

# MARÉ ALTA

Stefan Dorra



Número de Jogadores: de 3 a 5 - Idade: 10 anos ou mais - Duração: cerca de 30 minutos

Em cada turno, o jogador com o maior nível de maré perde uma das suas boias. Cada boia que um jogador ainda tiver no final de uma rodada (12 turnos) conta como um ponto.

## COMPONENTES DO JOGO



**60 cartas de clima**  
(numeradas de 1 a 60)



**24 cartas de nível de maré**  
(numeradas de 1 a 12, duas cópias de cada número)



**24 cartas de boia**  
(todas idênticas)

# MONTAGEM DO JOGO

Embaralhe as 24 cartas de nível de maré e empilhe-as viradas para baixo no meio da mesa. Então embaralhe as 60 cartas de clima e distribua 12 delas viradas para baixo para cada jogador. Em uma partida de três ou quatro jogadores, sobrarão 24 ou 12 cartas de clima, respectivamente, que não serão necessárias no jogo. Devolva-as para a caixa.

Cada carta de clima tem uma boia inteira ou pela metade desenhada.

Cada jogador conta todas as boias desenhadas no topo das suas 12 cartas de clima, contando cada duas metades de boia como uma boa inteira. Então, cada jogador recebe uma carta de boia para cada boia nas suas cartas de clima.

**Observação:** você precisa ter uma boia inteira ou duas metades de boia para receber uma carta de boia. Se tiver alguma metade de boia remanescente, arredonde para baixo.

## *Exemplos:*

*Pablo tem um total de 5 boias em suas 12 cartas de clima: ele recebe 5 cartas de boia.*

*Alex tem um total de 3 boias e meia nas suas 12 cartas de clima: ele recebe 3 cartas de boia.*

# COMO JOGAR

Doze turnos formam uma rodada completa. Cada turno individual tem cinco passos, executados um após o outro, como explicado abaixo:

**Passo 1:** Um dos jogadores revela as duas primeiras cartas de nível de maré do topo do baralho e as coloca viradas para cima do lado do baralho.

*Exemplo: Bianca vira as duas cartas de nível da maré do topo do baralho, com valores de 4 e 7, respectivamente.*

**Passo 2:** Cada jogador escolhe uma carta de clima e a coloca virada para baixo na frente dele na mesa. Quando todos os jogadores tiverem feito isso, revele todas elas ao mesmo tempo.

*Exemplo: Pablo revela a sua carta de clima que mostra o número 44. A carta de Alex tem o número 27, a de Bianca tem um 16, e Guilherme tem a carta de número 2.*

**Passo 3:** O jogador que jogou a carta de clima com o número mais alto precisa pegar a carta de nível de maré mais baixa entre as duas cartas com face para cima ao lado do baralho. Ele então coloca a carta de nível de maré virada para cima em frente dele na mesa, de forma que todos

possam ver. A seguir, o jogador que jogou a segunda carta de clima mais alta precisa pegar a outra carta de nível de maré, e também colocá-la em frente dele na mesa.

*Exemplo: Pablo jogou a carta de clima de número mais alto (44) e pega a carta de nível de maré de número 4. Alex jogou a segunda carta de clima mais alta (27) e pega a carta de nível de maré de número 7. Ambos os jogadores colocam sua carta de nível de maré virada para cima em sua área de jogo.*

**Passo 4:** O jogador que agora tem à mostra a carta de nível de maré de número mais alto entre todos os jogadores perde uma boia, virando-a para baixo. Se dois jogadores tiverem empatados com a carta de nível de maré mais alta (ambas tiverem o mesmo número), então ambos precisam virar uma carta de boia para baixo.

*Exemplo: Alex tem a carta de nível de maré mais alta e precisa virar uma de suas cartas de boia.*

**Passo 5:** Cada jogador pega a carta de clima que foi jogada no passo 2 e coloca ela virada para baixo em uma pilha separada ao lado.

**Importante:** as cartas de nível de maré permanecem viradas para cima na frente de cada jogador.

A próxima rodada começa. Os Passos 1 a 5 são repetidos na mesma sequência descrita acima.

**Muito importante:** Se você já tiver uma carta de nível de maré na sua frente na área de jogo e pegar outra do meio em um turno subsequente, coloque ela em cima da antiga. No final de cada turno, depois que as novas cartas de nível de maré tenham sido colocadas em cima das antigas, o jogador que tiver a carta de nível de maré mais alta precisa virar para baixo uma carta de boia.

**Observação:** em cada turno, o jogador que perder a boia não vai ser necessariamente aquele que recebeu a carta de nível de maré de valor mais alto do meio. É possível que um outro jogador tenha à mostra uma carta de nível de maré com número mais alto, de um turno anterior.

*Exemplo: Vários turnos já foram jogados. Pablo já precisou virar duas boias. Até agora, Pablo tinha a carta de nível de maré de número 10. Agora ele pega a carta de nível de maré mostrando o número 5, que ele coloca em cima da carta de nível de maré anterior. A pilha à esquerda são as cartas de clima que Pablo já jogou.*



Todos jogam turno após turno. Se você tiver que virar sua última boia, ainda está participando do jogo. Apenas quando você precisar virar uma boia que não tem é que será eliminado pelo resto da rodada. Pegue suas cartas de clima (cartas na sua mão) e coloque elas viradas para baixo do lado das suas cartas de nível de maré acumuladas, que você também vira para deixá-las todas com a face para baixo.

**Observação:** todo turno uma carta de boia precisa ser virada. Caso um jogador seja eliminado pelo restante da rodada, o jogador com a carta de maré mais alta, entre os jogadores restantes, deve virar uma de suas boias.

## FINAL DE UMA RODADA E PONTUAÇÃO

Uma rodada termina depois de 12 turnos, ou seja, depois que todas as 12 cartas de clima da mão dos jogadores tiverem sido jogadas. Outra possibilidade é a rodada terminar instantaneamente quando restarem apenas dois jogadores no jogo. No final de uma rodada, cada jogador recebe um ponto por cada uma de suas boias restantes. Jogadores que não tenham mais boias recebem zero pontos. Jogadores que foram eliminados durante a rodada recebem um ponto negativo, ou seja, perdem um ponto. O jogador com a carta de nível de maré de número mais baixo no final da rodada recebe um ponto adicional. Se dois jogadores empatarem com a carta de nível de maré de menor valor (ambas as cartas tiverem o mesmo número), então ambos recebem um ponto adicional.

**Observação:** se um jogador não tiver cartas de nível de maré em sua área de jogo, ele tem automaticamente o menor nível de maré e recebe o ponto adicional. Todos os pontos são anotados.

**Exemplo:**

*Pablo tem duas boias restantes. Ele recebe dois pontos.*

*Alex não tem nenhuma boia restante. Ele recebe zero pontos.*

*Bianca tem três boias restantes. Ela recebe três pontos.*

*Guilherme tem uma boia restante. Ele também tem o menor nível de maré. Portanto, ele recebe dois pontos.*

## COMEÇANDO UMA NOVA RODADA

Cada jogador passa todas as suas doze cartas de clima e suas cartas de boia para o jogador à esquerda. Embaralhe novamente as 24 cartas de nível de maré e empilhe elas viradas para baixo no meio da mesa. Vire as duas cartas de nível de maré do topo do baralho e jogue uma nova rodada do mesmo modo que a anterior. Um jogo consiste em uma quantidade de rodadas igual à quantidade de jogadores, de modo que cada pessoa tenha a chance de jogar com o conjunto de cartas de cada oponente. Depois da última rodada, quem tiver mais pontos vence.

## Sobre o autor

*Stefan Dorra é um dos mais bem-sucedidos e ilustres autores de jogos na indústria.*

Conheça mais sobre ele em: [www.dorra-spiele.de](http://www.dorra-spiele.de)

## Sobre o ilustrador

*Oliver Freudenreich ilustrou jogos para diversas editoras internacionais e praticamente todas as editoras alemãs.*

Conheça mais sobre ele em: [www.freudenreich-grafik.de](http://www.freudenreich-grafik.de)



### FunBox Editora Ltda.

CNPJ 12.608.290/0001-30  
Rua das Paineiras, nº 385 / Sl. 1  
Jardim - Santo André / SP  
CEP: 09070-220  
[sac@funbox.com.br](mailto:sac@funbox.com.br)

**Tradução:**  
David Lehman

**Revisão:**  
FunBox Editora

**Diagramação:**  
Marcelo Groo



para mais informações acesse:  
[www.funbox.com.br](http://www.funbox.com.br)