

Regras do jogo

Índice

Componentes 3

Preparação 4

Começo da rodada 4

Turno 6

Ações livres 6

Ações principais 7

Rodada de revelação das mãos 8

Resolução das apostas 10

Fim do jogo 14

Iconografia 14

Dúvidas comuns 15

Mãos de poker 16

Muito antes de virar tendência nos grandes centros urbanos, o **poke** já era parte essencial da cultura havaiana. Nascido das mãos de pescadores, o prato surgiu como uma forma simples e fresca de celebrar o mar: pedaços de peixe cru, recém-pescado, temperados com ingredientes locais e sempre compartilhados entre amigos. Com o tempo, o poke atravessou oceanos, ganhou novas combinações, cores e sabores, mas nunca perdeu sua essência: mistura, adaptação e um toque de ousadia.



No jogo **Poke**, essa mesma energia ganha vida na mesa. Inspirado na dinâmica estratégica e imprevisível do poker, você está convidado a montar combinações irresistíveis enquanto blefa com confiança e disputa cada rodada como se fosse a última tigela disponível. Cada jogada pode ser o tempero que falta para a vitória!

Entre salmão, atum, cebolinha e arroz, o shoyu sempre pode ser usado. E vence quem souber equilibrar estratégia, sorte e preparar mais tigelas de poke.



Poke é um jogo rápido com regras simples, divertido e cheio de blefes e reviravoltas.

COMPONENTES

40 Cartas de ingredientes (numeradas A a 10), de 5 tipos: 9 de salmão, 9 de atum, 9 de cebolinha, 9 de arroz e 4 de shoyu



5 Cartas de ajuda aos jogadores



20 Cartas de apostas, de 4 tipos





15 Cartas de objetivos

1 Carta de Cozinheiro e Primeiro Apostador



PREPARAÇÃO

1. Embaralhe as **15 cartas de Objetivos** e monte 3 pilhas com **5 cartas cada**, com a primeira revelada.

2. Embaralhe as **20 cartas de apostas** e coloque-as em uma pilha fechada, próxima às cartas de Objetivos.

3. A pessoa que mais recentemente comeu poke deve ser o Cozinheiro(a), pegando a **carta de Cozinheiro** e colocando-a à sua frente.



COMEÇO DA RODADA

O cozinheiro distribui **5 cartas** para cada jogador e **5 cartas para a Mesa**. Pois é, a Mesa joga também! E ela pode ganhar, fique atento.



As cartas da Mesa ficam reveladas, de forma que todos os jogadores possam vê-las.

O primeiro a jogar será quem estiver **à esquerda** da pessoa com a carta de Cozinheiro.



Primeiro a jogar

TURNO

No turno, podem ser feitas quantas ações livres o jogador quiser, e após isso, fazer uma única ação principal.

AÇÕES LIVRES

Algumas cartas são especiais e dão direito a ações livres. São elas:



Cartas 8: o jogador pode descartar esta carta para pegar uma carta do descarte e adicionar à mão. Em essência, está trocando essa carta por uma carta do descarte.

Cartas 9: o jogador pode jogar esta carta revelada para a Mesa e pegar uma carta qualquer da Mesa e adicionar à mão. Em essência, está trocando uma carta da mão por uma carta da Mesa.



Cartas de apostas: pode dar uma dessas cartas para a Mesa para comprar 2 ou 3 cartas (depende do que estiver indicado na carta) da pilha de ingredientes. Dessa forma, o jogador ficará com 7 ou 8 cartas na mão. Antes de fazer qualquer outra ação, inclusive outras ações livres, deve-se descartar cartas até ficar com 5 cartas na mão.



AÇÕES PRINCIPAIS

Existem apenas duas ações principais no jogo:
Trocar cartas da mão e **Fazer uma aposta.**

Trocar cartas da mão: o jogador escolhe quantas cartas descartar para comprar cartas na mesma quantidade que descartou.

Fazer uma aposta: se for a **primeira aposta** da rodada, deve-se fazer os passos abaixo, em ordem. Se não for a primeira aposta, faça apenas o **terceiro passo**:



1. Receba a carta Cozinheiro, vire-a para o lado '**Primeiro Apostador**' e a coloque à sua frente.

2. Abra a carta de apostas do topo da pilha de cartas de apostas e a deixe revelada.

3. Compre **3 cartas do baralho de apostas**, escolha uma para colocar como aposta da rodada e coloque-a oculta (sem que os outros jogadores vejam seu conteúdo).
   As outras duas cartas devem ser devolvidas no fundo do baralho de apostas.



RODADA DE REVELAÇÃO DAS MÃOS

Quando chegar o turno do jogador com a carta Primeiro Apostador à sua frente, inicia-se uma **rodada especial**. Nesta rodada a única ação principal de todos os jogadores será **revelar a mão**.
Os jogadores ainda podem fazer ações livres, mas não podem mais apostar nem trocar cartas da mão como ação principal.

Revelar a mão: nesta etapa, em ordem de turno, os jogadores devem revelar o que tem na mão, indicando qual **combinação de cartas** está sendo apresentada. Todas as combinações possíveis estão no final do manual.



Importante lembrar que nessa etapa, além das cartas especiais **8** e **9**, que ainda podem ser usadas normalmente pelos seus efeitos, as **cartas 7** e as **cartas de aposta** com **shoyu** também podem ser usadas, conforme detalhes abaixo:

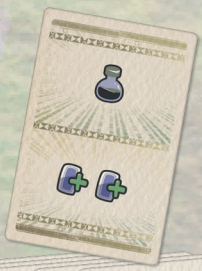


Carta 7: essa carta sempre vale **7** e seu ingrediente é o **shoyu**, que pode ser combinado com **qualquer outro ingrediente** na mão do jogador (salmão, atum, cebolinha ou arroz). É muito útil para fazer combinações que exigem que as cartas sejam do mesmo ingreditente, como o Flush e a Sequência Real.

Em resumo, uma carta 7 é um **curinga** para o tipo de ingrediente da carta.

Exemplo: *jogador Alberto tem as seguintes cartas: 2 atum, 3 atum, 6 atum, 8 atum e 7 shoyu. Neste caso, o jogador forma um **Flush**, porque ele tem 4 atuns e a outra carta é um shoyu, que se comporta como uma carta de atum.*

Carta de aposta de shoyu: essa carta funciona de forma semelhante à carta 7. Porém, ela não é uma das cinco cartas na mão. O jogador pode descartar essa carta, durante a ação de revelar a mão, para transformar uma carta de um tipo qualquer em uma carta de shoyu. Ou seja, agora essa carta pode ser do tipo que o jogador preferir.



Exemplo: *jogadora Bia tem as seguintes cartas: 2 salmão, 6 salmão, 7 salmão, 9 salmão e 6 atum. Bia tem também uma carta de aposta com shoyu. Bia pode preferir apenas revelar as cartas que tem, assim ela terá apenas um **par de 6.** Porém, ela pode optar por **descartar** sua carta de aposta de shoyu para substituir o 6 atum, transformando-o em um 6 shoyu. Dessa forma, o 6 shoyu pode assumir o tipo que ela quiser. Provavelmente ela vai querer que o 6 shoyu atue como um 6 salmão (mesmo já tendo um 6 salmão na mão, isso é irrelevante). Se ela fizer isso, sua mão passa a formar um **Flush**, que é muito melhor que apenas um par.*





A carta de aposta de shoyu, quando usada, vai para a Mesa. Isso é importante para a pontuação no final do jogo.

RESOLUÇÃO DAS APOSTAS

Após todos os jogadores terem revelado suas mãos, segue-se para a resolução das apostas. É importante que mesmo os jogadores que não fizeram apostas também participeam dos resultados, inclusive a **Mesa**! **Não é necessário ter apostado para participar da comparação da rodada e dos resultados**.

Primeiramente, revele as apostas e agrupe as cartas iguais. Existem 4 tipos de cartas de aposta que devem ser colocadas na seguinte ordem, da esquerda para a direita: cartas com 3 pontos; cartas com 2 pontos; cartas com 1 ponto; e cartas sem pontos.



A ordem das cartas pode ser de 1 a 4 cartas ou grupos de cartas em ordem, dependendo das apostas que forem feitas.



Exemplo: *a carta aberta quando o primeiro jogador optou por apostar foi a carta de 2 pontos. Esse jogador fez também uma aposta de 2 pontos e nenhum outro jogador quis fazer uma aposta. Nesse caso, só existe uma aposta em disputa, que é formada por* ***2 cartas*** *de* ***2 pontos****, que representam* ***4 pontos*** *no total.*

Exemplo: *a carta aberta quando o primeiro jogador optou por apostar foi a carta de 2 pontos. Esse jogador fez uma aposta com uma carta de 3 pontos, outro jogador fez uma aposta com uma carta de 1 ponto, outro fez uma aposta com uma carta de shoyu e o quarto jogador fez uma aposta com outra carta de 2 pontos. Nesse caso, existem* ***quatro*** *apostas em disputa.*

Após o agrupamento das cartas, deve-se avaliar quais foram as melhores e as piores mãos em jogo, de acordo com as mesmas regras do Poker, descritas no final deste manual e nas cartas de ajuda.



A **melhor mão**, entre os jogadores e a Mesa, ganha a aposta **mais à esquerda**, independente de qual for. Se só houver uma aposta ou apenas um grupo de apostas do mesmo tipo, a melhor mão ganhará essa aposta ou grupo de apostas apenas e a resolução das apostas é encerrada. Mas se houver outros tipos de apostas (agrupadas ou não), considere que a última aposta, a que estiver mais à direita, será ganha sempre pela **pior mão**.

Exemplo: *caso existam 3 tipos de apostas (agrupadas ou não), a melhor mão deve levar todas as cartas de 3 pontos que tiverem. A segunda melhor mão deve levar todas as cartas de 2 pontos que tiverem. E a pior mão deve levar todas as cartas de 1 ponto que tiverem.*



Importante: se houver mais de um tipo de aposta, a aposta mais à direita é sempre da **pior mão da rodada**, não importa o tipo dela.

Exemplo: *existem apenas 2 tipos de apostas: 1 carta de 3 pontos e 2 cartas de 2 pontos. As cartas de 2 pontos então são agrupadas, só tendo 2 apostas em disputa. A melhor mão deve levar a carta de 3 pontos e a pior mão deve levar ambas as cartas de 2 pontos, totalizando 4 pontos. Neste caso, ter a pior mão parece ser mais vantajosa do que a melhor. E isso é uma estratégia válida ao longo do jogo.*



Após resolver as apostas, é o momento de olhar as **cartas de Objetivo**.



Da esquerda para a direita, deve-se avaliar se a condição em cada uma das cartas de Objetivo foi atendida. Para condições que são comparáveis como, por exemplo, ter exatamente um Par, no caso de dois ou mais jogadores empatarem, vence quem tiver o melhor Par. Se mesmo assim empatar, vence o que tiver a carta mais alta além do par. Em casos em que não seja possível o desempate, a carta de Objetivo deve **permanecer disponivel** para a próxima rodada.

O jogador ou a Mesa que cumprir cada uma das cartas de objetivo, pega a carta e a coloca junto às suas cartas de Aposta como pontuação ao final do jogo. Essas cartas recebidas devem ficar com a **face para baixo**, de forma que apenas seu dono possa ver o conteúdo, consultando-as a qualquer momento.

Após a resolução das cartas de objetivo, o jogador que estiver com a carta de Primeiro Apostador à sua frente deve virar essa carta para o lado **Cozinheiro** e iniciar uma nova rodada, e será responsável por embaralhar e distribuir as cartas.

FIM DO JOGO

Quando qualquer uma das **quatro pilhas** (entre as três pilhas de objetivos e a pilha de apostas) acabar, essa será a última rodada do jogo. Quando isso acontecer, é disparado o fim do jogo e a partida se encerra ao **final da resolução das apostas**.

Neste momento, todos os jogadores revelam suas cartas de objetivo, somam os pontos (cada tigela de poke vale 1 ponto) e quem tiver mais pontos vence. Não se esqueça dos pontos da **Mesa**, ela **também pode ganhar o jogo!**

Em caso de empate, o jogador (ou Mesa) que tiver mais cartas de **shoyu** (entre os empatados) será declarado o vencedor. Se ainda assim houver empates, eles dividem a vitória. Lembre-se de que a Mesa pode ganhar o jogo. Preste sempre atenção e boa sorte!

ICONOGRAFIA



Tipos de cartas/ingredientes: salmão, atum, cebolinha e arroz.



Shoyu: é um tipo de carta curinga, que pode se comportar como qualquer outro tipo.



Troque essa carta com uma carta da **Mesa**.



Troque essa carta com uma carta do **descarte**.



Compre cartas.



+1 ponto.



-1 ponto.

DÚVIDAS COMUNS

Se a Mesa tiver a melhor combinação de 5 cartas, ela ganha a melhor aposta?
Sim, a Mesa é considerada uma jogadora para todos os efeitos.

Se eu for fazer uma aposta e tiver comprado as 3 cartas de aposta para escolher uma, mas a carta que eu quero não esteja entre as 3, posso fazer outra compra?
Não, você deve usar uma das 3 cartas que comprou para fazer sua aposta.

Se no meu turno eu não quiser trocar cartas da mão nem fazer uma aposta, posso passar?
Não, é obrigatório que você faça uma das ações principais. A exceção é quando não houver cartas de aposta disponíveis.

Se no momento de fazer uma aposta, só tiver uma carta de aposta disponível, eu sou obrigado a usá-la?
Se você optar por fazer a ação principal de fazer uma aposta, sim, deve usar a única disponível. Você poderia fazer a ação principal de trocar cartas da sua mão, assim não precisaria usar a última carta de aposta disponível.

Se no momento de fazer uma aposta, não tiver mais cartas de aposta disponíveis, eu sou obrigado a trocar cartas da mão?
Não, se não houver cartas de apostas disponíveis para você usar, você pode passa o turno, mas apenas nessa situação.

Créditos

Game design:
Ricardo Couto

Ilustrações & Arte:
Leo Serafim

Revisão:
Hild Dantas e Antonio Xavier

Design gráfico:
Leo Serafim

Importante mencionar um **grande obrigado** à todos os participantes da Oficina do Playtest São Paulo pelo apoio, incentivo, feedbacks e contribuições para o desenvolvimento deste jogo; para todos os que participaram dos playtests, independente de onde isso aconteceu, desde a primeira versão até a versão final; aos eventos que nos acolheram com muito carinho, principalmente o BGZO e o Villa do Tabuleiro, e nos permitiram apresentar o jogo para o público; e, à Tubaleria que teve a honra de estar presente no primeiro playtest do jogo; e, por fim, para todos que acreditam na Jade Games e nos jogos que desenvolvemos.

Vocês são nossa inspiração!

MÃOS DE POKER

O **Poke** usa os mesmos princípios das mãos de poker, baseadas em combinações de **5 cartas**. A partir dessas cartas, avalia-se qual é a combinação mais alta, conforme a ordem das mãos:

Sequência real 2 3 4 5 6

Quadra 2 2 2 2

Full house 4 4 4 3 3

Flush ..... A 5 7 3 6

Sequência ..... A 2 3 4 5

Trinca 8 8 8

Dois pares 2 2 9 9

Um par 8 8

O empate é vencido pela combinação mais alta e depois pelas cartas mais altas restantes.