

REGRAS



O Jogo de Cartas dos Bois de Parintins

2 EQUIPES
1 - 6 JOGADORES
15 - 20 MIN

OBJETIVO

Apresentar exatos 21 itens por rodada (ou o mais próximo disso) ao longo de 6 apresentações para vencer a disputa. O Boi que vencer mais apresentações é o campeão.

COMPONENTES

- 85 cartas sendo:
 - 36 cartas numeradas do Boi Caprichoso.
 - 36 cartas numeradas do Boi Garantido.
 - 9 cartas de itens especiais.
 - 1 carta marcadora Boi Bumbá Caprichoso.
 - 1 carta marcadora Boi Bumbá Garantido.
 - 1 carta Bumbódromo.
 - 1 carta dupla de Apresentação com lados Boi Bumbá Caprichoso/Garantido.
- 6 Marcadores de estrela (Caprichoso).
- 6 Marcadores de coração (Garantido).

PREPARAÇÃO

- Separe as **duas cartas dos bumbás** e as coloque no centro da mesa, para formar a arena e a respectiva fila de itens dos bois.
- Separe também a carta **Bumbódromo** e a carta de **Apresentação**. Coloque próximo os marcadores de cada boi (coração e estrela).
- Sorteie, pelo critério que quiserem, quem se apresentará primeiro. Uma vez escolhido, gire então a carta **Apresentação** para que a seta e o bumbá correto fique direcionada à carta Bumbódromo:

Cada jogador então deve escolher entre **Caprichoso** ou **Garantido**, não podendo ficar sem escolher, declarando sua escolha.



EXEMPLO DE ÁREA DE JOGO

NESTE EXEMPLO, CAPRICHOSO SE APRESENTA - NOTE A CARTA VIRADA PARA O BUMBÓDROMO



DISTRIBUINDO AS CARTAS

Depois de posicionar as cartas auxiliares, embaralhe as cartas **numéricas** e de **Item Especial** e distribua da seguinte forma:

EQUIPES COM QUANTIDADES IGUAIS DE JOGADORES:

★ = ♥ Cada jogador recebe 4 cartas

EQUIPES COM QUANTIDADES DIFERENTE DE JOGADORES:

★ ≠ ♥ A equipe em menor número precisa de reforço.

Regra de Compensação: Cada jogador da equipe menor recebe **4 cartas + X cartas extras**, onde **X** é a **diferença no número de jogadores** entre as equipes.

EXEMPLOS:

★ ★ ★ VS ♥
3 - 1 =
2 cartas extras

O jogador solitário recebe **6 cartas** (4 + 2).

♥ ♥ ♥ VS ★ ★
3 - 2 =
1 carta extra

Cada jogador da equipe menor recebe **5 cartas** (4 + 1).

COMO JOGAR

O jogo possui 6 Apresentações, divididas em 3 noites. Cada Apresentação ocorre em turnos, estruturados em três etapas, e termina quando há 21 Itens na Arena. Vejamos as etapas dos turnos:

ETAPA I - ESCOLHA UMA CARTA

Os jogadores escolhem secretamente as cartas de suas mãos para levar à Arena.

- O Ritmo:** Cada Bumbá pode baixar, no total, no mínimo 1 e no máximo 3 cartas.
- Decisão em Equipe:** Os integrantes do mesmo boi decidem juntos quais e quantas cartas jogar. Podem ser Cartas Numéricas ou Itens Especiais.
- Posicionamento:** Coloque as cartas escolhidas viradas para baixo na mesa. Não as revele ainda!

ETAPA II - RESOLUÇÃO DAS CARTAS ESCOLHIDAS

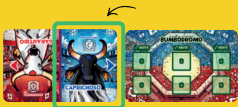
Todos os jogadores revelam suas cartas **simultaneamente** e então realize **A** e **B**, em ordem:

A

Execute os efeitos das cartas Itens Especiais que forem baixadas, em qualquer ordem.



As cartas de **Item Especial** só tem efeito para o seu bumbá enquanto ele estiver em **Apresentação**:



Aqui, apenas jogadores do **Caprichoso** podem usar Itens Especiais.

Após uma apresentação completa (21 itens) essa carta é girada para revezar o bumbá em apresentação.

TIPOS DE ITENS ESPECIAIS:



Instantâneo: Esta Item é ativado no momento que é revelado. Aplique o efeito e embaralhe-o de volta na pilha de compras.

Permanente: Ao ser jogada, este Item permanece na arena com seu efeito ativado até o final do turno. Coloque-a à esquerda da carta do seu boi, ou na posição indicada pela própria carta.



6



Caso **não** seja o seu bumbá em Apresentação, ou você **não** queira usar o poder da carta, coloque-a de ponta a cabeça na fila do seu boi. Ela valerá 1 item.



Algumas cartas podem alterar regras deste manual ao longo da partida. **Leve em conta o que está descrito na carta.**

B

Coloque as cartas Numéricas em ordem crescente na Fila de Apresentação do boi respectivo.



Ignore os valores das cartas que já estiverem na Fila de Apresentação. Ordene apenas as cartas baixadas naquele turno.

Faça a somatória das cartas no fim do turno. Caso ainda não tenha chegado a 21, siga para Etapa III e repita as etapas I e II.

Caso tenha superado 21, verifique as condições em **Vencendo**.

7



APONTANDO FALHAS NO CONTRÁRIO!

Durante a colocação das cartas (B) na Fila de Apresentação, um boi pode apontar uma falha do adversário ao baixar uma carta do boi contrário!

Esta carta entra virada de ponta-cabeça. Leia o texto - ou crie uma falha.

A carta só entra na fila se seu valor for **menor** que o maior valor das cartas do boi adversário na rodada.

EXEMPLO:



Aqui, um jogador do **Boi Garantido** jogou um **6 Caprichoso**. Como outro jogador do **Caprichoso** havia jogado um **8**, a carta jogada entra na fila do **Caprichoso**, somando-se à apresentação dele.

Utilize isso para fazer um boi “estourar” o limite de 21 itens! Pois a carta adicionada vai se somar à fila daquele Boi.

8

Agora se o jogador do Boi Garantido tivesse jogado um **8**, a carta **não entraria na fila**, pois ela é igual à maior carta Caprichoso na rodada - Precisava ser **MENOR**.



Esta carta que não entra é colocada no fundo da pilha de compras.

ETAPA III – REPOR A MÃO DE CARTAS

Todos os jogadores que baixaram cartas devem comprar cartas suficientes para voltar a ter a mesma quantidade de cartas com que iniciaram o turno.

VENCENDO

Some continuamente os Itens na Fila ao fim dos turnos. Duas coisas podem acontecer:

- Se um boi somar **exatamente 21 itens**, vitória daquele boi!

Desenvolvido por: Artemis Table Games. Este é um produto oficial. As marcas e imagens dos Bois são propriedades de seus detentores e usadas aqui sob licença.



= 21

- Se um boi somar **mais de 21**, vitória do boi contrário!



= 27

Ambos estouraram? Aquele mais próximo de 21 é o vitorioso.

Coloque o marcador do boi vencedor no espaço daquela apresentação na carta Bumbódromo; gire a carta Apresentação para revezar o boi na Arena; reembalhe as cartas e redistribua para começar uma nova apresentação.



O boi com mais vitórias ao longo das 3 noites é o vencedor! Em caso de empate, dividem a vitória.

www.artemisestudio.com.br

www.lagonerd.xyz

Todos os Direitos Reservados. Cópia não autorizada