

# A NOSSA CASA



MESAboardgames®

**LIVRO DE REGRAS**

## OBJECTIVO DO JOGO

Neste jogo vai poder planear e construir a sua casa! O jogo dura 12 Rondas.

Em cada Ronda, pode acrescentar divisões à sua casa e decorar com todo o tipo de acessórios.

Quando a pilha de cartas se esgotar, o jogo termina e o jogador com mais pontos é o vencedor!

## CONTEÚDO

1 Tabuleiro de Jogo



1 Marcador  
do 1º jogador



4 Casas



1 Bloco de Pontuação



10 Peças de Decoração



4 Cartões de Referência



60 Cartas Divisão



48 Cartas Recurso



## PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Cada jogador recebe uma Casa e um Cartão de Referência.
  2. Coloque o tabuleiro de jogo no centro da mesa.
  3. Baralhe as Cartas Recurso e coloque-as no tabuleiro de jogo **A** formando uma pilha, com a face para baixo. Dessa pilha, bisque 4 cartas e coloque-as com a face para cima nos 4 espaços livres mais à direita, ao longo da linha de cima. O espaço mais à esquerda é do 1º jogador e deve estar sempre vazio.
  4. Baralhe as Cartas Divisão e coloque-as no tabuleiro de jogo **B** formando uma pilha, com a face para baixo. Dessa pilha, bisque 5 cartas e coloque-as com a face para cima em cada um dos 5 espaços livres, ao longo da linha de baixo.
  5. Coloque as 10 peças de Decoração ao pé do tabuleiro de jogo.
  6. O jogador mais novo recebe o marcador do 1º jogador.
- Está pronto para começar a jogar!

Espaço do 1º jogador.  
Este espaço está sempre vazio.



## COMO JOGAR

Cada Ronda começa pelo 1º jogador e segue pelo jogador à esquerda.

Na sua jogada, o jogador escolhe uma coluna do Tabuleiro de Jogo e recolhe o par de cartas que está nessa coluna (uma Carta Divisão e uma Carta Recurso). Se o jogador escolher a coluna mais à esquerda, recolhe a carta que está na linha de baixo e o Marcador do 1º Jogador. Imediatamente coloca a Carta Divisão escolhida na sua Casa.

Veja na página 5 os diferentes tipos de Cartas Recurso.

Veja nas páginas 6, 7 e 8, como colocar Cartas Divisão.

Se ninguém escolher a 1ª coluna, o 1º jogador mantém o marcador e será o primeiro a jogar na próxima Ronda.

Depois de cada jogador ter feito a sua jogada, descartam-se todas as cartas que estão viradas para cima que ainda estão no Tabuleiro de Jogo. Coloque novas cartas com a face para cima (retirando-as das respectivas pilhas) - 4 Cartas de Recurso na linha superior e 5 Cartas Divisão na linha inferior.

Quando as pilhas se esgotam, o jogo termina e os jogadores somam os seus pontos. O jogador com mais pontos é o vencedor.



**CARTAS DIVISÃO - NORMAIS** - Estas cartas representam os principais tipos de divisões para a sua casa. Elas podem ser colocadas em qualquer um dos 10 espaços que constituem os dois andares de cima da sua Casa.



**CARTAS DIVISÃO - ÚNICAS** - Estas cartas representam divisões não essenciais para a sua casa. Tal como as divisões normais, as divisões únicas podem ser colocadas em qualquer um dos 10 espaços que constituem os dois andares de cima da sua Casa. Certifique-se que lê o texto da carta, pois algumas delas têm condições especiais para pontuar.



**CARTAS DIVISÃO - CAVE** - Estas cartas representam as divisões da cave e só podem ser colocadas nos dois espaços da cave, na base da sua Casa. Para serem facilmente reconhecidas, estas cartas têm uma moldura de cor escura e o seu nome e valor dos pontos estão colocados na parte superior da carta.



Existem diferentes tipos de Cartas Recurso. Cada uma tem a sua regra específica.



**CARTAS TELHADO** - Quando um jogador recolhe uma carta destas, empilha-a com a face para baixo na base da sua Casa, do lado esquerdo. Assim que um jogador coloca uma carta com a face para baixo, não a pode voltar a ver até ao fim do jogo. Há 4 tipos diferentes de Cartas Telhado.



**CARTAS PEÇA DE DECORAÇÃO** - Quando um jogador recolhe uma carta destas, coloca a Peça de Decoração correspondente numa das suas divisões que ainda não tenha qualquer peça e que corresponda à divisão indicada pela carta Decoração. Se não tiver a divisão indicada pela carta Decoração ou todas as suas divisões já tiverem uma Peça de Decoração, não coloque nada e descarte a carta Decoração recolhida. Colocar uma Peça de Decoração numa carta, faz com que essa divisão fique terminada (veja "Colocar Cartas Divisão" nas páginas 6, 7 e 8).



**CARTAS FERRAMENTA** - Quando um jogador recolhe uma carta destas, coloca-a com a face para cima, ao pé do seu Tabuleiro Casa. O texto da cartas explica como e quando a deve jogar.



**CARTAS AJUDANTE** - Quando um jogador recolhe uma carta destas, coloca-a com a face para cima, ao pé do seu Tabuleiro Casa. Estas cartas são usadas quando se faz a pontuação final do jogo, com exceção da carta Designer de Interiores, que também é usada durante o jogo.

## REGRAS PARA 2 A 3 JOGADORES

Num jogo a 2 ou 3 jogadores, siga as regras normais de preparação. No início de cada Ronda, antes que o 1º jogador faça a sua jogada, ele escolhe uma coluna do Tabuleiro de Jogo e descarta esse par de cartas. O 1º jogador não pode descartar a coluna mais à esquerda.

Nota: se quiser simplificar o jogo para jogadores mais novos, ignore esta regra.

## COLOCAR CARTAS DIVISÃO

Depois de recolher uma Carta Divisão do Tabuleiro de Jogo, coloque-a na sua Casa. Esta carta não pode ser movida, a não ser que uma carta ou um Ajudante o permita fazer.

- Pode haver espaços vazios entre a várias divisões de um andar da casa.
- Os jogadores não precisam de colocar as cartas da direita para esquerda ou por outra ordem qualquer.

**[A]** Uma divisão NÃO pode ter uma espaço vazio directamente por baixo.

**[B]** As Cartas Divisão Cave têm de ser colocadas nos dois espaços da cave. As outras Cartas Divisão (normais ou únicas) têm de ser colocadas nos espaços do 1º ou 2º andar.

**[C]** Quando expandir uma divisão, não pode exceder o tamanho (número de cartas) desse tipo de divisão.


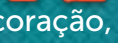



O *Quarto de Dormir* está limitado a 2 cartas. Por isso um jogador não pode colocar um terceiro *Quarto de Dormir* ao lado dos outros dois.





Se um jogador não conseguir ou não desejar colocar uma determinada Carta Divisão que recolheu, coloque-a com a face para baixo, num espaço vazio da sua Casa. Cria assim uma divisão vazia, que vale zero pontos no fim do jogo. Uma divisão vazia tal como qualquer outra divisão, não pode ter um espaço vazio por baixo. Divisões vazias podem ser colocadas lado a lado, mas não são consideradas uma divisão única.

As divisões podem ser expandidas horizontalmente para permitir ganhar pontos adicionais. Cada divisão tem um limite de uma, duas ou três cartas, tal como é mostrado por estes símbolos: , , ou . Uma divisão que já tenha o número máximo de cartas ou tenha UMA Peça de Decoração, está terminada e não pode ser mais expandida. Um jogador não pode colocar uma divisão ao lado de uma divisão do mesmo tipo que já esteja terminada; se não tiver alternativa, o jogador terá que colocar essa carta com a face para baixo, como uma divisão vazia (vale zero pontos).

**Nota:** divisões que não estão no mesmo andar, são consideradas divisões separadas e pontuam separadamente.

A Matilde recolheu a carta **Casa de Banho** do Tabuleiro de Jogo. Se a Matilde colocar esta carta no espaço indicado, que é ao lado de uma **Casa de Banho** existente, é obrigada a colocar essa carta como uma **Divisão vazia**, isto porque a **Casa de Banho** tem o tamanho máximo de apenas **UMA** carta.



O Gil recolheu a carta **Cozinha** e tem apenas dois espaços possíveis para a colocar. Ou ao pé da **Sala de Estar** (o que o iria impedir de a expandir), ou pode colocá-la com a face para baixo, como uma divisão vazia, ao lado da **Cozinha**. Isto porque a **Cozinha** já tem a dimensão máxima de 2 cartas.



Não esqueça que uma divisão que já tenha o número máximo de cartas ou tenha UMA Peça de Decoração, está terminada e não pode ser mais expandida.



*A Sílvia decidiu adicionar o Piano à sua Sala de Estar (que de momento tem apenas uma carta). Ao colocar essa Peça de Decoração, vai terminar essa divisão, impedindo-a de expandir a Sala de Estar.*

## FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

Depois de 12 Rondas, cada jogador terá 12 Carta Divisão na sua Casa. Determine o valor da sua casa, somando os pontos todos. O jogo tem um Bloco de Pontuação que ajuda a somar os valores.



Quando pontuar, não se esqueça de usar os efeitos das cartas Ajudante.

Um jogador pontua com:

- Divisões (página 8)
- Peças de Decoração (página 9)
- Funcionalidade da casa (página 10)
- Telhado (página 10)

### Pontos pelas Divisões

A pontuação da maior parte das divisões é feita com o número de cartas que compõem cada divisão (apenas cartas colocadas lado a lado no mesmo andar).

O valor da divisão é mostrado na base da carta.



*Duas cartas **Quarto de Dormir** juntas, valem 4 pontos.*





Uma carta Sala de Estar sozinha vale 1 ponto. Duas cartas Sala de Estar lado a lado no mesmo andar, valem 4 pontos. E três valem 9 pontos!



Uma Carta Garagem sozinha vale 0 pontos. Mas duas juntas valem 4 pontos.

### Pontos pela Decoração

Cada Peça de Decoração vale os pontos escrito na própria peça. Adicionalmente um jogador que tenha a carta Designer de Interiores pontua 1 ponto extra por cada Peça de Decoração (veja "Cartas Ajudante" nas páginas 12 e 13).



*A casa da Ana tem apenas uma Carta Quarto de Dormir. Durante a sua jogada, ela recolhe a Carta Recurso que tem a Casa do Gato e coloca a respectiva peça no seu Quarto de Dormir. Isto faz com que essa divisão fique terminada o que a impede de colocar uma nova carta Quarto de Dormir ao lado. Durante a sua próxima jogada, ela recolhe a carta Recurso Cama de Dossel e a respectiva peça, que só pode ser colocada num Quarto de Dormir. Como a Ana não tem um segundo Quarto de Dormir na sua Casa, tem que descartar essa carta Recurso e a respectiva Peça de Decoração, porque cada divisão só pode ter UMA Peça de Decoração.*



## Pontos para a Funcionalidade da Casa

Existem duas maneiras de ganhar pontos pela funcionalidade da sua Casa:

- Uma Casa com uma Casa de Banho em cada um dos dois andares superiores, vale 3 pontos extra.
- Uma Casa com Casa de Banho, Cozinha e Quarto de Dormir vale 3 pontos extra.

## Pontos para o telhado

Quando um jogador recolhe uma Carta Telhado, empilha-a com a face para baixo na base da sua Casa, do lado esquerdo. Assim que um jogador coloca a carta com a face para baixo, não a pode voltar a ver até ao fim do jogo. No fim do jogo revela as suas cartas e escolhe 4 para construir o telhado da sua Casa. O seu telhado vale pontos de acordo com a sua composição:

- Um telhado com 4 cartas da mesma cor vale 8 pontos.
- Um telhado com 4 cartas que NÃO são da mesma cor vale 3 pontos.
- Um telhado incompleto (3 ou menos cartas), vale zero pontos.
- Cartas Telhado não usadas (mais que as 4 necessárias) valem zero pontos.



*A Carta Telhado é sempre colocada com a face para baixo no Tabuleiro Casa.*

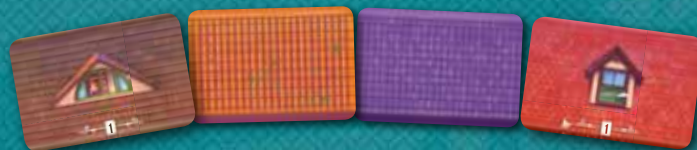


*Um telhado com cores diferentes: 3 pontos*



*Um telhado com a mesma cor: 8 pontos*

Adicionalmente, cada janela num telhado completo (que tenha 4 cartas) vale 1 ponto extra. Cada cor de telhado tem apenas UMA carta com janela.



*Um telhado de cores diferentes com 2 janelas: 5 pontos  
(3 pontos pelo telhado completo + 2 pontos, 1 por cada janela)*



*A máxima pontuação possível com um telhado: 9 pontos  
(8 pontos pelo telhado completo da mesma cor + 1 ponto pela janela)*

### **Ganhar o jogo**

O jogador com mais pontos ganha. Se houver empate, os jogadores empatados procuram nas suas cartas divisão se há crianças presentes (por vezes é necessário procurar com muita atenção, pois algumas crianças estão escondidas vendo-se apenas uma perna ou uma mão). Ganha quem tiver mais crianças. Se o empate persistir, os jogadores empatados partilham a vitória.

## **DESCRIÇÃO DETALHADA DAS CARTAS RECURSO**

### **Cartas Decoração**

Quando um jogador recolhe uma Carta Decoração do tabuleiro de jogo, coloca a Peça de Decoração correspondente numa das divisões da sua casa. Tem de a colocar numa divisão que ainda não tenha nenhuma Peça de Decoração e que corresponda ao tipo de divisão indicado pela Carta Decoração. Quando uma Peça de Decoração é colocada numa divisão, esta fica terminada e não pode ser mais expandida.

Uma divisão (seja constituída por uma ou várias cartas lado a lado) só pode ter UMA Peça de Decoração.

Uma Peça de Decoração não pode ser colocada numa divisão vazia (Carta Divisão com a face para baixo).

A Casa da Árvore e a Casa dos Pássaros são elementos especiais de decoração. Estas peças não são colocadas em nenhuma divisão, mas ao lado do Tabuleiro Casa. Um jogador pode ter estas duas peças em simultâneo.

## Cartas Ajudante

As cartas Ajudante são usadas no fim do jogo, quando se faz a pontuação final (a exceção é a Designer de Interiores, que também é usada durante o jogo).

**CARPINTEIRO:** no fim do jogo, pode escolher uma Carta Telhado que tenha sido descartada e adicioná-la às suas Cartas Telhado.

Nota: Você tem que escolher a carta ANTES de olhar para a suas Cartas Telhado que estão com a face para baixo.

**FORNECEDOR:** no fim do jogo, pode escolher uma Carta Divisão que tenha sido descartada e trocá-la com qualquer Carta Divisão que esteja na sua Casa (incluindo uma divisão vazia). A nova Carta Divisão tem que obedecer a todas as regras de colocação das cartas. Se remover uma Carta Divisão que tenha uma Peça de Decoração, essa peça também é removida e não pontua.

**ARQUITECTA:** no fim do jogo, pontua 1 ponto adicional pela funcionalidade da casa - uma casa com uma Casa de Banho em cada um dos dois andares superiores, vale 4 pontos extra em vez de 3 pontos. Uma casa com Casa de Banho, Cozinha e Quarto de Dormir vale 4 pontos extra em vez de 3 pontos. Adicionalmente, um jogador ganha 1 ponto por CADA Carta Divisão vazia.

**FAZ-TUDO:** no fim do jogo, pode trocar duas cartas Divisão que estejam na sua Casa. As cartas trocadas têm que obedecer a todas as regras normais de colocação das cartas.

Se uma divisão vazia é trocada, mantêm-se com a face para baixo e continua a valer zero pontos. Se mover uma carta com uma Peça Decoração, esta tem que se manter na carta.

Pode usar o Faz-Tudo para expandir uma divisão que já tenha uma Peça de Decoração, mas tem que respeitar o tamanho máximo desse tipo de divisão (número de cartas).

Se a troca fizer com que uma divisão fique com mais do que uma Peça Decoração, o jogador terá que descartar as peças, de modo a ficar apenas com UMA peça nessa divisão.

A *Silvia* usou a carta *Faz-Tudo* para trocar a *Sala de Estar* do 2º andar com o *Quarto de Brinquedos* do 1º andar, expandindo assim a sua *Sala de Estar*.





**DESIGNER DE INTERIORES:** um jogador pode usar a habilidade desta carta assim que a obtenha. Todas as divisões que se consideravam terminadas por ter uma Peça de Decoração podem ser agora expandidas (a não ser que já tenham o seu tamanho máximo). E durante o jogo, quando o jogador coloca uma Peça de Decoração, isso não faz com que o quarto fique terminado. Mas continua a existir a limitação de uma peça por divisão. No fim do jogo, cada Peça de Decoração do jogador vale 1 ponto extra.

## Cartas Ferramenta

As Cartas Ferramenta são usadas pelo jogador durante a sua jogada (a não ser que indiquem outro momento) e são colocadas com a face para cima ao pé da Casa, com excepção da carta Andaime que é colocada num espaço livre da Casa. Depois de usar uma Carta Ferramenta, descarte-a para a caixa de jogo. Se um jogador recolher uma Carta Ferramenta na última Ronda, não conseguirá usá-la e não terá qualquer efeito.



**BERBEQUIM** - no início da sua jogada, ANTES de escolher a coluna de cartas que pretende recolher, pode descartar o Berbequim para poder trocar uma Carta Divisão que esteja no Tabuleiro de Jogo com uma Carta Divisão que esteja na sua Casa. A nova Carta Divisão tem de obedecer às regras normais de colocação de cartas. Não pode trocar uma Carta Divisão vazia de sua Casa para o Tabuleiro de Jogo.



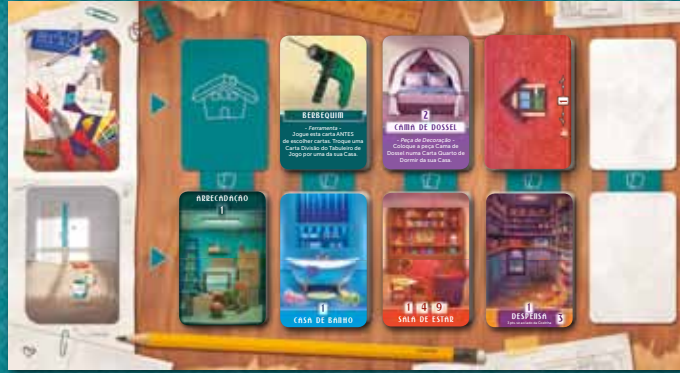
*Troca da Carta Escritório para ter uma terceira carta Sala de Estar.*



**MARTELO PNEUMÁTICO** - no início de uma Ronda, ANTES do 1º jogador escolher a coluna de cartas que pretende recolher, pode descartar o Martelo Pneumático. De seguida escolha uma Carta Divisão do Tabuleiro de Jogo e coloque-a num espaço vazio da sua Casa. Descarte a Carta Recurso que está em cima da carta Divisão escolhida. Se escolher a carta mais à esquerda, o jogador não fica o primeiro jogador. Depois de um jogador usar o Martelo Pneumático, o jogo continua normalmente com o 1º jogador. Nesta Ronda, o jogador que usou o Martelo Pneumático NÃO joga na sua vez.



**BETONEIRA** - durante o seu turno, antes de escolher a coluna de cartas que vai recolher, o jogador pode descartar a Betoneira e trocar de lugar 2 Cartas Divisão no Tabuleiro de Jogo.



Na imagem de cima, o Gil é o segundo jogador e tem ainda 4 colunas para escolher. Ele quer a Sala de Estar e a Carta Telhado vermelha com a janela. Mas não estão na mesma coluna! Para as conseguir obter, ele descarta a carta Betoneira e troca de lugar a carta Despensa pela carta Sala de Estar. Assim já tem as cartas que pretende na mesma coluna, podendo recolher o par de cartas que lhe interessa.



**ANDAIME** - quando um jogador recolhe a carta Andaime, coloca-a de imediato num espaço da sua Casa que não tenha um espaço vazio por baixo. Durante o jogo, o jogador pode colocar uma Carta Divisão no espaço livre acima do Andaime. Antes do fim do jogo, esta carta TEM que ser substituída por uma Carta Divisão (pode ser uma Carta Divisão vazia). Quando recolhe a Carta Andaime e uma Carta Divisão, é indiferente a ordem pela qual coloca estas cartas na sua Casa.



Na imagem de cima, quando o Gil jogou, recolheu um par de cartas: a sua 3ª Sala de Estar e a carta Andaime. Coloca então o Andaime no lugar livre da cave o que lhe permite expandir a Sala de Estar que está no andar de cima. O Gil tem que obter uma outra Carta Divisão cave antes do fim do jogo... ou será forçado a substituir o Andaime por uma Carta Divisão vazia!



MESABOARDGAMES®

Edição portuguesa e distribuição exclusiva  
em Portugal: MEBO Games Lda.  
Rua dos Bem Lembrados 141 - Manique  
2645-471 Alcáideche, Portugal  
[www.facebook.com/MESABOARDGAMES](http://www.facebook.com/MESABOARDGAMES)  
[info@mesaboardgames.pt](mailto:info@mesaboardgames.pt)  
[www.mesaboardgames.pt](http://www.mesaboardgames.pt)

# rebel

**Rebel Sp. z o.o.**  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk  
[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)  
[wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl)  
© 2016 All rights reserved.

Autor: **Klemens Kalicki**

Ilustrações: **Bartłomiej Kordowski**

Grafismo do livro de regras:

**Maciej Goldfarth & Łukasz S. Kowal**



# EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

## DIVISÕES

- 2º andar
  - Quarto de Brinquedos: 2 pontos
  - Sala de Estar: 4 pontos
  - Casa de Banho: 1 ponto
  - Quarto de Vestir: 1 ponto
- 1º andar
  - Casa de Banho: 1 ponto
  - Quarto de Dormir: 1 ponto
  - Cozinha: 1 ponto
  - Despensa: 3 pontos (porque está ao lado da Cozinha)
  - Cozinha: 1 ponto
- cave
  - Garagem: 0 pontos
  - Divisão vazia: 0 pontos

**15 pontos**

## Decoração

- Piano: 3 pontos
- Casa do Gato: 1 ponto

## Funcionalidade da Casa

- Uma Casa de Banho em cada um dos 2 andares de cima: 3 pontos
- Casa de Banho, Cozinha e Quarto de Dormir: 3 pontos

## Telhado

- Telhado completo mas não da mesma cor: 3 pontos
- Janela: 1 ponto



**PONTUAÇÃO FINAL: 29 PONTOS**