



HOMEM BATATA

GAME DESIGN:
GÜNTER BURKHARDT &
WOLFGANG LEHMANN

ILUSTRAÇÕES:
GUILHERME CAVALCANTE

DESIGN GRÁFICO:
VINÍCIUS TEIXEIRA

MANUAL:
RENATO SIMÕES

UM JOGO DE VAZAS PARA 2 A 5 JOGADORES, BEM COZIDO POR GÜNTER BURKHARDT E WOLFGANG LEHMANN

A cidade de Pommerville está sob ameaça do Lorde Batatão e seu exército de batatas mutantes. Para eles, não há espaço suficiente para tantas batatas. O Lorde Batatão acredita que, por ser o favorito dos humanos, produzido em redes de fast food mundo afora, deve liderar de forma suprema todas batatas.

Aos habitantes da cidade não resta outra alternativa, precisam viver suas vidas enquanto torcem para que o incrível *Homem Batata* e seu fiel escudeiro Homem Queijo livrem a cidade das ameaças de Lorde Batatão.

COMPONENTES

67 cartas de batata em 4 cores:

- 14 cartas **vermelhas** (5 a 18 - sendo 16, 17 e 18 Lorde Batatão)
- 13 cartas **azuis** (4 a 16)
- 12 cartas **verdes** (3 a 14)
- 13 cartas **amarelas** (1 a 13 - sendo 1, 2 e 3 Homem Batata)
- 15 cartas **de pontuação** (3 cartas por cor e 3 cartas neutras)

PREPARAÇÃO

Embaralhe bem as cartas de batata e distribua-as de acordo com o número de jogadores.

2 JOGADORES: Cada jogador recebe 12 cartas de batatas em suas mãos e recebem mais 8 cartas de batata para formar um baralho de compras.

3-4 JOGADORES: Cada jogador recebe 12 cartas de batata.

5 JOGADORES: Cada jogador recebe 10 cartas de batata.

As cartas de batata restantes são deixadas de lado, sem serem reveladas.

Coloque as 15 cartas de pontuação sobre a mesa, viradas para cima, organizadas em montes por cor, de forma que a quantidade de cartas de cada cor seja facilmente vista por todos. Além disso, você vai precisar de papel e lápis, ou seu celular para anotar as pontuações.

JOGANDO

Quem tiver comido batatas mais recentemente começa.

O jogador inicial joga a carta de batata que desejar da sua mão, virada para cima na mesa. Os outros jogadores, em sentido horário, jogam uma carta cada. As cartas jogadas formam uma vaza. Para jogar cartas, os jogadores devem seguir essas regras:

- > Cada cor só pode ser jogada uma única vez em uma vaza, portanto, cada jogador deve jogar uma carta de uma cor diferente das que já compõem a vaza quando for sua vez de jogar.
- > Se um jogador não puder jogar uma carta na vaza, no caso de apenas possuir cartas das cores já jogadas nesta vaza, a rodada acaba imediatamente.

VENCENDO UMA VAZA

Quem tiver jogado a carta de maior valor vence a vaza. Se dois jogadores jogarem cartas do mesmo valor, vence a vaza a carta empatada que foi jogada por último.

No entanto, quando uma vaza possui uma carta Lorde Batatão (16, 17 ou 18 vermelhos) e uma carta Homem Batata (1, 2 ou 3 amarelos), o jogador que tiver jogado o Homem Batata vence a vaza, independente das outras cartas que a compõem.



PREPARAÇÃO ALTERNATIVA PARA 3 JOGADORES

Em uma partida com 3 jogadores, os jogadores podem optar por retirar as cartas verdes do baralho. Retire também as pontuações referentes à cor verde. O restante do jogo prossegue igualmente.



PARA PARTIDAS EM 2 JOGADORES

Em partidas para dois jogadores, as vazas são formadas por 4 cartas. Os jogadores se revezam jogando uma carta de cada vez. Ainda não é permitido jogar duas cartas de uma mesma cor numa mesma vaza. Toda vez que um jogador joga uma carta, ele deve repor sua mão com uma das cartas do seu baralho de compras.

PARA PARTIDAS EM 5 JOGADORES

Como existem apenas quatro cores de cartas de batata, em partidas para 5 jogadores, uma das cores **deve** ser repetida uma vez na vaza. Jogadores não podem jogar duas cartas de Homem Batata (1, 2 e 3 amarelas) em uma mesma vaza.

Exemplo 1: Essa é uma vaza válida no jogo em 5



Exemplo 2: Em uma partida de dois jogadores



CARTAS DE PONTUAÇÃO

Quem vencer uma vaza deve pegar uma carta de pontuação da mesma cor da carta que usou para vencer a vaza. Se venceu a vaza com uma carta vermelha, o jogador deve pegar uma carta de pontuação vermelha, que vale 1 ponto.

Caso não tenha nenhuma carta de pontuação daquela cor disponível, quem venceu a vaza deve pegar uma carta neutra de pontuação, que vale 5 pontos.

Caso não haja nenhuma carta de pontuação da cor que usou para vencer a vaza, nem cartas neutras de pontuação, nenhuma carta de pontuação é recebida por quem venceu a vaza.

O mesmo jogador que venceu a vaza atual deve começar uma nova jogando uma de suas cartas à sua escolha.

Exemplo 3: Em uma partida para 4 jogadores...



FIM DE UMA RODADA

A rodada acaba imediatamente quando um jogador não puder jogar uma carta.

Caso o jogador precise jogar uma carta mas tenha apenas cartas das cores já presentes na mesa, a rodada acaba imediatamente e a vaza atual não é resolvida (ninguém vence aquela vaza).

Ao final da rodada, os jogadores contam a quantidade de sacos de batata obtidos por cada um e anotam. Depois reembaralham as cartas de batata e fazem a mesma preparação descrita na seção **PREPARAÇÃO**.

FIM DO JOGO

O jogo dura um número de rodadas igual ao número de jogadores. A cada nova rodada, um novo jogador deve iniciando a rodada abrindo a primeira vaza. Uma vez que todos os jogadores tenham iniciado uma rodada, o jogo acaba, os pontos são somados e o jogador com a maior soma de pontos é o grande vencedor e herói de Pommerville.