



Esta é a empresa Gatolices Ltda. da cidade de Los Gatos. Você é um gato empresário muito ocupado e faz várias tarefas todos os dias da semana. Você e seus amigos estão ansiosos pelo fim de semana de folga e não querem mais trabalhar. Livre-se de todas as suas tarefas trabalhando durante a semana para ter um fim de semana sossegado e divertido. Mas cuidado, seus colegas vão tentar jogar as tarefas deles para você, e matar serviço! Seja ágil e sorrateiro como um gato, livre-se de suas tarefas e Sextou!

Number of player: 2-4 Time: 20-30 minutes Age: 10+

## Conteúdo

**36 Cartas de Jogo:**  
18 cartas azuis (números ímpares)  
18 cartas amarelas (números pares)

**6 Cartas de Tempo**  
2 cartas azuis (noite), 2 cartas amarelas (dia),  
2 cartas com duas cores (dia/noite)

**2 Cartas de Contagem Regressiva**  
1 carta de contagem (superior)  
1 carta de quadro branco (inferior)

**26 Peças de Tarefa**  
6 peças pretas e 20 peças brancas

**1 Peça de Gato**

**1 Peça de Seta**

**1 Manual de Regras**

## Preparação

**1** Separe as Cartas de Jogo de acordo com o número de jogadores:

4 jogadores: use todas as 36 cartas.

3 jogadores: use as cartas 1 a 27.

2 jogadores: use as cartas 1 a 18.

Devolva as cartas não usadas para a caixa.



Embaralhe e distribua **9 cartas** para cada jogador, viradas para baixo.

**2** Arrange as Cartas de Tempo formando um círculo na mesa.

As cartas podem ser embaralhadas e distribuídas aleatoriamente, ou podem ser colocadas em ordem, como na imagem, deixando a frente de cada para cima.

Amarelo representa Dia e Azul representa Noite.

Dois cores em uma carta representam Dia/Noite.

**3** As Peças de Tarefa Pretas (6 peças) são colocadas em frente às Cartas de Tempo, do lado de fora do círculo, uma por carta.

**4** As Peças de Tarefa Brancas são distribuídas da seguinte maneira: número de jogadores x 5 = peças usadas na partida.

4 jogadores: 20 peças.

3 jogadores: 15 peças.

2 jogadores: 10 peças.

Devolva as peças não usadas para a caixa.

Distribua **3 Peças de Tarefa Brancas** para cada jogador.



**5** As Peças de Tarefa Brancas restantes (2 para cada jogador) são colocadas no centro do círculo de Cartas de Tempo. Essas fichas serão distribuídas aos jogadores antes do início da 6ª rodada.

**6** A Peça de Gato é dada ao jogador inicial.

### Como determinar o jogador inicial

Os jogadores checam as Cartas de Jogo recebidas.

Aquele que recebeu a carta "Azul 1" é o jogador inicial



**7** Coloque as duas Cartas de Contagem Regressiva uma sobre a outra. Recomendamos jogar o "Lado A" na primeira partida. Jogadores mais experientes podem optar por jogar com o "Lado B" também.



As Cartas de Contagem Regressiva não são usadas na 1ª rodada (1 Seg). Elas passam a ser usadas a partir da 2ª rodada (2 Ter). Portanto, coloque uma carta sobre a outra de modo que fique visível a indicação (2 Ter), como mostrado na ilustração acima.

Use a Peça de Seta para marcar a rodada geral atual, colocando-a ao lado da indicação da rodada mostrada na carta inferior. Agora o jogo está pronto para começar.

## 0 Jogo



**Número de rodadas:** o jogo é composto por 10 rodadas, divididas em 2 semanas: Semana 1 (rodadas 1 a 5) e Semana 2 (rodadas 6 a 10).

**Resumo do Jogo:** os jogadores jogam as cartas de suas mãos e o vencedor da rodada é determinado analisando-se a cor e o número das cartas.

A descrição na Carta de Tempo onde a peça do Gato está ao fim da rodada é a condição de vitória daquela rodada.

Para ganhar ou perder, cada jogador pode:

- 1- Colocar Peças de Tarefa para avançar a peça do Gato (muda a condição de vitória).
- 2- Escolher qualquer carta da mão para jogar.

Cuidado ao usar as Peças de Tarefa e ao mover a peça de Gato, para que você não termine com Tarefas demais no fim de semana.

**Cálculo da Pontuação:** a pontuação é Calculada duas vezes: uma no 1º fim de semana (ao fim da 5ª rodada) e outra vez no 2º fim de semana (ao fim da 10ª rodada). Os jogadores recebem pontos negativos de acordo com a cor das Peças de Tarefa que cada jogador tiver. A distribuição dos pontos está descrita na Carta de Contagem.

**Vencedor:** ao fim de duas semanas, o jogador com **menos pontos negativos** é o vencedor.



# Regras do Jogo



O jogo começa na 1ª rodada (1 Seg). O jogador inicial escolhe uma carta dentre as Cartas de Tempo e coloca a peça do Gato sobre ela.

Obs: Os jogadores não jogam cartas na primeira rodada (1 Seg). O jogador inicial mantém a carta "Azul 1" na mão para usá-la em rodadas posteriores.

Assim que a peça do Gato for posicionada, o jogo segue para a 2ª rodada (2 Ter), e os jogadores começam a usar suas cartas. Os turnos seguem no sentido horário a partir do jogador inicial. Na sua vez, os jogadores podem fazer até duas ações:

## 1 Colocar Peças de Tarefa da sua mão nas Cartas de Tempo e avançar a peça de Gato no sentido horário. Ação opcional.

O jogador pode avançar a peça de Gato nas Cartas de Tempo, no sentido horário, usando uma Peça de Tarefa da sua mão.

**A condição de vitória da rodada muda quando a peça de Gato é movida.**

As Peças de Tarefa devem começar a ser colocadas onde a peça de Gato está no momento, uma a uma e apenas uma por carta. Depois de distribuir as peças, avance a peça de Gato para a carta que está depois da última peça no sentido horário.

**Um jogador pode colocar quantas peças quiser em um turno, desde que o número máximo de peças de cada rodada não seja excedido.**

Os jogadores também podem escolher não colocar nenhuma Peça de Tarefa na rodada.



**Atenção:** Um jogador não pode colocar mais de uma Peça de Tarefa em uma carta por vez. Uma Carta de Tempo pode receber mais de uma Peça de Tarefa do mesmo jogador se ele distribuir uma peça por vez e chegar à peça de Gato novamente.

## Peças de Tarefa

As Peças de Tarefa só podem ser usadas no turno de cada jogador.

O número máximo de Peças de Tarefa que podem ser usadas durante a rodada é diferente para cada rodada. Por exemplo, na segunda rodada (2 Ter), os jogadores podem colocar até 9 peças no total. Mas na rodada seguinte, o limite é de 8 peças, e o número diminui conforme as rodadas seguem. O número máximo de Peças de Tarefa para cada rodada é mostrado na Carta de Contagem Regressiva inferior.

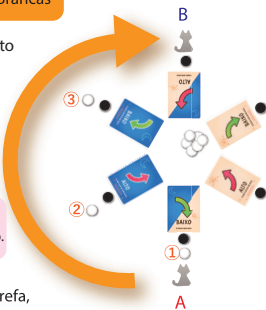
Se um jogador tiver em mãos Peças de Tarefa pretas, ele pode dispor delas da mesma maneira que as brancas. Elas podem ser distribuídas em qualquer ordem, independente da cor.

No fim de cada semana (depois de 5 e de 10 rodadas) a pontuação é calculada, e os pontos negativos serão concedidos de acordo com a cor e o número das Peças de Tarefa na mão de cada jogador.

### Exemplo de colocação de 3 Peças de Tarefa Brancas

A partir da posição onde está a peça de Gato (posição A), as Peças de Tarefa Brancas são colocadas uma por uma, no sentido horário (nas cartas 1, 2 e 3). Depois, a peça de Gato avança até a Carta de Tempo (posição B), localizada três posições à frente, no sentido horário.

**Atenção:** Lembre-se de começar a colocar as peças a partir da posição atual da peça de Gato.



Toda vez que um jogador usar uma Peça de Tarefa, mova a Carta de Contagem superior um espaço para baixo.

Depois de colocar 3 peças, mova a carta superior três espaços para baixo.

Se a contagem chegar a zero, nenhuma Peça de Tarefa poderá mais ser usada nessa rodada.

Ajuste a Carta de Contagem para a próxima rodada quando a rodada atual terminar.

## 2 O jogador escolhe uma carta da mão e a coloca na mesa. Ação obrigatória.

A condição de vitória da rodada é a instrução escrita na Carta de Tempo onde a peça de Gato está naquela rodada. Depois de ler a condição, o jogador baixa uma carta da sua mão. Não é preciso seguir a mesma cor do jogador inicial.

**Atenção:** Se ainda houver jogadores com jogadas a fazer, a peça de Gato pode mudar de posição, e portanto a condição de vitória pode mudar. Escolha sua carta com cuidado.

Depois que todos os jogadores jogarem uma carta, o vencedor é determinado. Quando todos os jogadores terminarem suas jogadas, a condição de vitória será determinada pela Carta de Tempo onde estiver a peça de Gato.

## Condição de Vitória (Cartas de Tempo)

\*Há uma carta "Alto" e uma "Baixo" para cada tipo de carta.



O jogador que jogou a Carta de Dia (amarela) de número mais alto vence. Se todos os jogadores tiverem jogado Cartas de Noite (azul), aquele que jogou a de número mais alto vence. **Exemplo:** Um jogador jogou uma carta 2 Dia, outro jogou uma 5 Noite. A carta 2 Dia vence.



O jogador que jogou a Carta de Noite (azul) de número mais baixo vence. Se todos os jogadores tiverem jogado Cartas de Dia (amarela), aquele que jogou a de número mais baixo vence. **Exemplo:** Um jogador jogou uma carta 2 Dia, outro jogou uma 5 Noite. A carta 5 Noite vence.



A carta com o maior número vence. A cor da carta não importa. Apenas o número determina o vencedor. **Exemplo:** Um jogador jogou uma carta 2 Dia, outro jogou uma 5 Noite. A carta 5 Noite vence.

As cartas jogadas em uma rodada são recolhidas em um baralho e colocadas viradas para baixo na frente do jogador vencedor.

Apenas o jogador vencedor pode checar as cartas deste baralho.

O número de rodadas vencidas pode ser usado como critério de desempate. Portanto, as cartas devem ser colocadas de maneira a mostrar o número de vitórias.

O vencedor da rodada recebe todas as Peças de Tarefa que estiverem na Carta de Tempo onde a peça de Gato estiver naquele momento.

A Carta de Contagem superior é posicionada indicando a próxima rodada. O jogador que ganhou a última rodada é o jogador inicial da próxima.

## Pontuação

Depois da primeira semana (5ª rodada), calcule a primeira pontuação. Calcule os pontos negativos para cada Peça de Tarefa na mão dos jogadores.

**Atenção:** Depois do cálculo, os jogadores mantêm as Peças de Tarefa na mão. Não se esqueça de anotar a pontuação.

[Rodada 5: Lado A] Branca: 1 ponto negativo / Preta: 2 pontos negativos  
Exemplo: 3 peças brancas + 1 peça preta = 5 pontos negativos  
[Rodada 5: Lado B] Branca: 2 pontos negativos / Preta: 1 ponto negativo  
Exemplo: 3 peças brancas + 1 peça preta = 7 pontos negativos

Peças de Tarefa adicionais serão distribuídas antes do início da segunda semana (6ª rodada). Cada jogador recebe 2 Peças de Tarefa Brancas.

O jogador com mais pontos negativos no cálculo da pontuação ao final da primeira semana (5ª rodada) será o jogador inicial no começo da segunda semana (6ª rodada). O jogador inicial reposiciona a peça de Gato em uma Carta de Tempo à sua escolha e inicia a próxima rodada.

Depois da segunda semana (10ª rodada), calcule a segunda pontuação. Calcule os pontos negativos para cada Peça de Tarefa na mão dos jogadores.

[Rodada 10: Lado A] Branca: 1 ponto negativo / Preta: 3 pontos negativos  
Exemplo: 3 peças brancas + 1 peça preta = 6 pontos negativos  
[Rodada 10: Lado B] Branca: 3 pontos negativos / Preta: 1 ponto negativo  
Exemplo: 3 peças brancas + 1 peça preta = 10 pontos negativos

O vencedor é o jogador com o menor número de pontos negativos na soma das pontuações da primeira e da segunda semana.

Se houver empate, o jogador que venceu mais rodadas vence. Se o empate persistir, os jogadores dividem a vitória.

Bom fim de semana!!!



Sextou! - Countdown to the Weekend  
Criado por Vic Village  
Autor: LEO  
Ilustração: LEO, Higawind, Agomi  
Tradução: Paula Faria



©2021 Vic Village. All Rights Reserved.  
vic.village.55@gmail.com



Traduzido e distribuído por Calamity Games  
contato@calamitygames.com.br