

Gustavo Lira

loop
games

SOL —◆ ▼ER



Manual de Regras

SOLVER

Um jogo de **Gustavo Lira**

Visão Geral

Solver é um jogo de 2 a 6 jogadores, que envolve **dedução, lógica e percepção de padrões**. Um dos jogadores assume o papel de Mestre, criando uma regra secreta. Os demais tentam descobri-la jogando cartas na trilha e formulando hipóteses.

(Obs: Só é possível jogar em 2 jogadores no modo Cooperativo. Os modos Casual e Competitivo vão de 3 a 6)

Componentes

68 cartas, manual de regras e guia de sugestões

64 Cartas de Jogo



4 Cartas de Feedback



O baralho é composto por **64 cartas únicas**, formadas pela **combinação** de:

4 cores (azul ■, vermelho ■, verde ■, amarelo ■),

4 formas (círculo ●, quadrado ■, triângulo ▼, losango ◆)

4 números (1, 2, 3, 4)



Objetivo

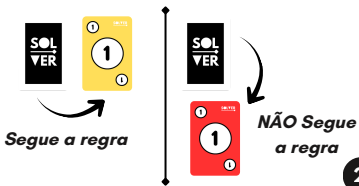
Descobrir qual é a **regra secreta** definida pelo Mestre da rodada através da trilha de cartas.

Obs: Acertar uma regra equivalente – que funcione exatamente da mesma forma – também vale como acerto.

Preparação

- 1) Decidam se vão jogar no modo **CASUAL**, **COMPETITIVO** ou **COOPERATIVO**
- 2) Um dos jogadores será o **Mestre**. Os demais serão os **Investigadores**
- 3) O Mestre recebe as **4 cartas de feedback** e as coloca à sua frente
- 4) Cada Investigador recebe **8 cartas de jogo** como mão inicial
- 5) O Mestre **cria** uma regra ou **escolhe** uma do guia de sugestões (Pode anotar em algum papel ou celular, para não esquecer)
- 6) O Mestre revela a carta do topo do baralho e a coloca na trilha principal ou de erros, dependendo se segue ou não a regra

Veja mais sobre em “Boas Práticas para Criar Regras”



Turno do Jogador (2 ações)

Os jogadores jogam em sentido horário.

No seu turno, **cada investigador deve realizar duas ações:**

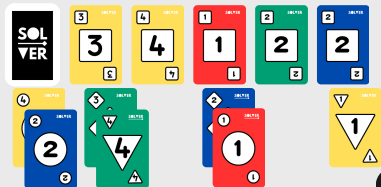
1) JOGAR UMA CARTA NA TRILHA

- Escolher uma carta da mão e jogar na mesa
- O Mestre avalia se a carta segue a Regra Secreta:
 - **Se a carta segue a regra:** A carta deve ser posicionada à direita da última carta aceita na trilha principal.
 - **Se a carta não segue a regra:** A carta deve ser posicionada abaixo da última carta da trilha principal, iniciando ou sobrepondo parcialmente a última carta da trilha de erros.

Trilha Principal x Trilha de Erros

A trilha é uma linha do tempo: cartas válidas vão à direita; cartas inválidas ficam abaixo da última aceita (ou do monte de compras, se nenhuma foi aceita).

Erros consecutivos são sobrepostos, mantendo a ordem.



2) Escolher UMA das ações: **Adivinhar a regra**, **comprar uma carta** ou **trocar a mão**

2A) ADIVINHAR A REGRA

O investigador anuncia qual é a regra. O Mestre responde publicamente usando uma das cartas de feedback:



Nada está correto

Nenhum elemento da regra está presente no palpite



Um elemento está correto

Entre todos os elementos do palpite, apenas um faz parte da regra



Dois ou mais elementos estão corretos

Dois ou mais elementos do palpite correspondem à regra secreta



Solver!

Vitória! O jogador conseguiu formular a regra escolhida pelo Mestre (ou versão equivalente)

CARTAS DE FEEDBACK

O que conta como "elemento"?

Cores, formas, números e elementos centrais da regra, como: "alternar", "última", "próxima", etc.

O que NÃO conta?

"OU", "E", "pode", "deve", "não", "ter", "ser", "só", "cartas", etc.

2B) COMPRAR UMA CARTA

O investigador compra a carta do **topo do baralho** e adiciona à sua mão

2C) TROCAR CARTAS DA MÃO

Cada investigador pode fazer essa ação **apenas 1 vez por partida**. Descarte todas as cartas da sua mão no fundo do baralho e compre a mesma quantidade de novas cartas.

Fim do Jogo (Modo Casual)

A partida **termina imediatamente quando um investigador descobre a regra**. Nesse caso, o investigador que acertou e o Mestre vencem juntos.

A partida também termina quando a **25ª carta é jogada** (combinando ambas as trilhas). Nesse momento, antes da regra ser revelada, cada investigador tem uma última chance de fazer um palpite sobre a regra, em ordem de turno. Se ninguém acertar nesta rodada final, a regra é revelada e ninguém ganha.

Observações

- Se a primeira carta não fizer parte da regra, ela é posicionada abaixo do monte de compras.
- Cada palpite custa uma carta da mão, pois você joga uma carta na trilha e depois adivinha sem comprar. Se ficar sem cartas, não poderá mais formular palpites e estará fora da disputa.

Exemplo de Partida Casual

Partida com 3 jogadores: **Mestre**, **A** e **B**

1) **Mestre** define a regra secreta. Vai ser: "Número 3 não é permitido". **Mestre** abre a 1ª carta.

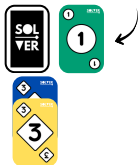


Regra: elemento
"Número 3 não é permitido"

2) **A** joga uma carta da mão, ela NÃO faz parte da regra. **A** então compra 1 nova carta e passa a vez.



3) **B** joga uma carta da mão, ela FAZ parte da regra. **B** então compra 1 nova carta e passa a vez.



Exemplo de Partida Casual

4) **A** joga uma carta, ela **FAZ** parte da regra. **A** então tenta um palpite "só pode carta **verde**"



5) **B** joga uma carta da mão, ela **NÃO** faz parte da regra. **B** então tenta um palpite "Só pode verde, mas não pode 3"



6) **A** joga uma carta da mão, ela **NÃO** faz parte da regra. **A** então tenta o palpite: "Não pode 3"



A e Mestre vencem o jogo!

Modo Competitivo (3 a 6 jogadores)

Jogue partidas com cada jogador sendo o mestre uma vez. Após isso, quem tiver mais pontos vence a partida.

A rodada também termina automaticamente quando a 25ª carta for jogada. Nesse momento, cada jogador tem direito a um último palpite sobre a regra.

A regra foi descoberta?

O investigador que acertou ganha **3 pontos**

A pontuação do(a) mestre é baseada em quantas cartas foram jogadas na trilha:

- De 1 a 8 cartas: **1 ponto**
- De 9 a 16 cartas: **3 pontos**
- De 17 até 24 cartas / Palpite final: **5 pontos**



A regra NÃO foi descoberta?

A mesa julga a regra do mestre:

- Se a regra for considerada dedutível: **3 pontos**
- Se a regra for considerada impossível: **-3 pontos**

Em caso de empate, a mesa vota em qual dos jogadores empatados criou/escolheu a melhor regra. O vencedor é escolhido por maioria. Somente jogadores que não estão empatados podem votar.



Modo Cooperativo (2 a 6 jogadores)

Os jogadores devem cooperar para tentar acertar a regra com o mínimo de cartas jogadas possível. O fluxo do jogo segue com a seguinte alteração:

- O mestre **compra 8 cartas e as deixa viradas para baixo**. Essas cartas representam as "vidas" do time. A cada tentativa de adivinhar a regra que estiver errada, uma dessas cartas volta para o fundo do baralho. Se todas as 8 cartas forem perdidas, o time é derrotado.

No modo para 2 jogadores, o Investigador compra 12 cartas para sua mão. As demais regras e a ordem de jogo permanecem as mesmas.



Papel do(a) Mestre (todos os modos)

- O Mestre é o **guardião** da regra
- Decide se cada carta jogada segue a regra e responde aos palpites com honestidade.
- O Mestre deve criar uma regra que seja desafiadora, mas possível de ser descoberta. Regras impossíveis prejudicam a experiência.

Boas Práticas para Criar Regras

Criar uma boa regra é parte essencial da diversão em SOLVER! Aqui vão algumas dicas para garantir que a experiência seja desafiadora e justa para os jogadores:

Regras equivalentes são válidas Se a sua regra for “não pode vermelho e amarelo”, uma equivalente como “só pode verde e azul” também é válida

Tenha clareza e consistência A regra precisa fazer sentido. Evite regras confusas ou que mudam de interpretação

Evite regras muito específicas Não crie regras que só funcionam com poucas cartas. *Ex: “só pode a carta vermelha com círculo e 3”*

Adapte o nível de desafio Crie uma regra proporcional à experiência da mesa. Se quiser um desafio leve, use regras mais simples, sem lógicas complexas

Use apenas elementos presentes nas cartas A regra deve ser baseada nas informações do baralho (cor, forma, número). Evite critérios externos ou físicos, como “só pode carta jogada com a mão direita”

Créditos

Game design, arte e manual: Gustavo Lira



Agradecimento aos jogadores e jogadoras que participaram dos playtests e contribuíram com feedbacks para o SOLVER

SOLVER



Resumo

Objetivo

Descobrir qual é a regra secreta definida pelo Mestre da rodada.

Preparação

Mestre define uma regra e posiciona os 4 feedbacks em sua frente

Cada investigador compra 8 cartas

Ações do Jogador

- 1) Jogar uma carta da mão
- 2) Escolher UMA entre três ações:
 - 2A) Adivinhar a regra
 - 2B) Comprar uma carta
 - 2C) Trocar todas as cartas da mão*

Acesse o site oficial da **Loop**
Gamelab para mais informações:

