

## VARIANTE POR EQUIPAS (APENAS COM 4 OU 6 JOGADORES)

Segue as seguintes alterações às regras acima:

### PREPARAÇÃO

- Forma equipas de 2 jogadores: 2 equipas quando houver 4 jogadores e 3 quando houver 6. Senta os parceiros frente a frente e não lado a lado.



6



- Baralha e distribui **todas** as cartas com a face para baixo. Não se colocam cartas no centro da mesa.
- Após organizares as cartas, podes **trocar** uma com o teu parceiro. Todas as equipas podem fazê-lo em simultâneo.

**Trocar:** Se 2 parceiros desejam trocar cartas, selecionam secretamente uma, trocam-na com a face para baixo ao mesmo tempo, e colocam-na discretamente na posição correta na sua mão.

**Comunicação:** Trocar é a única forma de comunicação entre parceiros. Todas as outras formas de comunicação são proibidas (olhares, pontapés, mostrar em que posição na mão foi colocada uma carta, etc.).

### COMO JOGAR

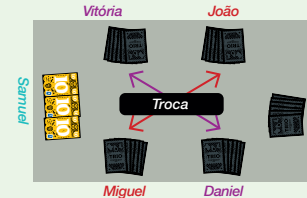
- Cada vez que uma equipa completa um trio, a(s) equipa(s) adversária(s) podem fazer uma nova **troca**.
- Os 2 parceiros partilham os trios que venceram. Recomendamos guardá-los à frente de um dos dois jogadores.

7



### Exemplo:

É a vez do Samuel: Ele pede à Vitória o seu número mais alto (um 10), depois pede à sua parceira Mariana o número mais alto dela (um 10) e revela o seu próprio número mais alto (um 10). Assim, a equipa azul vence este trio e as outras 2 equipas podem fazer uma troca.



### FINAL DA PARTIDA

Uma equipa vence assim que tiver ganho:

- 3 trios ou 2 trios associados, dependendo do modo de jogo (**SIMPLES** ou **PICANTE**)

OU

- o trio de 7!



Devir Portugal, Lda.  
Pólo Industrial: Breja de Carreiros,  
Estrada 2, Olhos de Água 2950-554  
Palmela. devir.pt@devir.com  
Tel: (351) 212 139 440

www.devir.pt



Cocktail Games  
2, rue du Hazard  
78000 Versailles  
cocktailgames.com

Design: Cocktail Games  
Editor: Diego San Martín Pierron  
Tradução e revisão portuguesa:  
João Cotrim e Miguel Conceição  
para The Geeky Pen

## TRIO

Um jogo de Kaya Miyano ilustrado por Laura Michaud  
Para 3 a 6 jogadores - Idades 7+

CONTEÚDO: 36 cartas e este livro de regras.

## REGRAS DO JOGO

### OBJETIVO DO JOGO

Completa trios antes dos adversários (um trio é composto de 3 cartas iguais).

#### MODO SIMPLES

- Ou quaisquer 3 trios

- Ou o trio de 7

#### MODO PICANTE

- Ou 2 trios associados (entre os trios completados). Os números associados são mostrados nos cantos inferiores das cartas

Por exemplo, completar os trios de 2 e 5 ou de 2 e 9 dá a vitória.

- Ou o trio de 7





## PREPARAÇÃO

- Baralha e distribui as cartas com a face para baixo a cada jogador de acordo com a tabela abaixo.

|                              |   |   |   |   |
|------------------------------|---|---|---|---|
| Número de jogadores          | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Número de cartas por jogador | 9 | 7 | 6 | 5 |
| Número de cartas no centro   | 9 | 8 | 6 | 6 |

Coloca as cartas restantes no centro da mesa, lado a lado com a face para baixo.

- Cada jogador pega nas suas cartas e ordena-as numericamente, do mais baixo para o mais alto, sem mostrar a ninguém.
- Decide se vais jogar o modo **SIMPLES** ou **PICANTE**.
- Começa o jogador que comeu abacate mais recentemente, e o jogo procede pela esquerda.



2

## COMO JOGAR

Na sua vez, o jogador **revela cartas** com números uma a uma: deve parar assim que forem mostrados 2 números diferentes; caso contrário, continua até revelar 3 números idênticos.

Para cada número, pode decidir revelar uma carta:

### A do centro da mesa.

Pode virar qualquer uma das cartas no centro da mesa.



OU

### B da mão de um jogador, incluindo o próprio.

Revela o número mais baixo ou mais alto: ou da própria mão, ou perguntando a um adversário. A carta em questão é colocada na mesa com a face para cima.



3



A vez de um jogador termina de duas formas:

- Ou o jogador completa um trio e recebe as três cartas, que coloca à sua frente com a face para cima.
- Ou foi revelado um número diferente do anterior, por isso todos os números voltam à posição original: com a face para baixo no centro da mesa ou devolvido(s) à mão do(s) dono(s).

Em ambos os casos, é a vez do jogador seguinte.

### Importante:

- **Podes repetir a mesma ação várias vezes.** Por exemplo: pedir a um adversário para revelar o seu número mais alto, e depois pedir novamente para revelar o seu número mais alto entre as cartas restantes.
- Mesmo quando um jogador revela uma carta da própria mão, **tem que ser o número mais baixo ou mais alto** (NUNCA um número no meio da sua mão).
- Se um jogador não tiver cartas na mão quando for a sua vez, pode continuar a jogar com as cartas dos adversários e do centro da mesa.

## FINAL DA PARTIDA

Um jogador vence assim que tiver ganho:

- 3 trios ou 2 trios associados dependendo do modo de jogo (**SIMPLES** ou **PICANTE**)

OU

- o trio de 7 (que bate todos os outros!)

4



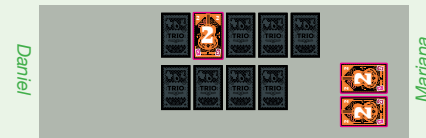
### Exemplo:

**É a vez do Samuel:** ele pede ao Daniel o seu número mais baixo (um 3), depois pede à Mariana o seu número mais baixo (um 2). O turno termina imediatamente. As 2 cartas diferentes são devolvidas aos donos. É a vez do jogador seguinte.



Samuel

**É a vez da Mariana:** ela volta uma carta do centro da mesa (um 2), depois revela o seu próprio número mais baixo (um 2), e depois revela novamente o seu próprio número mais baixo (um 2). Ganha assim o trio de 2. É a vez do jogador seguinte.



Samuel

5