicas são: Compre 1 na sua vez e Baixe 1 na sua vez (sem outras restrições do tipo Limite de Mão ou Itens).



NOVA REGRA: Para baixar uma Nova Regra, coloque-a virada para cima perto da Regra Básica. Se a Nova Regra baixada contradizer uma Nova Regra já em jogo, descarte a regra antiga. Novas Regras têm efeito imediato, portanto todos os jogadores devem seguir a Nova Regra imediatamente conforme suas instruções. Isso frequentemente faz com que o jogador da vez compre ou baixe cartas adicionais na hora, ou ela pode fazer com que os outros jogadores tenham de descartar algumas de suas cartas imediatamente.

Exemplo: Após comprar 1 carta, você baixa a Nova Regra “Compre 4”. A Nova Regra requer que você compre 4 cartas na sua vez, mas uma vez que você só comprou 1 carta antes, você deve comprar mais 3 cartas imediatamente. O próximo jogador compra 4 cartas. E então ele baixa a carta “Compre 2”, a qual muda as regras novamente, porém ele não tem de comprar mais cartas uma vez que ele já comprou pelo menos 2 cartas. Uma vez que “Compre 2” contradiz a “Compre 4”, a “Compre 4”, a “Compre 4” é descartada.



OBJETIVO: Para baixar um Objetivo, coloque-a virada para cima no centro da mesa e descarte o Objetivo anterior (se existir). O jogo começa sem nenhum Objetivo, portanto ninguém pode ganhar até que um Objetivo seja baixado. O Objetivo é aplicável a todos; assim que alguém atender as suas condições, ela ganha! (Mesmo que seja a vez de outra pessoa!).



ITEM: Para baixar um Item, coloque-o à sua frente virado para cima. A maioria dos Objetivos requerem que você tenha um par de Itens específicos, portanto baixar um Item é sempre uma boa ideia.



AÇÃO: Ações são utilizadas e então descartadas. Apenas faça o que a carta diz e então coloque-a na Pilha de Descarte. Ações às vezes podem causar caos total, e em outras vezes não ter efeito algum. Note que, mesmo que algumas Ações façam com que cartas adicionais sejam baixadas, tudo o que acontece como resultado de uma Ação é considerado apenas como a jogada de 1 carta.

Exemplo: Se você baixasse a Ação “Use o que Pegar”, você pegaria uma carta da mão de outro jogador e baixá-la-ia imediatamente. Se esta carta fosse “Compre 3, Baixe 2 delas”, você deveria continuar comprando mais 3 cartas, baixar 2 e descartar a terceira. Toda essa atividade contaria como se você tivesse baixado apenas 1 carta.



PROBLEMA: Ao contrário dos Itens, que são cartas que você quer ter porque o ajudam a vencer, os Problemas são cartas indesejadas que frequentemente não permitem que você vença o jogo. Problemas são colocados na mesa à sua frente junto aos seus Itens.

Enquanto os Itens ficam em sua mão até que você decida baixá-los, os Problemas são colocados em jogo automaticamente. Assim que você compra um Problema, você tem de colocá-lo em jogo na mesa e comprar outra carta. Isso NÃO conta como uma “jogada”. Você pode ter de aceitar vários Problemas até que você compre o número necessário de cartas que não sejam Problemas. Note que isso se aplica toda vez que um Problema seja comprado, mesmo que seja durante o uso de uma Ação.

Exemplo: Se você baixasse a Ação “Compre 3, Baixe 2 Delas”, você iria começar comprando 3 cartas. Se alguma dessas cartas fosse um Problema, você a colocaria em jogo à sua frente e compraria outra carta imediatamente até que você tivesse 3 cartas que não fossem Problemas, e somente então escolheria duas cartas para baixar.

COMO VENCER

O jogo continua até que algum jogador satisfaça as condições da carta Objetivo atualmente em jogo. Esse jogador vence imediatamente, mesmo se não for a vez dele!

NOTAS

Antes de o primeiro jogador começar, todos os jogadores devem olhar suas cartas, e se acharem qualquer carta Problema, eles têm de baixá-la imediatamente e comprar uma carta nova para substituí-la até que ninguém tenha cartas Problema nas mãos.

Sobre Descartar:

O jogo não termina até que exista claramente um único vencedor. Se, por qualquer razão, dois ou mais jogadores satisfaçam as condições para vencer simultaneamente, o jogo continua até que apenas um jogador seja o vencedor.

Descartar uma carta NÃO é o mesmo que baixar uma carta. Quando uma carta é baixada, todas as suas instruções devem ser seguidas, se possível. Você não pode simplesmente descartar uma carta indesejada; Você só pode descartar cartas se for por causa das instruções de uma carta "Limite de Mão". (Sim, isso significa que você pode ser forçado a baixar uma carta que faça outro jogador ganhar.)

Se a Pilha de Compra acabar, embaralhe as cartas da Pilha de Descarte e faça uma nova Pilha de Compra, e continue jogando.

Novos jogadores podem entrar no jogo a qualquer momento, basta comprar 3 cartas.

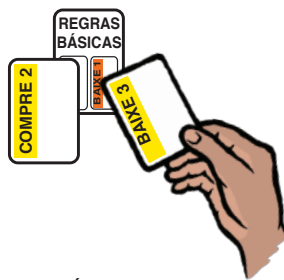
PERGUNTAS FREQUENTES

P: O que acontece se eu quiser baixar uma Nova Regra, mas já existir uma Nova Regra na mesa? Eu troco a antiga Nova Regra pela nova, ou as duas podem coexistir pacificamente?

R: **Depende das contradições.** Não existe limite do número de Novas Regras que podem estar em jogo ao mesmo tempo, contanto que elas não interfiram umas com as outras. Se a Nova Regra que você está baixando não tem nada a ver com as que estão na mesa, as duas ficam. Porém, se as duas regras são sobre a mesma coisa, por exemplo, o número de cartas que devem ser compradas, a nova carta se torna a nova regra, e a antiga é descartada.

P: E se a Nova Regra, tipo "Baixe 3", contradiz a Regra Básica?

R: A Nova Regra vai prevalecer sobre a Regra Básica, mas a carta Regras Básicas nunca é descartada. Para evitar confusão, a Nova Regra pode ser colocada de forma que cubra a parte da Regra Básica que ela esteja substituindo, assim como mostra a figura.



P: E se as regras mandem eu baixar 4 cartas e eu só tiver 2 cartas na mão?

R: Você deve baixar o máximo de cartas que puder. Seu turno acaba quando não tiver mais cartas na mão, mesmo se você tivesse de baixar mais cartas.

P: Digamos que a regra diga Baixe 2, e na minha segunda jogada eu baixe "Baixe 3", eu devo baixar mais uma carta, ou minha vez acabou porque eu já baixei 2?

R: Todas as regras têm efeito imediato, portanto você tem de baixar mais uma carta, pois agora a regra manda baixar 3 cartas.

P: Como devo interpretar a carta "Baixe Todas"? Se, durante a minha vez, eu receber mais cartas na minha mão, essas cartas novas têm de ser baixadas também, até que eu não tenha nenhuma carta na mão no final da minha vez, enquanto a carta "Baixe Todas" estiver em jogo?

R: Sim.

P: Digamos que seja minha vez, e o Objetivo atual diz que eu preciso de 2 Itens para ganhar, e eu tenho somente um deles, e alguém tem o outro Item. Eu posso simplesmente pegar o Item do outro jogador e vencer o jogo?

R: Isso seria roubo, a menos que você baixe a carta de Ação "Pegue um Item" a qual permite fazer exatamente isso.

P: Se eu baixar um Item, e eu já tiver outro Item em jogo, eu devo descartar o Item antigo? Existe um limite no número de Itens que eu posso ter em jogo ao mesmo tempo?

R: Você pode ter em jogo quantos Itens quiser, a menos que uma Nova Regra "Limite de Item" esteja em jogo. E mesmo assim, você pode baixar quantos Itens quiser durante sua vez e somente decidir quais Itens descartar no final da sua vez (obedecendo assim ao Limite de Item).

P: Digamos que exista um Limite de Mão ou de Item quando minha vez comece, mas, durante minha vez, o limite seja removido da mesa e descartado como resultado de alguma outra carta, ainda é necessário seguir o limite que não está mais em jogo?

R: Não! Da mesma forma que as Regras têm efeito imediato, seus efeitos acabam no momento em que as regras saiam de jogo.

P: Existe um limite de Problemas? Os Problemas contam para o Limite de Itens?

R: Não e Não. Problemas não são limitados e não contam como Itens.

P: Como você se livra de Problemas?

R: Em algumas versões do Fluxx, pode ser bem difícil, mas Problemas no EcoFluxx normalmente desaparecem sozinhos. Apenas leia as letras miúdas nas cartas para descobrir quais as condições para descartar o Problema ou passá-lo para outro jogador. E lembre-se: uma vez que os Problemas no EcoFluxx impedem que todos os jogadores vençam, todos os jogadores estarão interessados em ajudar a eliminar os Problemas.

P: O "Limite de Mão" significa: "segure na mão apenas o número especificado no limite, a menos que você já tenha um número menor de cartas"?

R: Sim. Ele não é uma cota que você tem de comprar mais cartas para atendê-lo, mas sim um simples limite do máximo de cartas que você pode segurar.

P: Quando eu tiver de descartar cartas por causa de uma regra de limite, eu posso escolher as cartas que quero descartar ou deve ser aleatoriamente?

R: Você pode escolher.

P: Você pode usar a Ação "Jogue no Lixo" para descartar um de seus próprios Itens (ou Problemas)?

A: Sim.

P: Eu posso baixar qualquer carta ou usar qualquer Ação quando não for a minha vez?

R: Quando é a vez de outra pessoa, não há muito que você possa fazer - não existem cartas que você pode baixar fora da sua vez. Mas você vai, algumas vezes, precisar fazer pequenas decisões e fazer manutenção de suas cartas durante a vez de outro jogador. Por exemplo, se alguém baixa um "Limite de Mão" e você tem mais cartas do que o limite permite, você tem de decidir qual ou quais cartas descartar.

P: Se eu tenho zero cartas na mão no início da minha vez, e então eu baixo a carta "Bônus para Mão Vazia", eu ganho 3 cartas extras, ou esse bônus é só para o próximo jogador que iniciar sua vez sem carta alguma nas mãos e a Nova Regra já estiver em jogo?

R: A segunda coisa que você falou. Uma vez que a regra se aplica apenas para o início da vez, e a pessoa que baixou a carta tem de esperar.

P: Se a carta "Troquem de Mãos" for baixada e o resto dos jogadores não tiver nenhuma carta nas mãos, esse jogador tem de entregar suas cartas e receber nada em troca, ou essa ação é opcional?

R: Se você baixar uma carta, você tem de seguir todas as suas instruções, portanto, SIM, você teria de entregar suas cartas a troco de nada se todos os outros estão de mãos vazias.

P: Digamos que eu baixei a "Compre 2 e Use-as" e eu comprei dois Objetivos, e um deles vai fazer com que meu oponente vença. Eu posso baixar os dois Objetivos ao mesmo tempo, com aquele que não vence em cima, não permitindo que ele ganhe?

R: Não. A qualquer momento que um Objetivo é posto em jogo, ele cria a chance de alguém vencer com as condições descritas. Não importa quão rápido esse Objetivo seja posto em jogo, suas condições contam, e se alguém satisfizer essas condições, ele vence.

P: Se você baixar a "Use o que Pegar" e pegar um Item, você a usa com a pessoa de quem você pegou ou o Item vai para a sua própria coleção de Itens?

R: VOCÊ baixou a carta que pegou, portanto você fica com o Item.

P: Você pode responder a mais perguntas na Internet?

R: Sim! É só visitar nosso site www.explorecultura.com.br.

CRÉDITOS

EcoFluxx é baseado no Fluxx, publicado em 1997.

DESIGN DO JOGO: Alison Looney e Andrew Looney.

ILUSTRAÇÕES: Artwork por Derek Ring, baseado nos desenhos originais de Alison Looney.

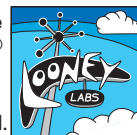
TRADUÇÃO: Heather e Deny dos Santos.

DESIGN DA EMBALAGEM: Larry Paine & Associates.

PLAYTESTERS: Kristin Looney, Robin Vinopal, Jessica Blair, a Wunderland Toast Society, & incontáveis jogadores pelo mundo.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS: Aos nossos parentes e familiares que nos apoiaram nessa ideia "louca", aos Looneys pela oportunidade, a Thiago Greggio pela consultoria ambiental e apoio em negociações governamentais, aos alunos da Explore Cultura pelos termos técnicos e a todos os que acreditaram em nossa ideia e se divertiram jogando Fluxx conosco. Obrigado!

Fluxx® é uma marca registrada e patenteada por Looney Labs®
www.LooneyLabs.com
Impresso no Brasil
por COPAG do Brasil.



Copyright © 1997-2010
by Looney Labs, Inc.
PO Box 761
College Park, MD, 20741 USA



Copyright © 2010
Centro Cultural Explore Cultura
CNPJ: 10.920.495.0001/20
Avenida 13 de Maio, 619 - 14879-160
Jaboticabal-SP, Brasil - (16)3204-3509
contato@explorecultura.com.br
www.explorecultura.com.br