

KIRETM

Los anos passam tranquilamente na vila de Kire, capital do reino. No entanto, algo se prepara sob essa aparente tranquilidade. O facto de o querido casal reinante não ter tido descendência não ajuda, pois as diferentes casas procuram o favor do clero e das guildas para ganharem posições tendo em vista a futura sucessão da coroa. Alguns falam até de confrontos iminentes entre os nobres, numa disputa que é um segredo por todos conhecido...



Kire está inspirado no clássico jogo de cartas espanhol Mus, mas, neste caso, não se joga a pares, o que permite que seja igualmente desfrutado por qualquer número de dois a cinco jogadores. Ganha o jogo quem conseguir primeiro vencer duas revoltas. Cada revolta consiste, basicamente, em chegar aos 20 ou mais pontos.



Preparação

No início da partida, cada participante escolhe uma cor e fica com as placas de madeira correspondentes: 12 “barris” e um disco; deixando o outro disco à sua frente, na sua zona da mesa, para que os outros jogadores saibam a cor de cada um. Dos seus barris, fica com 5 e deixa os outros 7 numa reserva geral.

As fichas para contar os pontos (de 1 e 5) e as de “vencedores da revolta” (com um “R” desenhado) são colocadas numa reserva comum, e as quatro placas de localização: vila, castelo, acampamento e mercado, são colocadas aleatoriamente no centro da mesa, formando uma fila.

Kire pode jogar-se no sentido dos ponteiros do relógio ou no sentido contrário, conforme o costume local. O último jogador (“postre”) distribui as cartas e recolhe os descartes, e o seguinte na ordem de jogo será o primeiro na ordem de turno jogador de mão(mão). O jogador mais jovem será o “postre” no início da partida, baralhará e distribuirá quatro cartas a cada jogador. Posteriormente, quando se indicar “passa a mão”, o postre entrega o baralho ao primeiro, que passa então a ser o último, e assim sucessivamente.



A partida decorre por rondas, cada uma das quais é composta por três fases: uma primeira de **descartes**, seguida de uma **fase de apostas** e de uma **fase de resolução e pontuação**...



Fase de descartes

A mão (jogador de mão) deve colocar o seu disco numa placa de localização e, de seguida, pode escolher entre passar à fase de apostas ou realizar descartes.

Se escolher descartar, os descartes são feitos com as cartas viradas para baixo, por ordem, começando pela mão, que é obrigada a descartar-se de pelo menos uma carta e, no máximo, das quatro, tirando tantas cartas quantas as que descartou. Os restantes jogadores, seguindo a ordem de jogo, também podem descartar-se ou declarar-se “servidos” (não descartar nada).

Após os descartes, a mão (o primeiro) passa então para o jogador seguinte na ordem, que também colocará o seu disco numa placa de localização e terá a opção de declarar descartes (procedendo como descrito) ou de iniciar a fase de apostas, e assim sucessivamente. Ou seja, ser a mão permite decidir se haverá descartes, mas à custa de ficar em último lugar depois na ronda de apostas. Se todos os jogadores tiverem escolhido descartar e a mão voltar ao jogador inicial da ronda, passa-se diretamente à fase de apostas.

Durante os descartes, se as cartas do baralho se esgotarem, os descartes são novamente baralhados para formar um novo baralho, para que possam tirar cartas os jogadores que ainda não o fizeram

Exemplo de fase de descartes.– Suponhamos que os jogadores são, por ordem de turno: Ana (A), Bea (B), Carlos (C) e Daniel (D). (A) coloca o seu disco na vila e, de seguida, declara uma ronda de descartes. Por ser a mão (a primeira), tem de descartar-se de pelo menos uma carta. Escolhe descartar duas cartas viradas para baixo e tira outras duas. Depois, (B) descarta uma carta e tira outra. Em seguida, (C) declara que está “servido” e (D), pelo contrário, desfaz-se de todas as suas cartas e tira quatro. Concluído o processo, (D), que era o último e terá distribuído as cartas, passa o baralho a (A), que passa agora a ser o “postre” (o último). A mão passa para (B), que colocará o seu disco e decidirá se há uma ronda de descartes (repetindo-se o processo) ou se se passa à fase de apostas.

Bea, vendo que Carlos está “servido” e, embora não tenha obtido a carta que gostaria, não vai arriscar deixar de ser a primeira* e, depois de colocar o seu disco no acampamento, decide terminar a fase de descartes e passar à fase de apostas.



Fase de apostas ou licitações

Após os descartes, os participantes irão licitar pelo controlo de cada uma das 4 placas de localização. A fase resolve-se placa a placa, pela ordem em que foram dispostas na mesa, repetindo-se o seguinte processo:

Começando pela mão, cada jogador, no seu turno, pode passar ou licitar com um ou mais “barrizinhos” da sua reserva pessoal, colocando esses barris sobre a placa para o indicar.

O jogador seguinte pode também passar ou licitar, desde que pelo menos iguale ou supere a maior aposta até ao momento. Da mesma forma, os barris vão sendo deixados sobre a placa em jogo. Se algum jogador aumentar a aposta, o ciclo reinicia-se: os que já tinham apostado podem aumentar até igualar ou superar essa licitação. Aqueles que tinham passado podem voltar a entrar, igualando ou aumentando quando chegar a sua vez, falando sempre pela ordem de jogo.

A aposta pela placa termina quando volta a ser o turno do jogador que mais licitou. Os restantes terão passado ou igualado a licitação. De seguida, passa-se à placa seguinte e repete-se o processo. Quando se tiver licitado pelas quatro placas, revelam-se as cartas e determina-se quem venceu em cada uma delas.

“Comprar” barris durante a licitação.- Durante a fase de licitações podem “comprar-se” barris da reserva com o objetivo de igualar uma aposta que tenha sido aumentada. Neste caso, gastaremos um ponto por cada barril que recuperarmos da reserva para o atribuir diretamente à placa. No entanto, continuamos limitados a 12 barris no momento de os distribuir pelas diferentes apostas.

Note-se que, nesta fase, só podemos comprar barris até igualar uma aposta que nos tenham feito (não podemos comprar barris para aumentar uma aposta, apenas para a igualar); veremos mais adiante como recuperaremos os barris no final da ronda.

Exemplo de fase de apostas.- Suponhamos que os jogadores são, por ordem de turno: Ana (A), Bea (B), Carlos (C) e Daniel (D). (A) licita um barril pela placa, (B) e (C) passam, mas (D) licita 2 barris. O turno volta a (A), que iguala os 2 barris de (D), (B) passa, mas (C) decide voltar a entrar e ainda aumentar a licitação para 3. (D) iguala a aposta, mas já não tinha barris, pelo que tem de gastar um ponto para recuperar um barril da reserva e igualar os três barris de (C). O turno passa novamente para (A), que decide retirar-se, e (B) mantém-se de fora, pelo que a aposta fica em 3. No final da ronda ver-se-á quem fica com os pontos entre (C) e (D).



Resolução e pontuação

Após a fase de apostas, cada localização atribuirá pontos ao jogador que tiver mais barris sobre a placa de localização, da seguinte forma:

1 ou 2 pontos, conforme o valor base indicado na própria localização (um ponto no mercado ou na vila, e dois no acampamento ou no castelo)
+ 1 ponto por cada disco (de qualquer jogador) sobre a placa
+ 1 ponto por cada barril da segunda maior aposta (que serão os barris apostados caso a aposta tenha sido igualada)

Se houver duas ou mais apostas empatadas, os pontos serão ganhos pela melhor jogada. No entanto, cada localização tem um critério diferente para determinar que mão de cartas recebe os pontos. Da seguinte forma:



No castelo, ganha a jogada que tiver a carta de valor mais alto.- Em caso de empate na carta de maior valor, comparam-se as cartas seguintes por ordem decrescente de valor. Se as quatro cartas de cada mão forem iguais, ganha quem estiver primeiro na ordem de jogo.



Na vila acontece exatamente o contrário: ganha a jogada que tiver a carta de valor mais baixo, com um mínimo de 1 (valor 0, não conta). Em caso de empate na carta de menor valor, comparam-se as cartas seguintes por ordem crescente de valor e, da mesma forma, em caso de mãos repetidas, o desempate é feito pela ordem de jogo.



No mercado consideram-se, por ordem crescente, as combinações de pares, dois pares, trios ou quatro iguais.

Por exemplo.- um trio ganha a quaisquer dois pares, independentemente do valor, enquanto quatro iguais ganham a qualquer trio, etc. A jogada máxima é quatro 9 (pois existem apenas dois 10), a seguinte de quatro 8, etc.

Ao comparar dois pares, ganha a mão que contenha o par de maior valor; ou seja, o par de menor valor só é considerado em caso de empate no de maior valor. Além disso, as cartas que não formam pelo menos um par ou trio não contam para desempatar; isto é, em caso de, por exemplo, um empate em pares de 6, ganha o jogador que estiver primeiro na ordem de jogo, sem considerar o valor das cartas que não fazem par.



No acampamento não se utiliza o valor das cartas, mas sim a sua “força”, indicada pelo número de ícones de punho na parte superior. Aqui ganha, portanto, a mão de cartas com maior força (mais ícones de punho).

Em caso de empate em força, o desempate também é feito pela ordem de turno, o que, no caso do acampamento, é muito relevante, pois os empates nesta localização são os mais frequentes.

Adicionalmente, para o acampamento, é preciso ter em conta o seguinte: algumas cartas têm uma casa ou naipe, indicado por um ícone de escudo na parte superior direita da carta; estas cartas só somam os seus valores de força se forem da mesma casa. Existem concretamente quatro casas: vermelha, verde, amarela e azul, e há quatro cartas por casa: nobre (valor 9), cavaleiro (valor 7), escudeiro (valor 5) e soldado (v. 3).

Por exemplo.- uma mão composta por um 9 vermelho, um 9 e um 7 azuis e um 8 terá uma força de 5 graças aos punhos do nobre e do cavaleiro azuis; o nobre vermelho não conta, pois considera-se a casa que soma mais, que neste caso é a azul.

As cartas que têm punhos de cor cinzenta (os 10 e o 0) somam esses punhos à força de qualquer casa na mão. Já a carta do escudeiro (5) soma 2 a outras cartas da sua casa ou 1 a qualquer outra casa.



Final da Ronda

Se, durante a fase de resolução, algum jogador atingir ou ultrapassar os 20 pontos, ganha imediatamente a revolta (e a partida, se for a sua segunda revolta). Caso contrário, depois de pontuar as quatro placas, a ronda termina e seguem-se os passos seguintes:

- Todos os barris apostados vão para a reserva geral e os discos que estejam sobre as placas são devolvidos aos respetivos jogadores.
- De seguida, por ordem de jogo, cada participante recupera 3 dos seus barris da reserva e também pode “comprar” barris, à razão de dois barris por cada ponto que gastar.

Por exemplo: se gastarmos dois pontos, recuperamos 7 barris: os 3 de base + 4 adicionais.

- Por fim, o jogador que foi a mão passa a ser o “poestre”, recolhe e volta a baralhar o baralho, distribui 4 cartas por jogador e começa uma nova ronda.



Final da Revolta

Caso alguém tenha ganho a revolta, mas não tenha terminado a partida, todos os pontos e barris são devolvidos à reserva. Depois, cada jogador, tal como no início da partida, fica com 5 barris (além do seu disco) e, antes de começar uma nova ronda, as quatro placas de localização são reorganizadas aleatoriamente. Quem tiver ganho a revolta recebe uma ficha de vencedor (“R”) e começa a ronda seguinte como “postre”.



Descrição das cartas

O baralho de Kire tem quarenta cartas, com valores de 0 a 10. Da maioria dos valores existem 4 cópias, enquanto de outros existem 6 cópias e há duas cartas das quais existe apenas uma cópia de cada. Adicionalmente, algumas cartas têm efeitos especiais ou um valor de força.

A distribuição das cartas e os respetivos pormenores são os seguintes:

2 x (10). rei e rainha; além de serem as cartas de maior valor, acrescentam um ponto de força a qualquer casa.

4 x (9).- nobres; um em cada uma das quatro casas. Somam dois de força à sua casa.

4 x (8|2).- monges; têm valor 8 no castelo ou no mercado e 2 na vila.

4 x (7).- cavaleiros; um em cada uma das quatro casas. Somam 3 de força à sua casa.

6 x (6).- comerciantes; cada comerciante na tua mão aumenta em +2 o valor da tua carta mais alta no castelo

4 x (5).- escudeiros; um em cada uma das quatro casas. Somam 2 de força à sua casa ou um ponto de força genérica.

6 x (4).- aldeões; no final da ronda, recuperas um barril adicional por cada aldeão que tiveres na mão.

4 x (3).- soldados; um em cada uma das quatro casas. Somam 3 de força à sua casa.

4 x (1).- construtores; não têm um efeito especial, mas o seu valor de 1 torna-os muito bons para ganhar pontos na vila.

1 x (0).- proscrito; acrescenta dois pontos de força genérica, mas não tem utilidade em nenhuma das outras localizações, já que o valor mínimo a considerar na vila é 1.

1 x (*).- bruxa; copia o valor de qualquer uma das outras três cartas da tua mão. Note-se que a bruxa não é um joker no sentido habitual, pois não pode assumir um valor que não tenhas na mão.



Modo eliminatório

Segue-se a descrição de um modo de jogo mais “competitivo”, adequado para campeonatos ou para grupos que prefiram jogar desta forma. A vantagem desta modalidade é que uma má jogada de um jogador terá menos influência na partida do que pode acontecer no modo padrão.

O jogo é exatamente o mesmo, mas, neste caso, quem estiver em último lugar em pontos no final de cada revolta deve sair da partida.

Ou seja, procede-se da seguinte forma: uma revolta termina igualmente na ronda em que um jogador chega aos 20 ou mais pontos. No entanto, ao contrário do jogo padrão, não se passa imediatamente para a revolta seguinte; prossegue-se a pontuação das restantes placas. Os jogadores que também atinjam 20 ou mais pontos nas localizações seguintes “salvam-se”, permanecendo na partida, enquanto, depois de todas serem pontuadas, quem tiver menos pontos fica de fora (ou o último na ordem de turno, em caso de empate). Desta forma, no final de cada revolta, o número de participantes reduz-se em um, até uma última ronda em que apenas dois jogadores se enfrentarão, caso a partida não tenha terminado antes.

Exemplo de modo eliminatório.- Suponhamos que os jogadores são Ana (A), Bea (B), Carlos (C) e Daniel (D) e todos têm 17 pontos. (A) vence a primeira localização e ganha 3 pontos, pelo que ganhou a revolta. Como não é a sua segunda vitória, o jogo continuará com uma nova revolta, mas antes é necessário determinar quem será eliminado. Para isso, pontua-se a segunda placa; aqui ninguém tinha apostado, pelo que passamos à terceira, que (B) ganha, mas recebe apenas 2 pontos, ficando a um ponto de se salvar. Por último, verifica-se a quarta placa, que (C) ganha e pela qual recebe 5 pontos, pelo que também se salvou. Restam, portanto, (B) com 19 pontos e (D) com 17, que é eliminado.

Créditos

Design do jogo: Jaime Iscar Gallego

Ilustrações: María Ballesteros

© 2026 CRISCAR EDITIONS

Todos os direitos reservados

www.criscareditions.com

