



Aljubarrota

A BATALHA REAL THE ROYAL BATTLE

Regras

Não há memória de uma crise assim!

Corre o rumor que D. Juan I de Castela está a caminho de Portugal com um poderoso exército. É necessário juntar todos os homens válidos e encontrar um herói suficientemente astuto e rápido para os liderar.

Só um verdadeiro descendente d'el-Rei D. Afonso Henriques pode trazer a paz ao Reino!

Só um rei pode vencer!

OBJETIVO

O jogador mais rápido a descartar todas as suas cartas vence o jogo.

CONTEÚDO

- > Folheto de regras
- > Folheto com informação educativa
- > 2 Cartas personagem/joker (1 para cada jogador)



A carta personagem pode ser usada em qualquer momento da partida

> 42 Cartas de jogo:

COROA	ESCUDO	ESTANDARTE	ARQUEIROS	POVO	CAVALARIA	INFANTARIA
						
x6	x6	x6	x6	x6	x6	x6

PREPARAÇÃO



- Os jogadores escolhem uma personagem/joker que colocam à sua frente.
- Baralham-se as cartas e distribuem-se 21 por cada jogador. Esta passa a ser a “mão de jogo”, que permanece em monte, de face virada para baixo.
- Cada jogador retira a carta do fundo da sua “mão de jogo” e coloca-a no centro da mesa com a face virada para cima.

DESENROLAR DO JOGO

Durante uma partida, os jogadores jogam em simultâneo retirando sempre a carta do fundo da sua “mão de jogo” e que devem descartar num dos “montes de descarte” no centro da mesa. Para isso, devem respeitar uma das 3 seguintes regras:



Exemplo de descarte por imagem ou cor:



Exemplo de descarte por número ou joker:



Atenção: Quando não é possível ao jogador descartar a sua carta no “monte de descarte”, este pode:

- repor a sua carta no topo da “mão de jogo” e retirar uma nova carta do fundo;
- lançar a carta personagem/joker no “monte de descarte” e, imediatamente a seguir, colocar a sua carta.

Caso tenha alguma dúvida ou questão sobre as regras ou qualquer questão adicional, não hesite em contactar-nos:

AUTOR
David Mendes

ILUSTRAÇÃO
Daniel Souto
Eduardo Porto

PYTHAGORAS

info@pythagoras.pt | www.pythagoras.pt





Aljubarrota

A BATALHA REAL

THE ROYAL BATTLE

Rules

There's no memory of a crisis like this!

Rumour has it King Juan I of Castile and his powerful army are marching towards Portugal. You must gather all the sound men and find a hero sufficiently smart and fast to lead them. Only a true descendent of King Afonso Henriques can bring peace to the kingdom!

Only one king can rule!

GOAL

The fastest player to discard all his or her cards wins the game.

CONTENT

- > Manual of rules
- > Educational leaflet
- > 2 character cards/ joker (1 for each player)



The character card can be used in any given moment during a play.

> 42 Game Cards

CROWN	SHIELD	BANNER	ARCHERS	PEOPLE	CAVALRY	INFANTRY
						
x6	x6	x6	x6	x6	x6	x6

PREPARATION



- The players pick a character card/joker and place it in front.
- The cards are shuffled and distributed. Each player should have 21 cards. This is the "hand game". It is piled-up face downward.
- Each player retrieves a card from the bottom of the pile of his or her "hand game" and places it in the centre of the table face upward.

DURING THE GAME

During the game, all the players play at the same time by retrieving a card from the bottom of the pile of the "hand game". This card must be discarded onto one of the "discard piles" placed in the centre of the table. For that to happen, one of the three rules must be followed:



Example of a discard action by image or colour



Example of a discard action by number or joker



Attention: When a player is not able to discard his or her card onto any of the "discard piles", it is possible to:

- insert the card back on top of the "hand game" and then retrieve a new card from the bottom of the same pile;
- play the character card/joker by placing it on top of the "discard pile" and immediately after place the next card.

In any case of doubt or of questions about the rules or any another topic, please do not hesitate to contact us:

AUTHOR
David Mendes

ILLUSTRATION
Daniel Souto
Eduardo Porto

 PYTHAGORAS

info@pythagoras.pt | www.pythagoras.pt

