

ISSO É
MEU!





Tio Howard nos deixou para sempre. Beatnik inveterado, viveu a vida ao máximo. Morou em várias comunidades alternativas, conheceu muitos países ao redor do mundo e sempre trazia recordações e histórias incríveis de suas peripécias. Em seu testamento, Tio Howard achou divertido propor que os seus sobrinhos herdeiros dividissem seus bens entre eles através de um jogo.

Howard Star

*1905 †1959

*Em **Isso é Meu!**, cada jogador representa um dos sobrinhos herdeiros do Tio Howard, que recebe partes dessa herança que será dividida entre todos. Como o tio conviveu com grandes artistas, muitos desses objetos pertenceram a músicos, poetas e escritores famosos de sua época, todos muito preciosos!*

Ao final da partida, vence o jogador que possuir a herança mais valiosa. Portanto, preste atenção na hora de dividir e procure reunir a melhor coleção de objetos. Afinal, todos os sobrinhos estão de olho nos melhores itens e querem ficar com a melhor parte.



COMPONENTES



72 CARTAS DE HERANÇA
DIVIDIDAS EM:



9 BIBE-LÔS



3 MALAS



10 GARRAFAS



9 PÁTINS



4 VITROLAS



3 RÁDIOS



3 TVs



11 PARENTES



11 DISCOS



9 INSTRUMENTOS
MUSICAIS



4 PEÇAS DE PERSONAGEM



32 CARTAS DE DINHEIRO
(1€)



24 MOEDAS CARTONADAS
(16X 1€ & 8X 3€)



4 CARTAS DE RESUMO



1 CARTA DE EQUILÍBRIO



OBJETIVO

Obter a maior quantia de dinheiro fazendo boas escolhas na divisão da herança do Tio Howard.

PREPARAÇÃO

1 Pegue as 32 Cartas de Dinheiro (1\$) e distribua 5 para cada jogador. Deixe as cartas que sobrem de lado. Cada jogador coloca suas Cartas de Dinheiro (1\$) à sua frente sobre a mesa, formando sua reserva.

2 Separe as Cartas de Herança de acordo com o número de jogadores:

» Em 2 jogadores, utilize apenas as cartas com ••.

» Em 3 jogadores, adicione as cartas com •••.

» Em 4 jogadores, adicione as cartas com ••• e ••••.



3 Embaralhe as Cartas de Herança e forme um baralho de compras no centro da mesa.

Importante: em 2 jogadores, remova do baralho de compras 5 cartas aleatórias, sem revelá-las, antes de iniciar a partida.

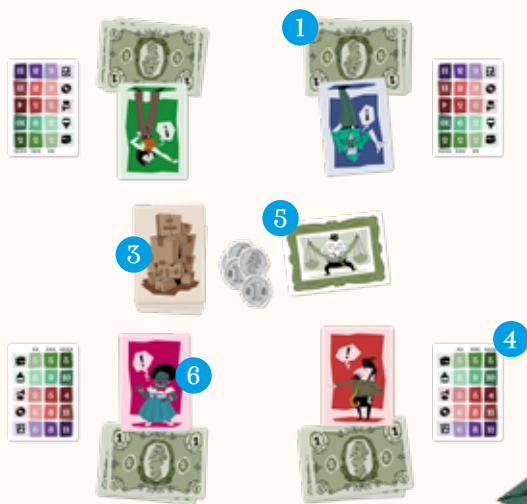
4 Dê para cada jogador uma Carta de Resumo. Devolva as cartas não utilizadas para a caixa.

5 Coloque a Carta de Equilíbrio e as moedas ao lado do baralho de compras.

6 Cada jogador escolhe uma Peça de Personagem para si e a posiciona ao lado de suas Cartas de Dinheiro com a face “Isso é meu!” (!) virada para cima.

7 A pessoa que sugeriu jogar **Isso é Meu!** começa a partida e será o Líder da primeira rodada.





COMO JOGAR

A partida é jogada em oito rodadas, cada uma delas correspondendo à divisão de uma parte da herança que acontece da seguinte maneira:

1) ABRINDO CAIXAS

O Líder **compra e revela Cartas de Herança do baralho** de acordo com o número de jogadores:

- » Em 2 jogadores, revele 5 cartas.
- » Em 3 jogadores, revele 7 cartas.
- » Em 4 jogadores, revele 9 cartas.

O Líder **divide as cartas reveladas em lotes**. A quantidade de lotes deve ser igual ao número de jogadores e cada lote deve ter pelo menos uma carta.



2) NEGOCIAÇÃO



Importante: durante a negociação, o Líder e os outros jogadores utilizam suas Peças de Personagem para indicar o interesse em um lote de objetos.



"Isso é Meu!"



"Já Leve!"

O Líder **escolhe um dos lotes** de cartas para si e **posiciona sua Peça de Personagem ao lado do lote**, com a face "Isso é meu!" virada para cima. Desta maneira, o Líder está propondo aos outros jogadores que aquele lote de cartas seja seu.



Seguindo em sentido horário, os outros jogadores devem, um de cada vez, aceitar ou recusar a escolha do Líder.



O jogador à esquerda do Líder **deve dizer se aceita ou não** que o Líder pegue o lote de cartas escolhido. Se ele aceitar, o próximo jogador no sentido horário deve dizer se aceita ou não. Caso este também aceite, o próximo deve se manifestar.

✓ SE TODOS OS JOGADORES ACEITAREM

Caso todos os jogadores aceitem, o Líder **recolhe para sua mão as cartas** do lote escolhido e **vira sua Peça de Personagem**, deixando a face "Já Leve!" para cima, indicando que não participa mais dessa rodada.



O jogador à sua esquerda fará uma nova escolha, assumindo a liderança.

(Veja item 3 "Nova Escolha", mais adiante.)

× SE UM JOGADOR RECUSAR

Caso não aceite a proposta do Líder, o jogador **deve colocar uma Carta de Dinheiro (1\$)** da sua reserva **em um dos lotes não escolhidos pelo Líder.**


Em seguida, o jogador **coloca sua Peça de Personagem ao lado do lote escolhido pelo Líder**, com a face “Isso é meu!” virada para cima e se torna o **novo Líder.**

A Peça de Personagem do Líder anterior é devolvida para seu dono.

A **Negociação é retomada**, desta vez com o novo Líder.

Caso outro jogador recuse a proposta do novo Líder, o mesmo procedimento é executado: o jogador coloca uma Carta de Dinheiro em qualquer lote não escolhido pelo Líder e coloca sua peça de Personagem ao lado do lote disputado, devolvendo a Peça que estava ali para o seu dono.

Note que o lote reivindicado permanece o mesmo. Ou seja, **até que todos os jogadores concordem em sequência, o lote disputado não pode ser alterado ou trocado por outro lote.**

 **Importante:** para recusar a proposta do Líder, o jogador deve ter pelo menos uma Carta de Dinheiro (1\$) em sua reserva para adicioná-la em um dos lotes fora da disputa. Caso não possua Cartas de Dinheiro, o jogador não pode recusar a proposta do Líder.

A negociação segue até que todos os jogadores aceitem em sequência que o Líder fique com o lote disputado.



3) NOVA ESCOLHA, NOVA NEGOCIAÇÃO

O jogador à esquerda do Líder que acabou de recolher o lote **escolhe um novo lote** entre os que ainda estiverem disponíveis no centro da mesa e **posiciona sua Peça de Personagem ao lado do lote**, com a face “Isso é meu!” virada para cima. Uma nova Negociação tem início.



Importante: os jogadores que já recolheram lotes nesta rodada não participam mais das negociações. Ou seja, cada jogador pode recolher apenas um lote de Cartas de Herança por rodada.

4) ÚLTIMA ESCOLHA, FIM DA RODADA

Quando houver apenas dois lotes de cartas no centro da mesa, acontece a última negociação da rodada entre os dois jogadores que ainda não pegaram um lote na rodada.

Assim que um jogador pegar um dos lotes, o último lote restante na mesa fica com o jogador remanescente. Por ser o único que ainda possui a Peça de Personagem virada para cima, este jogador será o primeiro Líder da próxima rodada.

Antes de iniciar uma nova rodada, todos os jogadores devem virar suas Peças de Personagem, deixando a face “Isso é meu!” para cima.

Importante: as Cartas de Herança que são recolhidas ao longo da partida ficam na mão dos jogadores e são uma informação oculta. Apenas as Cartas de Dinheiro (1\$) ficam sobre a mesa, nas reservas pessoais de cada jogador.



CARTA DE EQUILÍBRIO



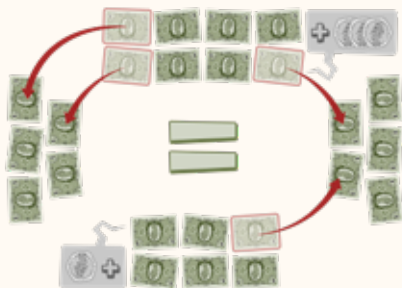
Tio Howard sempre acreditou que todos deveriam ter as mesmas oportunidades. Para que o jogo não se tornasse injusto, ele criou a **Carta de Equilíbrio**.

Ela deve ficar o tempo todo em jogo, ao lado do Baralho de Compras, para lembrar os jogadores da opção que ela oferece.

Se um jogador estiver **sem Cartas de Dinheiro (1\$)** ou julgar que tem **poucas cartas para poder negociar**, ele pode solicitar a **redistribuição da Carta de Equilíbrio**.

A redistribuição pode ser solicitada por qualquer jogador.

No entanto, **só pode ser solicitada entre duas rodadas**. Ou seja, após uma rodada se encerrar e antes da próxima rodada começar, **nunca durante uma rodada**.



Durante a redistribuição, os jogadores que possuem mais

Cartas deverão entregar as cartas excedentes para os jogadores que possuem menos cartas, de modo que, ao final da distribuição, todos possuam a mesma quantidade de Cartas de Dinheiro.

Em seguida, **os jogadores recebem uma moeda de 1\$ para cada Carta de Dinheiro que entregarem aos seus adversários**.

Importante: no início, os jogadores possuem 5 Cartas de Dinheiro. Ao longo da partida a quantidade de Cartas de Dinheiro aumenta graças às Cartas de Mala (veja Apêndice). Logo, o resultado da divisão na redistribuição poderá ser maior, de acordo com a quantidade de Cartas de Mala que entraram em jogo.

FINAL DA PARTIDA

A partida termina ao final da oitava rodada, quando as cartas do Baralho de Herança estiverem completamente divididas entre os jogadores. Antes de contabilizar a quantidade de dinheiro final dos jogadores, dois tipos de cartas devem ser resolvidos: as **Cartas de Parente** e as **Cartas de Mala**.

CARTAS DE PARENTE

Outros parentes apareceram enquanto a divisão ocorria e acabaram levando objetos que estavam com os sobrinhos. Portanto, antes de contabilizar os pontos, **os jogadores que possuem Cartas de Parente em sua mão devem descartar uma Carta de Objeto para cada Carta de Parente que possuem**. Os jogadores fazem isso simultaneamente e revelam as Cartas descartadas ao mesmo tempo.

CARTAS DE MALA

As malas das viagens do Tio Howard podem conter as mais diversas surpresas. Muitas nem mesmo o tio lembrava o que guardavam. Antes de contabilizar os pontos, **os jogadores devem decidir qual de suas outras Cartas de Herança cada Carta de Mala irá copiar**. *(Veja mais sobre o uso da Mala no Apêndice.)* Os jogadores fazem isso simultaneamente e revelam suas decisões simultaneamente.

PONTUAÇÃO

Cada jogador contabiliza sua quantia final de dinheiro somando:

- » O valor total de suas Cartas de Dinheiro (1\$)
- » O valor total de suas Moedas (1\$ & 3\$)
- » O valor obtido com suas Cartas de Herança.

O jogador com mais dinheiro será o vencedor. Se empatar, vence aquele com o **menor valor** obtido com suas **Cartas de Herança**. Se o empate persistir, os empatados compartilham a vitória. Afinal, são todos parentes!



APÊNDICE: CARTAS DE HERANÇA

Existem dois tipos de Cartas de Herança: Cartas de Objeto e Cartas de Parente. As Cartas de Objeto têm seu valor contabilizado somente ao final da partida. As Cartas de Parente não possuem valor e obrigam o jogador a descartar cartas ao final da partida.

MAÇA DE VIAGEM

Essa carta possui dois efeitos, um imediato e outro ao final da partida.

Efeito Imediato: Ao revelar esta carta, distribua uma Carta de Dinheiro (1\$) da pilha de Cartas de Dinheiro para cada jogador.

Efeito ao final da partida: Imediatamente antes da Pontuação, esta carta pode copiar qualquer carta da sua mão, exceto TV e Rádio.



PATINS

Ao final da partida, cada par de Patins (duas cartas) vale 5\$. Uma Carta de Patins sozinha não vale nada.



INSTRUMENTOS MUSICAIS

Ao final da partida, cada trio de Instrumentos Musicais (três cartas) vale 10\$. Uma ou duas cartas não valem nada.



TV / RÁDIO

Ao final da partida, cada uma destas cartas vale 3\$. Além disso, cada par de uma TV e um Rádio vale 2\$ bônus.



BIBELÔS

Ao final da partida, o jogador recebe dinheiro de acordo com a tabela indicada na carta. Se não possuir nenhum bibelô, o jogador perde 3\$. Se possuir apenas um bibelô, não recebe nada. Se possuir 2, 3 ou 4 bibelôs, recebe 3\$, 7\$ ou 12\$, respectivamente.




DISCOS E VITROLAS

Ao final da partida, cada disco sozinho vale 2\$. Porém, grupos de discos com uma vitrola valem dinheiro na seguinte proporção:

- » **1 vitrola com 1 disco vale \$4**
- » **1 vitrola com 2 discos vale \$8**
- » **1 vitrola com 3 discos vale \$12.**

Cada disco só pode formar grupo com uma vitrola.




 **Importante:** os discos formando grupos com vitrolas não fornecem mais seus 2\$, o jogador recebe apenas o valor pelo grupo.

GARRAFAS

Ao final da partida, os jogadores que possuem garrafas comparam suas coleções. Quem possuir mais garrafas recebe 12\$, o segundo lugar recebe 6\$ e o terceiro 3\$.

Em caso de empate, cada um dos jogadores empatados recebe o valor total da posição empatada e a posição seguinte é desconsiderada.



 **Importante:** em partidas com menos de 3 jogadores, o último colocado não marca pontos.

PARENTES

Ao final da partida, cada parente obriga o jogador a descartar uma carta de sua coleção. As cartas são descartadas antes de calcular a pontuação. Os jogadores escolhem simultaneamente quais cartas vão descartar e revelam ao mesmo tempo.



Design do Jogo: Sergio Halaban
Direção de Arte: Luis Francisco
Ilustrações: Diego Sá
Design Gráfico: André Teruya & Diego Sá
Desenvolvimento: Robert Coelho

