



Friedemann Friese

FELIX

The Cat in the Sack

Objectivo do jogo

Com os seus ratos, os jogadores tentarão apanhar vários gatos no saco. No saco, existem tanto gatos bons como maus. Cada jogador também poderá pôr um cão ou um coelho no saco em vez de um gato, fazendo bluff com os outros jogadores. No final do jogo, todos os ratos e gatos positivos dão pontos, mas os gatos negativos retiram pontos ao jogador.

- **50 cartas** (5 conjuntos de gatos: -8, -5, 3, 5, 8, 11, 15 / coelho: 0 / cães: grande, pequeno)



- **4 cartas de moedas** (2, 3, 4, 6 "ratos")



- **1 carta "gato no saco"**



- **marcador de 1º jogador** • **76 moedas ("ratos")** (68 pretas: valor 1; 8 verdes: valor 5)

Preparação

De seguida encontra-se a preparação e as regras para **4 e 5 jogadores**. As modificações para **3 jogadores** encontram-se no final deste livro de regras.

Cada jogador recebe um conjunto de 10 cartas da mesma cor (ver lado dos sacos). Cada jogador tira 1 carta do jogador à sua direita sem a ver e retira-a de jogo de face para baixo.

Adicionalmente, cada jogador recebe **15 "ratos"** (1x valor 5 + 10x valor 1).

Do restante dinheiro é constituído o banco: usam-se 33 "ratos" em jogos de 5 jogadores e 27 "ratos" em jogos de 4 jogadores. Os "ratos" excedentes são mantidos fora de jogo.

Colocam-se as **cartas de moedas** na mesa formando uma fila horizontal por **ordem numérica**. Coloca-se a carta "gato no saco" à esquerda da carta de "2 moedas". Em jogos de 4 jogadores, a carta de "3 moedas" é removida previamente de jogo, não sendo utilizada.

Coloca-se "**ratos**" do banco **nas cartas de moedas** conforme os números das cartas (ex: 6 "ratos" numa carta de "6 moedas").

As restantes cartas são retiradas de jogo (ex: 5º conjunto de cartas num jogo de 4 jogadores).

O jogo

O jogo dura 9 rondas. Em cada ronda, um grupo de cartas viradas para baixo (os "gatos no saco") é leiloado aos jogadores.

Começando pelo 1º jogador e continuando no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador escolhe uma das suas cartas e coloca-a de face para baixo na mesa.

O 1º jogador coloca a sua carta à esquerda, directamente abaixo da carta "gato no saco", o próximo jogador coloca a sua carta à direita da carta do 1º jogador, por baixo da carta "2 moedas", etc., até que uma fila de cartas seja criada. **Esta fila compõe os "gatos no saco", que agora serão leiloados.**

De seguida apresenta-se uma disposição de cartas e "ratos" para 4 jogadores:



1º jogador **2º jogador** **3º jogador** **4º jogador**

Depois de todos os jogadores terem colocado uma carta, o **1º jogador vira a sua carta** (a 1ª da fila) e **dá início ao leilão** licitando qualquer quantia de "ratos" (excepto 0) e colocando essa quantia na mesa na sua área de jogo (a área à sua frente) ou passa o jogo.

À vez, os jogadores seguintes têm de licitar uma quantia superior ou passar.

Se a vez regressar a um jogador que já tenha licitado, ele terá de aumentar a sua licitação oferecendo mais "ratos" ou passar o jogo.

Quando um jogador passa, ele recebe de volta todos os "ratos" que licitou nesta ronda e recebe os "ratos" da carta de moedas de valor mais baixo (de entre as que ainda tiverem "ratos" sobre elas). Um jogador depois de passar não pode voltar a licitar nessa ronda.

Exemplo: o 1º jogador que passar, recebe a sua licitação de volta e os 2 "ratos" que estão na primeira carta da fila.

Cada vez que um jogador passar, os jogadores **viram a próxima carta** da fila, de modo a que os jogadores tenham mais informação que os ajude a decidir se querem comprar o que está no saco ou não.

Quando todas as cartas tiverem sido viradas, existirá apenas 1 jogador que ainda não passou. **Ele paga a sua licitação ao banco** e recebe os conteúdos do saco: todas as cartas (com valores positivos e negativos) e coloca-as de face para baixo na sua área de jogo. O jogador tem de colocar as **cartas adquiridas separadamente** das da sua mão. Ele também receberá o marcador de 1º jogador.

Se houver apenas um cão (grande ou pequeno) entre as cartas de face para cima na fila, ele irá afugentar um gato, antes do saco ser tomado. Se o cão grande estiver na fila, o gato com o maior valor positivo e este cão são removidos de jogo. Se o **cão pequeno** estiver na fila, o gato com o maior valor negativo e este cão são removidos de jogo.



Exemplo: o cão pequeno afugenta o gato -5 e o jogador recebe 11 pontos. Com um cão grande, o jogador receberia -5 pontos, dado que o cão afugentaria o gato 11.

Nota: com mais de um cão na fila, os cães deixam de ter qualquer efeito nos gatos e são removidos de jogo. O mesmo acontece se um cão pequeno e grande estiverem numa mesma fila.

Por fim, é colocado nas cartas de moedas o número de dinheiros correspondentes e a 2ª ronda inicia-se com a escolha das cartas e o leilão, de acordo com as regras anteriores.

Todas as rondas subsequentes são jogadas da mesma forma.

Final do jogo e pontuação

O jogo termina depois do 9º leilão, dado **ninguém ter mais cartas na sua mão.**

A última licitação vencedora ainda terá de ser paga ao banco e o vencedor recebe as cartas da fila tal como nas outras rondas.

Agora todos os jogadores adicionam os pontos dos gatos que ganharam em leilão (os números a amarelo são positivos e os a vermelho negativos). A isto, é adicionado todo o valor do dinheiro que ainda tenham (cada dinheiro vale 1 ponto).

Os coelhos não valem qualquer ponto e os cães são sempre removidos de jogo.

0 jogador com mais pontos é o vencedor!

Em caso de empate, o jogador com mais pontos em gatos é o vencedor.

Regras para 3 jogadores

Usam-se apenas as cartas de **3 e 6 moedas**. Coloca-se a carta "gato no saco" à esquerda da carta de "3 moedas". Colocam-se **21 dinheiros** no banco sendo o restante removido de jogo.

Pega-se num **4º conjunto de cartas** e baralham-se de face para baixo. Remove-se uma das cartas de jogo sem a ver. Coloca-se o resto do 4º conjunto de cartas com a face para baixo e debaixo da carta "gato no saco".



jogador
virtual



1º
jogador



jogador
2



jogador
3

No início de um leilão, antes do 1º jogador começar a licitar, vira-se a carta do **topo do 4º conjunto de cartas**.

Depois de um jogador passar, a carta do 1º jogador é virada, de maneira a que os 2 jogadores em jogo vejam 2 cartas viradas para cima e 2 para baixo. Quando ficar apenas um jogador em jogo, viram-se para cima as últimas 2 cartas da fila.

Casos Especiais

- Se no início de um leilão **todos os jogadores excepto o último passarem**, vira-se a última carta (com 3 jogadores, as últimas duas), de modo a que o último jogador possa ver a fila inteira e **comprar os gatos por 1 dinheiro**, se assim o entender.
- Se o último jogador também passar, removem-se as cartas da fila e começa-se uma nova ronda com o mesmo 1º jogador, mas sem **dinheiros nas cartas**.
- Se um **cão grande** perseguir um gato da fila e nela não houver gatos de valor positivo, ele afugentará o gato com o valor negativo mais baixo. Se um **cão pequeno** perseguir um gato da fila e nela não houver gatos de valor negativo, ele afugentará o gato com o valor positivo mais baixo.
- Os jogadores podem trocar dinheiro com o banco a **qualquer altura**.
- Se no final de uma ronda, **não houver dinheiro suficiente no banco** para distribuir por todas as cartas de moedas, **nenhum dinheiro é colocado** nas cartas de todo. Nesta ronda, apenas o jogador que vencer o leilão receberá algo: os gatos na fila. Todos os jogadores que passarem não receberão nada das cartas de moedas.

- Os jogadores devem manter o seu **dinheiro secreto** durante o jogo.

Uma nota táctica

Se um jogador passar como último jogador, ele recebe 6 dinheiros. Isto pode por vezes ser vantajoso pois permite ao jogador ter dinheiro para um leilão posterior. Para além disso, estes 6 dinheiros são também 6 pontos. Se um jogador gastar todo o seu dinheiro num leilão, ele terá de passar imediatamente no próximo, recebendo apenas 2 dinheiros, o que poderá não ser uma boa jogada. Se todos os jogadores (excepto um) licitarem grandes quantias, esse jogador pode vencer o jogo sem nunca ter ganho um único leilão.

Autor: Friedemann Friese

Gráficos e Layout: Maura Kalusky

Regras: Henning Kröpke & Friedemann Friese

Tradução portuguesa: Hélio Andrade

© 2007, 2F-Spiele, Friedemann Friese