

REGRAS



O Jogo de Cartas dos Bois de Parintins

2 EQUIPES | 2 - 6 JOGADORES | 25 - 30 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).

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



EXEMPLO DE ÁREA DE JOGO



DISTRIBUINDO AS CARTAS

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

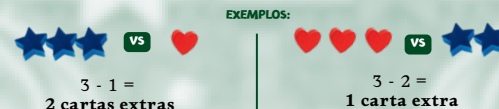
EQUIPES COM QUANTIDADES IGUAIS DE JOGADORES:

★ = ♥ Cada jogador recebe 5 cartas

EQUIPES COM QUANTIDADES DIFERENTE DE JOGADORES:

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

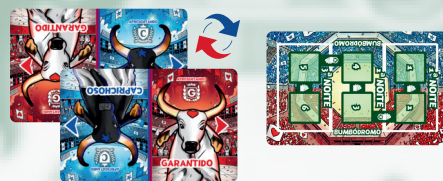
Regra de Compensação: Cada jogador da equipe menor recebe 5 cartas + X cartas extras, onde X é a diferença no número de jogadores entre as equipes.



SORTEIO PARA PRIMEIRO BOI A SE APRESENTAR.

No início de cada noite, eleja um jogador de cada boi para disputar par ou ímpar (ou o que equivalha).

Este jogador ganhará o direito de escolher se abre ou encerra a noite. Ao fazer isso ele irá girar a carta do boi em apresentação e direcioná-la para a carta **Bumbódromo**. Para revezar, gire novamente a carta na próxima apresentação.



COMO JOGAR

O jogo possui 6 Apresentações, divididas em 3 noites. Cada Apresentação ocorre em diversas rodadas. Vejamos as etapas das rodadas:

ETAPA I - ESCOLHA DE CARTAS

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

- O Ritmo:** Cada Bumbá pode baixar no **mínimo 1** e no **máximo 3** cartas por rodada.
- 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 REVELADAS

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 boi bumbá que estiver em **Apresentação**:



Aqui, apenas o **Caprichoso** pode usar Itens Especiais.

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

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 da rodada. Coloque-a à esquerda da carta do seu boi, ou na posição indicada pela própria carta.

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

É possível baixar mais de uma carta Item Especial. E o boi em Apresentação pode escolher das que baixou quais ativar ou não.

Caso um bumbá baixe mais de uma carta Item Especial quando estiver se apresentando, ele é livre pra escolher quais vão ativar naquela rodada.

B Compare as Cartas Numéricas e Aponte Falhas no Contrário!

Um boi pode **apontar uma falha** do adversário ao baixar uma carta do boi contrário!

Esta carta, quando válida, entra virada de ponta-cabeça na fila adversária. Leia o texto - ou crie uma falha.

A carta só entra na fila adversária se seu valor for menor que o **maior valor** das cartas do boi contrário na rodada. Em caso de empate, a falha também é descartada.

Ignore os valores das cartas que já estiverem na Fila de Itens. Ordene apenas as cartas baixadas naquela rodada.

EXEMPLO:



Aqui, os jogadores do **Boi Garantido** jogaram um **6 Caprichoso**, (além de um **5 Garantido**). Como os jogadores do **Caprichoso** jogaram um **5** e um **8**, a carta jogada entra na fila do **Caprichoso**, somando-se à apresentação dele.

Coloque as cartas nas respectivas **Filas de Item** para somar os valores com as que já estiverem lá.



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



As cartas que não entram são colocadas no fundo da pilha de compras.

Aplique isto a todas as cartas baixadas naquela rodada, por exemplo:



Resultado:

A carta **8 Caprichoso** jogada pelo **Garantido** não entrou pois é igual à maior carta do **Contrário**. Porém a **6** é menor e é válida.

Já a carta **3 Garantido** jogada pelo **Caprichoso** é menor que o **5** do **Contrário**, e também é válida.



Observe apenas a maior carta jogada pelo contrário, isso facilitará saber se a sua carta de falha será válida ou não.

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

Faça a **somatória** das cartas no fim da rodada. Caso ainda não tenham chegado a 21, siga para **Etapas III** e repita as etapas I e II.

Caso tenham chegado ou superado 21, verifiquem as condições de vitória em **Vencendo**.

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 a rodada.

O EMBARALHAMENTO DAS CARTAS ENTRE APRESENTAÇÕES



Durante a mesma noite, os jogadores mantêm as cartas que restaram nas suas mãos e embaralham somente as que foram baixadas ou descartadas.



Porém entre uma noite e outra, todas as cartas serão embaralhadas, incluindo as cartas que sobraram nas mãos.

VENCENDO

Some continuamente os **Itens** na Fila ao fim das rodadas. algumas coisas podem acontecer:

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



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



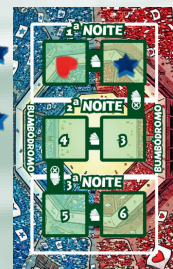
ANATOMIA DAS CARTAS

BUMBÓDROMO

Representa onde toda a disputa aconteça! Também serve para abrigar os marcadores de vitória em cada apresentação dos Bois.

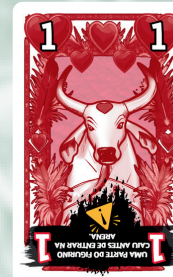
É dividida em 3 noites e cada noite em 2 apresentações.

Note que há ícones que direcionam da 1ª a 6ª apresentação onde indicam a manutenção ou descarte das cartas na mão.

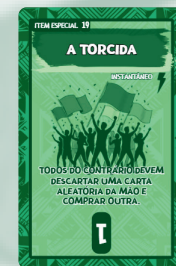


ITEM NUMÉRICO

As cartas **Item Numéricas** representam a quantidade de itens colocados na arena para compor a **somatória** e chegar ao objetivo de 21.



Na sua parte inferior está o texto de um possível problema identificado pela **torcida** contrária, que pode ser usada para aumentar inesperadamente a pontuação o adversário e faz-lo estourar. Vire este lado para cima para indicar seu uso.



ITEM ESPECIAL

Representa os itens individuais. Trazem a informação de seu uso (**Instantâneo** ou **Permanente**) e seu poder quando ativado.

Na parte de baixo, quando não são ativados, mostram seu valor 1 e devem ser colocados com esta parte para cima nestes casos.



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.

www.artemisestudio.com.br
www.lagonerd.xyz

Todos os Direitos Reservados. Cópia não autorizada.