

BAZAR **tintin**

JOGO DE SOCIEDADE PARA 2 A 5 JOGADORES

REGRAS

COMPOSIÇÃO DO JOGO

104 cartas;
5 cartões;
1 maço de notas de 1 tintin e 1 maço de notas de 5 tintins;
15 marcas;
1 roleta (que indica aos jogadores o número de tintins necessário para ganhar a partida).

FINALIDADE DO JOGO

Consiste em comprar, para constituir colecções, as cartas que representam as partituras da CASTAFIORE; a roda do leme e o rum velho do CAPITÃO; o relógio e o guarda-chuva do professor Tournesol e as bengalas dos DUPONT/DUPOND; formar séries para obter prémios e finalmente, no momento oportuno, trocar as suas cartas por tintins.

Ganha o primeiro jogador que conseguir juntar a quantia em tintins estipulada no início do jogo.

PREPARAÇÃO DO JOGO

No meio da mesa colocam-se:

- 1 — O baralho de 104 cartas, com as figuras para baixo;
- 2 — A roleta, que determina o número de tintins a obter no jogo (é o banqueiro que acciona a roleta após acordo com os parceiros).
N. B. Para melhor praticar este jogo, é aconselhável começar por um máximo de 30 tintins;
- 3 — As notas de tintins não distribuídas constituem a banca.

A BANCA

Um dos parceiros é escolhido para banqueiro, lugar que desempenha ao mesmo tempo que joga.

O banqueiro distribui a cada jogador:

- 1 — Um cartão para colocar as suas cartas;
- 2 — 15 tintins.

O JOGO

O primeiro jogador é o banqueiro, seguindo-se-lhe o parceiro situado à sua esquerda, depois o que está à esquerda deste, e assim sucessivamente.

Ao chegar a sua vez de jogar, cada jogador é obrigado a tirar uma carta do baralho.

O que acontece se tirar:

- 1 — Uma carta CASTAFIORE, CAPITÃO, TOURNESOL ou DUPONT/DUPOND: pode comprá-la, pagando à banca o seu preço em tintins e colocando-a no respectivo lugar no seu cartão. Mas o jogador não é obrigado a comprar, podendo deixar a carta, com a figura à vista, ao lado do baralho, e passar;
- 2 — Uma carta VALE 1 TINTIN: o banqueiro paga-lhe um tintin, e a carta é reposta, ao lado do baralho, com a figura voltada para cima;
- 3 — Uma carta RECEBE ou PAGA: o jogador cumpre as indicações (caso lhe seja possível) e depois coloca a carta ao lado do baralho, com a figura à vista;
- 4 — Uma carta com as figuras TINTIN e MILOU: esta carta é grátis. É um Joker, que pode substituir qualquer outra carta. Se o jogador, posteriormente, comprar a carta que o Joker substitui, poderá dispor deste e utilizá-lo noutra série.

SÉRIES COMPLETAS E PRÉMIOS

Um jogador tem todo o interesse em comprar as cartas necessárias para formar *séries completas* (compostas de 1 Dupont/Dupond, 1 Tournesol, 1 Capitão e 1 Castafiore) com cartas de cores diferentes (por exemplo: 1 amarela, 1 verde, 1 encarnada e 1 laranja; ver quadro mais à frente). Recebe então do banqueiro, por cada série completa, um prémio de 10 tintins e uma marca para colocar ao lado da série já completa. Esta marca destina-se a impedir que o jogador receba outro prémio pela mesma série.

Podem-se comprar cartas para as 2.^a e 3.^a séries sem que a 1.^a esteja completa. É possível completar uma série que tenha duas cartas da mesma cor, por meio de uma inversão.

Tomemos como exemplo o jogo que se segue:

DUPONT/DUPOND 1 tintin (amarelo)	TOURNESOL 2 tintins (verde)	CAPITÃO 3 tintins (encarnado)	CASTAFIORE 4 tintins (laranja)
--	-----------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------

1.ª SÉRIE COMPLETA
(prémio de 10 tintins recebido)
● marca colocada

DUPONT/DUPOND (encarnado)	TOURNESOL (azul)	CAPITÃO (amarelo)	CASTAFIORE (azul)
------------------------------	---------------------	----------------------	----------------------

2.ª SÉRIE INCOMPLETA
(tem 2 cartas azuis)

No caso acima, pode-se trocar:

Ou a carta TOURNESOL verde da 1.^a série com a carta TOURNESOL azul da 2.^a série;

Ou a carta CASTAFIORE laranja da 1.^a série com a carta CASTAFIORE azul da 2.^a série.

Esta inversão entre séries só se pode efectuar desde que continue a ficar completa a série que já o estava antes de se proceder à troca.

IMPORTANTANTE

O jogador que já não tenha tintins pode comprar uma quarta e última carta que vá completar uma série; mas o valor dessa carta será deduzido do prémio que vai receber.

VENDA DE CARTAS À BANCA

Para ganhar o jogo é necessário possuir, não cartas, mas a quantia em tintins estabelecida pela roleta no início do jogo.

É indispensável, portanto, no momento oportuno, trocar as suas cartas por tintins. Para tanto o jogador, ao chegar a sua vez, não tira a carta do baralho; escolhe uma das suas cartas e pede ao banqueiro que lhe pague o valor da carta menos 1 tintin, como está indicado em cada carta.

As cartas DUPONT/DUPOND e os Jokers não são vendáveis na banca.

O jogador atento começará a venda no momento em que os seus haveres em notas, somados ao valor das cartas que vai vender, atinjam a quantia em tintins

necessária para ganhar o jogo. Se a venda se fizer ou muito cedo ou demasiado tarde, o jogador não conseguirá juntar a quantia necessária para ganhar. Quando um jogador vender uma ou mais cartas que não façam parte de séries completas, pode continuar a completar outras séries.

VENDA DE CARTAS ENTRE JOGADORES

Ao chegar a sua vez, o jogador pode vender uma carta (uma só de cada vez) a qualquer outro parceiro interessado. O preço da carta pode ser discutido entre os jogadores e é permitido o leilão. Em todas as circunstâncias, a venda conta como uma jogada.

O BARALHO

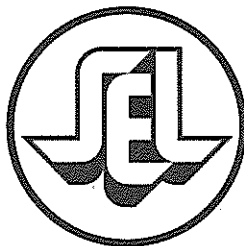
Quando se tiverem esgotado todas as cartas do baralho é necessário refazê-lo com as cartas postas de lado.

Design da caixa e orientação gráfica de José Antunes

© Copyright PUBLICA / HERGÊ / AEI 1979

Edição N.º 5066/T1

Comp. e imp.: Gráfica Monumental, Lda. - R. Neves Ferreira, 13, 1.º e 2.º - 1100 Lisboa



SEL Sociedade • Editorial, SARL • Lisboa