Roll for it!

Chris Leder

Regras

Roll For It! é tudo que você sempre quis num jogo: é divertido, rápido e fácil de aprender!

Em ***Roll For It!***, os participantes se alternam jogando os dados e combinando os resultados obtidos com cartas que valem entre 2 e 15 pontos.

Vencerá a partida o primeiro jogador a conseguir um total de 40 pontos. Os passos são simples: **1. Jogue! 2. Combine! 3. Pontue!** Mas tome cuidado! Outros jogadores podem pegar primeiro a carta que você tanto queria!

Componentes

- 01 Manual de Regras
- 30 Cartas
- 24 Dados (conjuntos de 6 dados em 4 cores diferentes)

Preparação

- Cada jogador fica com seis dados de uma determinada cor.
- Embaralhe as cartas e coloque o monte virado para baixo no centro da mesa.
- Revele três cartas.
- Cada participante lança dois dados e soma os resultados. Quem obtiver o maior total será o primeiro a jogar.

Preparação e Como Jogar

Como Jogar

- Os jogadores se alternam lançando dados, cada um no seu respectivo turno.
- No seu turno:

1. Jogue! Jogue seus dados uma vez por turno. A quantidade de dados que você poderá lançar vai mudar ao longo da partida. Portanto, controle com muito cuidado essa quantidade de dados no decorrer do jogo.

2. Combine! Combine os resultados obtidos com os dados ilustrados nas cartas reveladas, ignorando os dados que não correspondem a ilustração alguma. Você pode espalhar seus dados pelas diversas cartas, mas só é possível atribuir um dado a uma única ilustração presente numa carta qualquer. Coloque o dado perto da carta com a qual ele foi combinado, não em cima dela. Como os jogadores estão disputando as mesmas cartas, pode ser que dados de diversas cores sejam combinados com uma mesma carta. Depois de posicionado o dado, não será possível passá-lo para uma outra carta. Durante seu turno, você tem a opção de não atribuir a carta alguma um dado perfeitamente combinável.

3. Pontue! Você receberá uma carta como seus pontos de vitória assim que tiver combinado todas as ilustrações presentes na carta em questão com dados da sua cor. Você não pode usar dados de outros jogadores para ganhar uma carta. A carta vale a quantidade de pontos impressa em sua borda inferior.

Coloque as cartas obtidas à sua frente, criando uma série imbricada, com a pontuação bem visível para todos os jogadores. Todos os dados atribuídos à carta obtida como pontuação são devolvidos a seus respectivos donos e poderão ser utilizados no próximo turno de seu proprietário. Revele imediatamente uma nova carta do monte para substituir a carta convertida em pontos.

Se ainda tiver dados a atribuir, você poderá combiná-los a qualquer uma das cartas no centro da mesa, mesmo àquela que acabou de ser revelada.

- Fim do turno: assim que você tiver jogado, combinado e talvez pontuado, seu turno chegará ao fim e será a vez da pessoa sentada à sua esquerda.

Os dados combinados continuarão ao lado de suas respectivas cartas até que estas sejam reivindicadas como pontos ou até você usar a regra especial de Reaver Dados (a seguir) no começo do seu próximo turno.

- Regra Especial — Reaver Dados: no começo do seu turno, antes de jogar os dados, você tem a opção de pegar de volta TODOS os seus dados combinados com cartas no centro da mesa, aí lançar todos os seis. Jogue-os com vontade!

Vitória: O primeiro jogador a fazer 40 ou mais pontos vencerá a partida!

Créditos

Game Design: Chris Leder

Desenvolvimento do Produto: Ray Wehrs

Direção de Arte: Dawne Weisman

Projeto Gráfico: Doug Wohlfeil e Ilonka Sauciuc

Regras: John Michael Arnaud

Gestão do Projeto: Tina Wegner

Agradecimentos especiais às famílias Buccieri, Finnegan, Leder, Mason, Newfeld, Rodgers, Wehrs e Weisman, Kevin e Laura Martin e ao povo maneiríssimo da Wandering Dragon.

Flick Game Studio: Felipe Biscaro e Lucian Biscaro

Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

Diagramação: Marcelo Groo

©2020 Compound Fun, LLC. Todos os direitos reservados.
Calliope Games e Roll For It! são marcas registradas da Compound Fun, LLC, utilizadas aqui sob licença.
©2022 Flick Game Studio, para a presente edição.