LIVRO DE REGRAS

BALEIRO

Alexandre Romanini

Para 2 a 4 jogadores



Em Baleiro, cada jogador constrói sua própria coleção de doces, organizando balas de seis sabores diferentes em compartimentos — mas nem todos os sabores combinam entre si. Decidir quando focar em apenas um ou optar pela diversidade é o caminho para a maior pontuação.

Objetivo: ao final da partida, o jogador com o posicionamento mais eficiente de balas conquista mais pontos e vence o jogo.

1 Componentes

60 cartas de bala, sendo 10 cartas de cada sabor.



Blueberry | Cereja | Chocolate | Caramelo | Uva | Maçã

2 Preparação

1 - Embaralhe as 60 cartas;

2 - Decidam aleatoriamente a ordem de turno. Essa ordem vale para a partida inteira.

3 Os Compartimentos

Cada jogador pode criar no máximo 3 compartimentos — pilhas de cartas construídas à sua frente — para guardar suas balas. Seu objetivo é encaixar o maior número possível de balas em cada um, respeitando as restrições.

Um compartimento nasce no momento em que você decide começar uma nova pilha. Essa decisão é sua, e pode acontecer por dois motivos:

• nenhuma das balas na sua mão pode ser colocada legalmente nos compartimentos que você já tem aberto; ou

• você decide, estrategicamente, que é um bom momento para abrir um novo compartimento.

Uma vez aberto, um compartimento permanece pelo resto da partida.



Compartimento 1 | Compartimento 2 | Compartimento 3

Compartimentos Dedicados e Mistos

Se as duas primeiras balas que um compartimento recebe forem do mesmo sabor, esse compartimento se torna **dedicado.** A partir desse momento, ele só pode receber balas daquele mesmo sabor - nenhum outro pode entrar.



MESMO SABOR
Forma um compartimento dedicado

Se as duas primeiras balas forem de **sabores diferentes**, o compartimento se torna **misto** — e permanece assim pelo resto da partida, mesmo que balas de mesmo sabor sejam colocadas de forma consecutiva depois.



SABORES DIFERENTES
Forma um compartimento misto

Cada jogador pode ter no máximo um compartimento dedicado.

4 Posicionando Balas

Uma bala só pode entrar em um compartimento misto se o sabor que ela rejeita ainda não estiver presente naquele compartimento.

O compartimento onde você vai colocar essa bala →

não pode ter essa bala. →



5 Estrutura da Partida e Fim de Jogo

A partida acontece em **rodadas sucessivas**. No início da rodada, cada jogador recebe a seguinte quantidade de cartas:

Jogadores	2	3	4
Cartas	5	4	3

Seguindo a ordem de turno, cada jogador coloca 1 bala em um de seus compartimentos.

Quando todos tiverem posicionado a primeira bala, as restantes são passadas para o vizinho.
Repete-se o processo – uma bala por vez, seguida de nova passagem de cartas – até que as mãos estejam vazias.

OBSERVAÇÃO: a mecânica descrita acima é conhecida como "draft". Em partidas com 3 ou mais jogadores, costuma-se inverter o sentido do draft – horário ou anti-horário – a cada rodada. A **ordem de turno** (quem joga primeiro) **não muda** ao longo da partida – apenas o sentido para o qual as cartas são passadas.

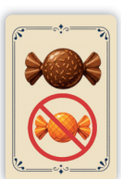
A primeira bala será posicionada sobre a mesa à sua frente, e abrirá o primeiro compartimento. Você é livre para escolher qual bala da sua mão jogar, e a partir das próximas balas, pode optar por posicioná-la em um compartimento já existente, ou iniciar um novo.



Compartimento 1



Compartimento 2



Compartimento 3

A segunda bala posicionada em um compartimento irá determinar sua natureza: se ela for diferente do primeiro sabor posicionado, o compartimento será misto; se for do mesmo sabor, será dedicado.

6 Quando Não Há Jogada Legal

Se você já abriu seus 3 compartimentos e nenhuma das balas na sua mão puder ser colocada em nenhum deles, você deve descartar uma à sua escolha, com a face voltada para cima, no centro da mesa. Esse descarte substitui a colocação de uma bala.

As cartas descartadas formam uma pilha única, e saem definitivamente de jogo – elas não podem ser recuperadas ou compradas.

Depois de descartar, passe o restante da sua mão normalmente.

Após todas as balas terem sido posicionadas ou descartadas, distribui-se uma nova mão e repete-se o processo de colocação ou descarte. A partida termina assim que todas as 60 cartas tiverem sido distribuídas e posicionadas ou descartadas.

7 Pontuação

Cada compartimento é pontuado individualmente, e depois somado ao total do jogador.

Compartimentos mistos:

- 1 ponto por bala
- mais um bônus de acordo com a quantidade de sabores diferentes presentes:

Sabores	1	2	3	4	5
Bônus	+0	+0	+1	+3	+5

Exemplo: um compartimento com 6 balas de 4 sabores diferentes soma 6 pontos pelas balas + 3 de bônus = ***9 pontos.***

Compartimentos dedicados

Pontuação = **2n – 1**, onde n é o número de balas no compartimento.

Balas	1	2	3	4	5
Pontos	1	3	5	7	9

Balas	6	7	8	9	10
Pontos	11	13	15	17	19

8 Vitória

Some os pontos de todos os seus compartimentos. O jogador com mais pontos vence a partida. Em caso de empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

