ESPORTE NA MESA

Fucazul



MANUAL DE REGRAS

clique no nome do jogo que quer jogar

JOGO 01: FUCAZUL!

JOGO 02: CADÊ O FUCAZUL?

JOGO 03: CORRIDA DE FUCAS

clique e visite nosso site: esportenamesa.com



JOGO 01: FUCAZUL!

2-10

OBJETIVO:

PEGAR A MAIOR QUANTIDADE DE CARTAS DE FUCAZUL.

EM CASO DE EMPATE GANHA QUEM TIVER O MAIOR NÚMERO DE CARTAS DE CARROS.
PERSISTINDO O EMPATE A VITÓRIA É COMPARTILHADA.

VER A PREPARAÇÃO

VOLTAR AO ÍNDICE

PREPARAÇÃO:

01 - Separe as 10 cartas de FUCAZUL com o símbolo .
Obs: Toda partida sempre deve ter 10 cartas de FUCAZUL + cartas de carro da seguinte maneira:

- 2-4 : + 30 carros
- 5 : + 40 carros
- 6-10: + 50 carros

02 - Embaralhe as cartas de FUCAZUL com os outros carros.
Obs: As cartas que sobraram de carros devem ir para a caixa.

03 - Distribua as cartas entre os jogadores da seguinte maneira:

- 2: 20 cartas cada
- 3-6: 10 cartas cada
- 7: 8 cartas cada
- 8: 7 cartas cada
- 9: 6 cartas cada
- 10: 6 cartas cada

04 - Sem olhar as cartas, os jogadores formam uma pilha de compras com as cartas recebidas a sua frente.

05 - A partir de agora os jogadores devem escolher uma mão para usar durante toda a partida.

06 - Quando não for a sua vez, o jogador deve ficar com a mão parada em cima da sua pilha de compra.



QUEM COMEÇA?

Jogue na mesa todos os meeples de FUCAZUL numerados de 1 a 10, quem encontrar o meeple com o número 1 é o primeiro jogador e será identificado como o número 1.

PROSSEGUIR PARA REGRAS DO JOGO 01

VOLTAR PARA REGRAS DO JOGO 02

Agora da esquerda para direita os jogadores vão ser identificados com os próximos números(2,3,4...), até chegar no último jogador sem número.
Obs: Se tiverem mais meeples de FUCAZUL do que o número de jogadores, os meeples retornam para caixa do jogo.

Agora que todos já definiram seus números, Coloquem os meeples de FUCAZUL espalhados no centro mesa com os números para cima.

FUCAS COLORIDOS

A preparação do jogo continua a mesma, porém agora após separar as 10 cartas de FUCAZUL + cartas de carro, você deve substituir 5 carros pelos Fucas Coloridos. Além disso, coloque na mesa todos os 5 meeples de Fucas Coloridos junto com os meeples de FUCAZUL.

VAMOS JOGAR!

01 - O primeiro jogador vira a carta do topo da sua pilha de compra, é muito importante que essa carta seja revelada para todos os jogadores ao mesmo tempo.
É um FUCAZUL? NÃO! Ufaaaa!

02 - O próximo jogador identificado com o número 02 revela sua carta.
É um FUCAZUL? SIIIM! Todos os jogadores devem tentar pegar o meeple correspondente ao jogador que revelou o FUCAZUL, nesse caso o número 2!

03 - O jogador que for o mais rápido a pegar o meeple de FUCAZUL, pega como pontuação a carta de

FUCAZUL+ as outras cartas de carro que foram jogadas naquela rodada.

04 - O jogador à esquerda do último jogador a revelar o FUCAZUL reinicia a partida.
Obs: A partida continua dessa maneira, até a última carta ser revelada. Na próxima partida o primeiro jogador é o campeão da últíma rodada.

VAMOS JOGAR COM OS FUCAS COLORIDOS!

O jogo continua da mesma forma, quando uma carta de FUCAZUL for revelada, os jogadores devem tentar pegar o meeple de Fucazul correspondente ao do jogador que revelou a carta de FUCAZUL! Porém, agora temos os Fucas Coloridos! Quando uma carta de Fuca Colorido for revelada, os jogadores devem tentar pegar o meeple do Fuca Colorido correspondente. Ao ser o primeiro a pegar o Fuca Colorido, o jogador acaba de conquistar um poder. Cada Fuca Colorido adiciona uma vantagem para os jogadores. Diferente do Fucazul, ao jogador pegar o Fuca Colorido as outras cartas de carros permanecem na mesa para a próxima rodada.



Fucão Preto

Quando ativado, permite que o jogador olhe sua carta antes de revelar para todos na mesa! (Grite ou cante FUCÃOOOO PRETOOOO!!! Antes de ativar o poder) (Você pode usar esse poder uma única vez e somente ao revelar a SUA CARTA!). Após usar o Fucão Preto, vire a carta com a face para baixo e coloque o meeple do Fucão Preto em cima. O jogo segue com o próximo jogador.

Fucabacate

Quando ativado, permite que o jogador pare o tempo! Antes de você ou um jogador revelar a carta ative o Fucabacate (gritando FUCABATE!), você irá fazer a próxima jogada sozinho (revelar uma carta sua ou de algum jogador da mesa). Se aparecer outro Fuca, sorte a sua, o tempo parou e o Fuca é todo seu. Se não aparecer outro Fuca, o tempo parou, mas o poder acabou e o jogo continua. (Você pode usar esse poder uma única vez, a qualquer momento GRITANDO FUCABATE!). Após usar o Fucabacate, vire a carta com a face para baixo e coloque o meeple do Fucabacate em cima. O jogo segue com o próximo jogador.

Fuca Amarelo

O Fuca Amarelo permite que você jogue com as duas mãos até o final da partida! Ao pegar o Fuca Amarelo, o poder já está ativado! O jogo segue com o próximo jogador. (Você pode usar esse poder até o final da partida!) Enquanto estiver com o poder do Fuca Amarelo, deixe a carta virada com a face para cima e com o meeple de Fuca Amarelo em cima da carta.

Fuca Vermelho!

Quando ativado, permite que o jogador escolha qualquer FUCAZUL de outro jogador e coloque na sua garagem! Grite Fuca Vermelho para ativar o poder, o jogo para e você pega o Fuca de outro jogador imediatamente com todos os carros para a sua garagem.

(Você pode usar esse poder uma única vez, a qualquer momento GRITANDO FUCA VERMELHO!) Após usar o Fuca Vermelho, vire a carta com a face para baixo e coloque o meeple do Fuca Vermelo em cima. O jogo segue com o próximo jogador.



Fuca Branco!

O jogador que possui o Fuca Branco, tem o poder de causar o caos na mesa! Antes de revelar a sua carta ao gritar “Fuca Branco!”, todos os jogadores revelam suas cartas ao mesmo tempo a partir de uma contagem de 3...2...1 realizada pelo jogador que possui o Fuca Branco. Após todos revelarem as cartas está liberado pegar os Fucas correspondentes de cada jogador ou cor. (Você pode usar esse poder uma única vez e somente ao revelar a SUA CARTA!). Após usar o Fuca Branco, vire a carta com a face para baixo e coloque o meeple do Fuca Branco em cima. O jogo segue com o mesmo jogador que ativou o Fuca Branco.

PARA 02 JOGADORES

A regra para dois jogadores é a mesma, a única diferença é que um jogador vai ser identificado com os números 1 e 3, já seu adversário vai ser identificado com os números 2 e 4.

Cada um será responsável por duas pilhas de compras.

TÁ FÁCIL, SOU O REI DO FUCAZUL!

É so o começo! agora todos os jogadores devem dar um nome e um gesto para o meeple de FUCAZUL correspondete ao seu número. Sempre que um jogador pegar o meeple certo, ele deve falar

o nome certo e fazer o gesto correspondente ao meeple que foi recolhido.
Caso o jogador erre, o FUCAZUL vira ponto negativo (vire com as cartas com a face para baixo).

Além disso, você pode embaralhar a ordem dos números entre os jogadores.

QUER “BUGAR” MAIS O JOGO?

Fique a vontade e compartilhe com a gente!

@esportenamesa

@esportenamesa

VER TUTORIAL EM VÍDEO

VER JOGO 02

VOLTAR AO ÍNDICE



JOGO 02: CADÊ O FUCAZUL?

1-10

OBJETIVO:

FAZER A MAIOR PONTUAÇÃO POSSÍVEL
AO FINAL DE 3 PARTIDAS.

TENTE IR O MAIS LONGE POSSÍVEL SEM PARAR EM UM FUCAZUL.
ENCONTROU UM FUCAZUL? SINTO MUITO!
VOCÊ DEVE LEVAR ELE PARA A OFICINA.

VER A PREPARAÇÃO

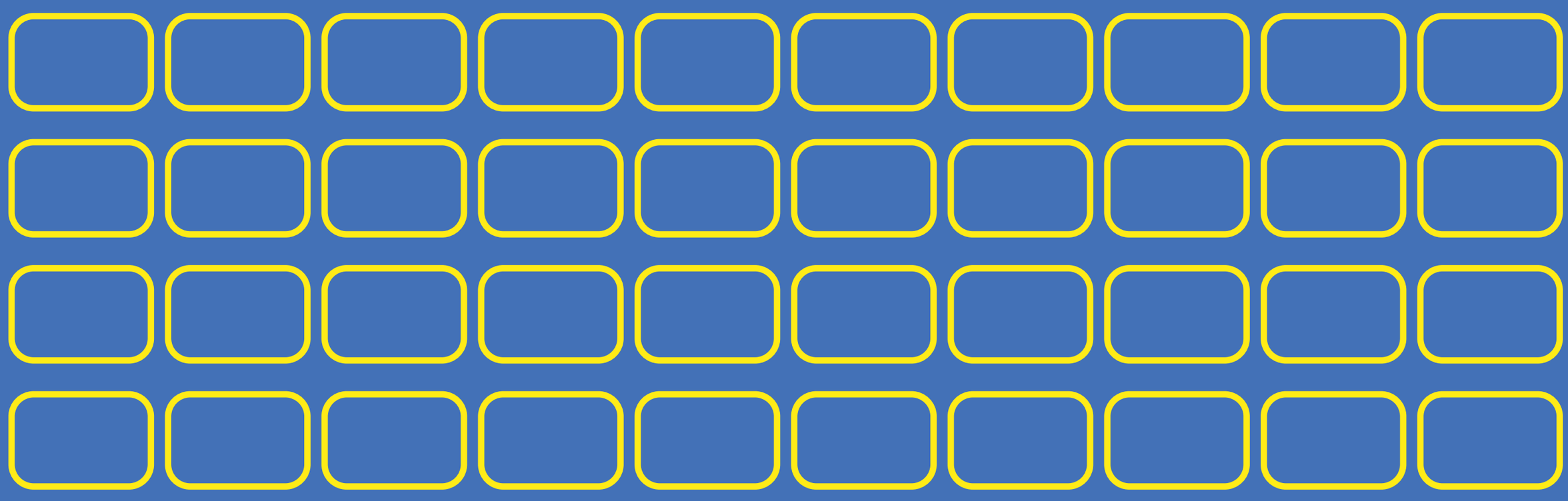
VOLTAR AO ÍNDICE

PREPARAÇÃO:

01 - Separe as 10 cartas de FUCAZUL com este símbolo

02 - Faça 10 conjuntos de 4 cartas com
1 FUCAZUL + 3 CARTAS DE CARROS.

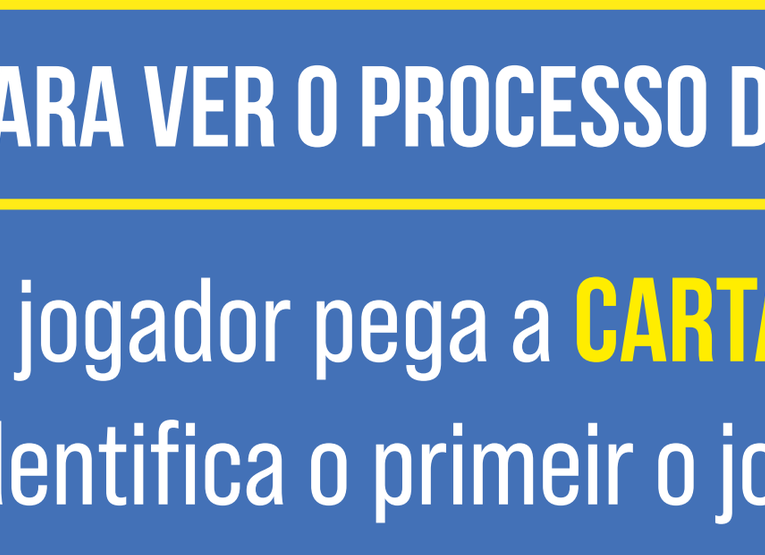
03 - Distribua os conjuntos de cartas
na mesa da seguinte maneira:



Obs: Os jogadores continuam com o mesmo meeple de FUCAZUL do jogo 1. O primeiro jogador é o vencedor do “Jogo 1 - FUCAZUL!”. Caso não tenham jogado o jogo 1, repete o mesmo processo do jogo 1 para definir o primeiro jogador.

CLIQUE PARA VER O PROCESSO DE SORTEIO

04 - O primeiro jogador pega a **CARTA DE MOTORISTA**
que identifica o primeir o jogador.



PROSSEGUIR PARA REGRAS

PREPARAÇÃO FUCAS COLORIDOS

A fase 1 da preparação continua a mesma.
01 - Separe as 10 cartas de FUCAZUL com este símbolo: 

Já na fase 02 a preparação muda, para os cincos primeiros conjuntos de cartas a configuração é a seguinte: 1 Fucazul + 1 Fuca Colorido + 2 Cartas de Carro. Também os Fucas Coloridos devem ser colocados nessa ordem:

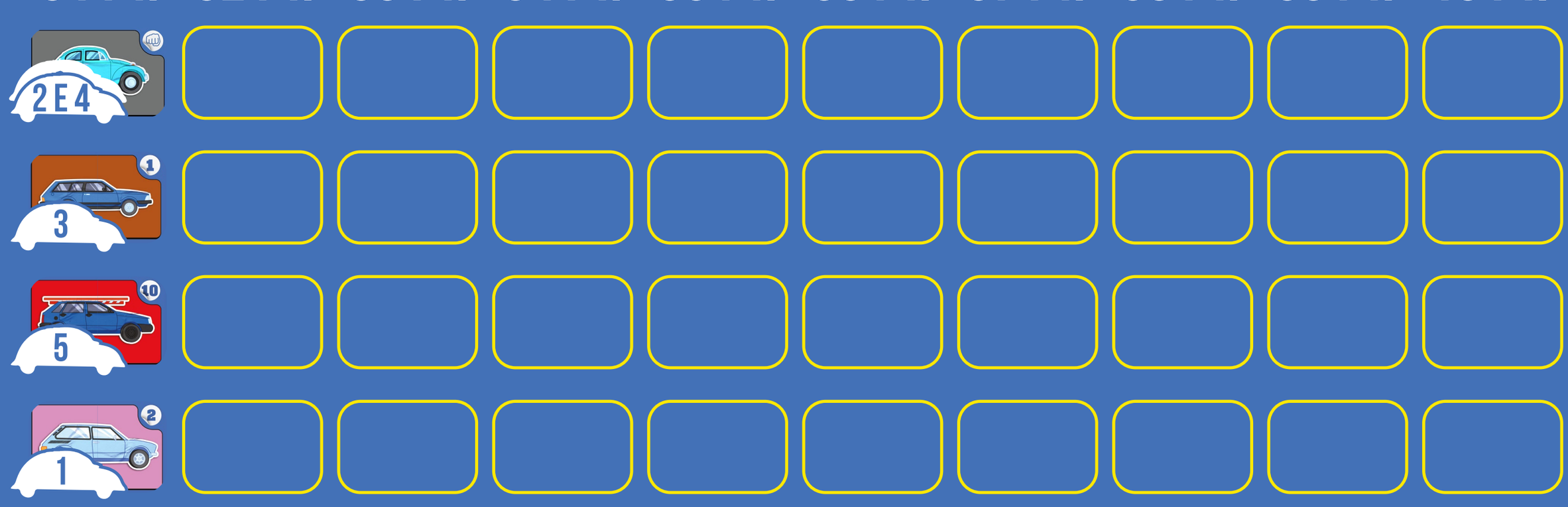
Conjunto 1 - (1 Fucazul + 1 Fucão Preto + 2 Cartas de Carro)
Conjunto 2 - (1 Fucazul + 1 Fucabate + 2 Cartas de Carro)
Conjunto 3 - (1 Fucazul + 1 Fuca Amarelo + 2 Cartas de Carro)
Conjunto 4 - (1 Fucazul + 1 Fuca Vermelho + 2 Cartas de Carro)
Conjunto 5 - (1 Fucazul + 1 Fuca Branco + 2 Cartas de Carro)

A partir do Conjunto 6, segue com a mesma configuração do jogo base.

A fase 03 continua como a do jogo base, porém respeitando a ordem dos conjuntos da fase 02. Adicionalmente coloque os meeples dos Fucas Coloridos ao lado do seu conjunto correspondente.

REGRAS:

EXEMPLO DE RESOLUÇÃO DA PRIMEIRA RODADA COM 5 JOGADORES.



Os jogadores 2 e 4 encontraram o FUCAZUL, ambos ficam fora da próxima rodada e só retornam na próxima partida.

O jogador 2 ganha 1 ponto, pois tem um jogador seguindo ele (jogador 4). Jogador 4, fica com 0 pontos, pois não tem outro jogador seguindo ele.

Já os jogadores 1, 3 e 5 decidem ficar com 1 ponto ou seguir em frente para conseguir mais pontos nessa partida.

5- Finalizada a primeira rodada, a carta de motorista vai para o próximo jogador a esquerda disponível e começa uma nova rodada, agora valendo 2 pontos. A pontuação da partida corresponde aos pontos da coluna na qual o jogador decidir parar. Lembrando que caso o jogador tenha encontrado uma carta de FUCAZUL e tenha jogadores seguindo esse jogador, o mesmo ganha 1 ponto por cada jogador na mesma carta que está o seguindo, caso não tenham jogadores seguindo a pontuação é zero.

PROSSEGUIR

REGRAS:

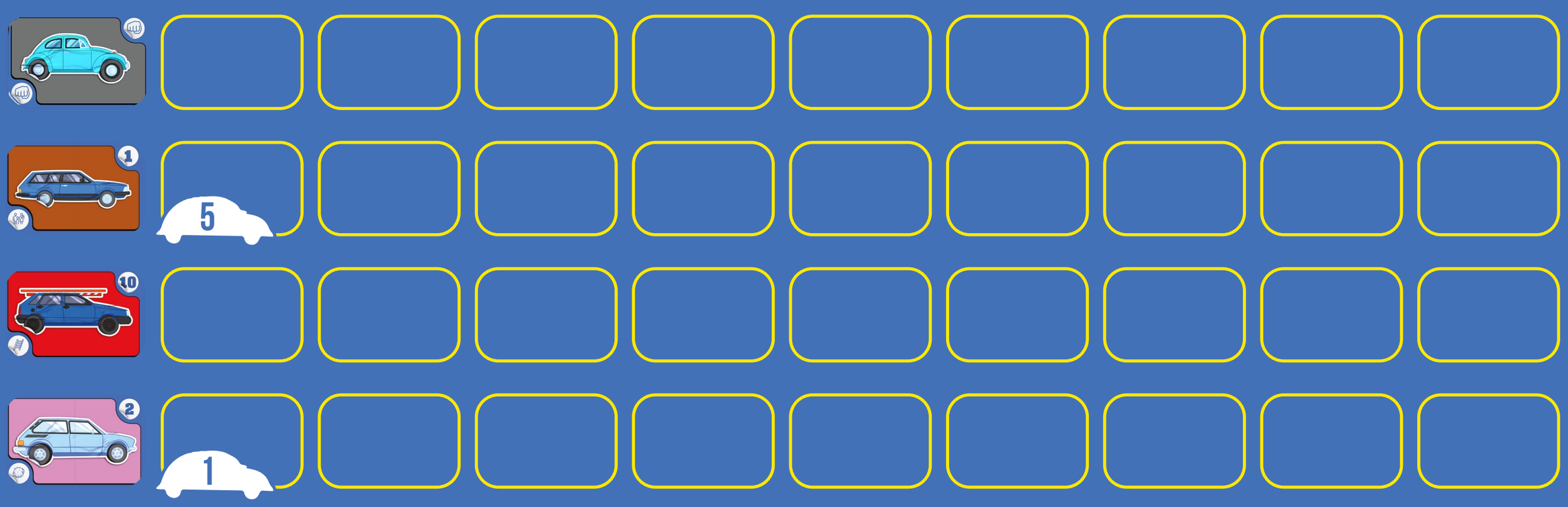
Vamos seguir esse exemplo da 1ª partida até o final, então a pontuação é a seguinte:

- Jogador 2 (1 ponto):
Retorna na 2ª e 3ª partida
- Jogador 4 (0 pontos):
Retorna na 2ª e 3ª partida
- Jogadores 1, 3 e 5:
Decidem se querem ficar com 1 ponto ou arriscar conseguir 2 pontos.

SEGUNDA RODADA:

A segunda rodada segue da mesma maneira da primeira, só que agora a rodada inicia da segunda coluna. Além disso, os jogadores podem decidir ficar com 1 ponto e sair dessa partida ou arriscar ganhar 2 pontos ao escolher uma nova carta, permanecendo na partida.

EXEMPLO DO INÍCIO DA RODADA 2. ENTÃO NESTE MOMENTO OS JOGADORES 2 E 4 JÁ ESTÃO FORA DA PARTIDA, O JOGADOR 3 DECIDIU NÃO TENTAR MAIS PONTOS E SE RETIRAR DA RODADA E DA PARTIDA COM 1 PONTO.

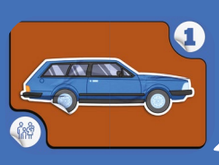
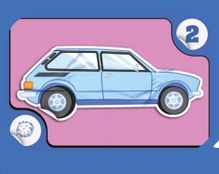


VAMOS ATUALIZAR A PONTUAÇÃO:

- Jogador 2 (1 ponto):
Retorna na 2ª e 3ª partida.
Encontrou o fucazul na primeira rodada com um seguidor
- Jogador 4 (0 pontos):
Retorna na 2ª e 3ª partida.
Encontrou o fucazul na primeira rodada com nenhum seguidor
- Jogador 3 (1 ponto):
Retorna na 2ª e 3ª partida. Decidiu garantir 1 ponto e se retirar da partida. Não encontrou o fucazul
- Jogadores 1 e 5:
Decidem ficar na partida e arriscarem ganhar 2 pontos

PROSSEGUIR

REGRAS:

01 PT.	02 PT.	03 PT.	04 PT.	05 PT.	06 PT.	07 PT.	08 PT.	09 PT.	10 PT.
									
									
									
									

EXEMPLO DE RESOLUÇÃO DA RODADA 2. NESTE MOMENTO OS JOGADORES 2 E 4 JÁ ESTÃO FORA DA PARTIDA, O JOGADOR 3 DECIDIU NÃO TENTAR MAIS PONTOS E SE RETIRA DA RODADA COM 1 PONTO. O JOGADOR 5 ENCONTROU O FUCAZUL E IMEDIATAMENTE PERDE TODOS OS PONTOS DESSA PARTIDA. O JOGADOR 1 DEVE DECIDIR ENTRE FICAR COM 2 PONTOS OU ARRISCAR E TENTAR 3 PONTOS.

Agora o jogador 1 decide iniciar mais rodadas para arriscar ganhar mais pontos ou perder todos os pontos ao encontrar um FUCAZUL.

Lembrando que vence quem tiver mais pontos ao final de 3 partidas!

Nesse momento de tensão o jogador 1 então vai decidir por uma estratégia mais conservadora e ficar com seus 2 pontos.

A partida um é encerrada nesse momento e atualizamos a pontuação do jogo:

- Jogador 2 (1 ponto):
Retorna na 2ª e 3ª partida. Encontrou o fucazul na primeira rodada com um seguidor

- Jogador 4 (0 pontos):
Retorna na 2ª e 3ª partida. Encontrou o fucazul na primeira rodada com nenhum seguidor

- Jogador 3 (1 ponto):
Retorna na 2ª e 3ª partida. Decidiu garantir 1 ponto e se retirar da partida. Não encontrou o fucazul

- Jogador 1 (2 pontos):
Decidiu garantir 2 pontos e se retirar da partida. Não encontrou o fucazul

- Jogador 5 (0 pontos):
Encontrou o fucazul na segunda rodada com nenhum seguidor.

PROSSEGUIR

REGRAS:

FIM DA PRIMEIRA PARTIDA!

O jogo continua, o vencedor é decidido ao final de 3 partidas.

Todos os jogadores já iniciam a partida 2 com a pontuação da partida 1.

Da mesma maneira vão iniciar a partida 3 com a soma das partidas 1 e 2.

Agora o primeiro jogador é o último a sair da partida anterior.

Caso tenha mais de um jogador nessa situação, vai quem estava com a carta de motorista.

Após finalizar as 3 partidas, vamos para a pontuação final.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO FINAL. AO FINAL DE 3 PARTIDAS O JOGADOR 4 É O GRANDE VENCEDOR, SOMANDO A PONTUAÇÃO DA PARTIDA 1, 2 E 3!

PARTIDA 1

Jogador 1: 2 pontos
Jogador 2: 1 ponto
Jogador 3: 1 ponto
Jogador 4: 0 pontos
Jogador 5: 0 pontos

PARTIDA 2

(soma da partida 1 + resultado da partida 2)
Jogador 1: (2 + 2) = 4 pontos
Jogador 2: (1 + 2) = 3 pontos
Jogador 3: (1 + 2) = 3 pontos
Jogador 4: (0 + 1) = 1 ponto
Jogador 5: (0 + 5) = 5 pontos

PARTIDA 3 - FINAL

(soma das partidas 1 e 2 + resultado da partida 3)
Jogador 1: (4+1) = 5 pontos
Jogador 2: (3+2) = 5 pontos
Jogador 3: (3 +4) = 7 pontos
Jogador 4: (1+8) = 9 pontos
Jogador 5: (5+3) = 8 pontos

VER TUTORIAL EM VÍDEO

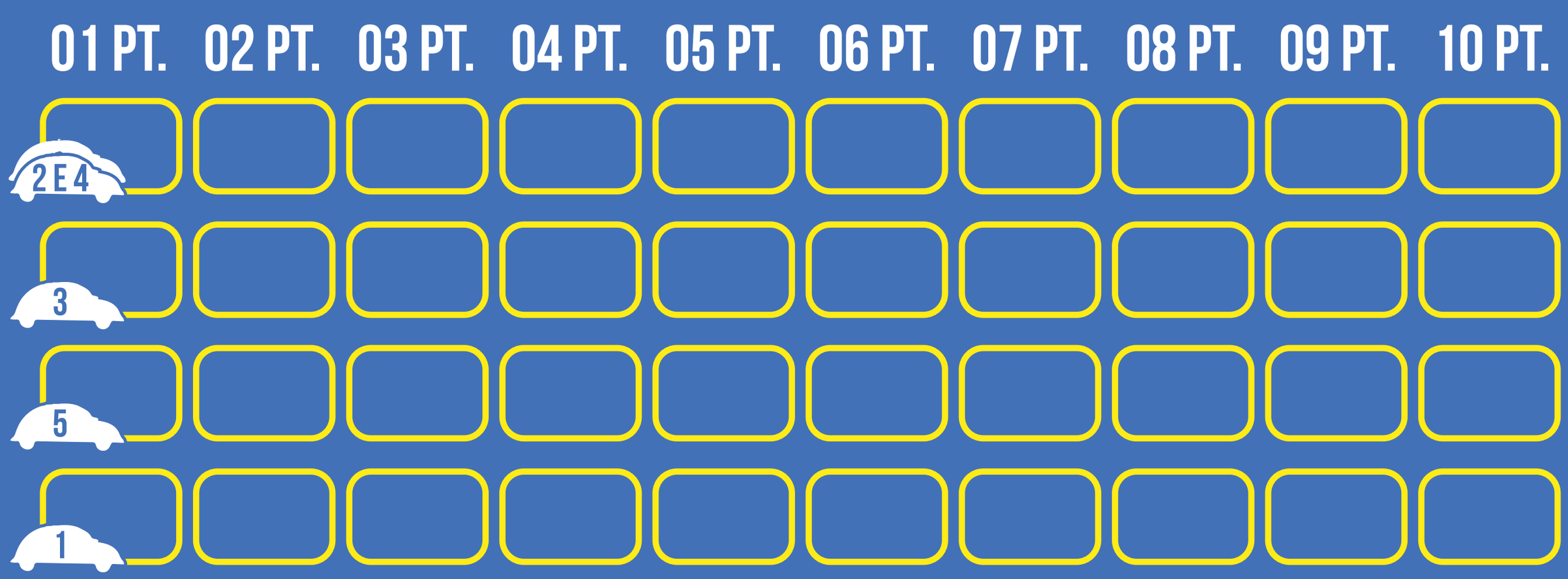
VER JOGO 03

VOLTAR AO ÍNDICE

REGRAS:

01 - Começando pelo primeiro jogador, todos devem colocar seu meeple de FUCAZUL na frente ou em cima de uma das 4 cartas do primeiro conjunto.

Obs: Você pode seguir outros jogadores, porém olhe os detalhes ao revelar cartas.



Exemplo da primeira rodada com 5 jogadores.
Jogadores decidem em qual carta vão com seu FUCAZUL.

02 - Após todos os jogadores escolherem suas cartas para andar, as mesmas são reveladas.

A carta revelada é um FUCAZUL?
Não! Ufa!
Você decide parar e ficar com a pontuação da coluna ou seguir em frente e conseguir mais pontos?

04 - A carta revelada é um FUCAZUL? Sim!
Você perde todos os pontos dessa partida imediatamente.

ATENÇÃO! Caso um jogador tenha encontrado uma carta de FUCAZUL e tenha jogadores seguindo ele, esse jogador ganha 1 ponto por cada jogador atrás dele.
Caso não tenha jogadores seguindo, a pontuação da rodada é zero.

PROSSEGUIR

VAMOS JOGAR COM OS FUCAS COLORIDOS!

O jogo continua da mesma forma, quando um jogador encontrar o FUCAZUL deve levar ele para mecânica. Porém, se você encontrar um Fuca Colorido não fique triste! Além de continuar na partida o Fuca Colorido libera poderes! (Obs: O jogador mais a frente na carta de Fuca colorido é quem fica com o poder. Cada jogador pode usar somente um Fuca Colorido por partida, sem a opção de recusar o poder ao ser o primeiro ao encontrar o Fuca Colorido).



Fucão Preto

Quando ativado, permite que o jogador olhe uma carta da pista antes da fase de escolha e da fase de revelação das cartas! Assim, o jogador na sua vez pode olhar uma carta antes de andar com o seu Fucazul (Grite ou cante FUCÃOOOO PRETOOOO!!! Antes de ativar o poder) (Você pode usar esse poder uma única vez NA PARTIDA). Após usar o Fucão Preto ou ao final da partida, coloque o meeple do Fucão Preto ao lado do seu conjunto correspondente. A partida segue com o próximo jogador.



Fucabate

Quando ativado, permite que o jogador volte no tempo. Quando o jogador encontrar um Fucazul, ele pode voltar no tempo e escolher outro lugar da pista (gritando FUCABACATE!). Observação: Caso tenha outros jogadores na mesma carta de Fucazul e você decide viajar no tempo, todos jogadores viajam com você! Abrir um vórtex temporal tem seus custos kkkkk (Você pode usar esse

poder uma única vez NA PARTIDA). Após usar o Fucabacate ou ao final da partida, coloque o meeple do Fucabacate ao lado do seu conjunto correspondente. A partida segue com o próximo jogador.



Fuca Amarelo

O Fuca Amarelo permite que você pilote com dois Fucas pela pista até o final da partida! A partir da próxima rodada você usa os meeples do seu Fucazul e do Fuca Amarelo. Ao pegar o Fuca Amarelo, o poder já está ativado. O jogo segue com o próximo jogador. (Você pode usar os dois Fucas até o final da partida ou até eles serem eliminados!)



Fuca Vermelho!

Quando ativado, permite que o jogador pule um conjunto de cartas e jogue somente na próxima rodada! Grite Fuca Vermelho para ativar o poder, nesse momento o Fucazul do jogador passa diretamente para o próximo conjunto e espera a próxima rodada. (Você pode usar esse poder uma única vez NA PARTIDA, no seu turno antes de escolher uma carta para andar na pista GRITANDO FUCA VERMELHO!) Após usar o Fuca Vermelho ou ao final da partida, coloque o meeple do Fuca Vermelho ao lado do seu conjunto correspondente. A partida segue com o próximo jogador.

Fuca Branco!

O jogador que possui o Fuca Branco, continua causando o caos na mesa! Após decidir por onde andar na pista e antes da fase de revelação das cartas, o jogador ativa o Fuca Branco. Quando o Fuca Branco for ativado, todos os Fucas obrigatoriamente vão seguir o Fucazul do Jogador que ativou o poder do Fuca Branco INDEPENDENTE DA ORDEM DO TURNO. (Você pode usar esse poder uma única vez NA PARTIDA). Após usar o Fuca Branco ou ao final da partida, coloque o meeple do Fuca Branco ao lado do seu conjunto correspondente. Após o Fuca Branco ativado, automaticamente começa a fase de revelação das cartas. Observação: Caso o jogador que tem o poder do Fuca Branco na rodada encontre a carta de Fuca Azul, ele ganha o ponto de todos que estão o seguindo conforme a regra do jogo base.

Sugestão:

Ao realizar uma partida entre crianças e adultos, use a preparação do jogo base para regras 1 e 2 sem as cartas e meeples dos Fucas Coloridos. Após fazer a preparação do jogo base, separe as cartas/meeples dos Fucas Coloridos e distribua entre as crianças, assim as crianças iniciam a partida com poderes. As regras para os poderes continuam a mesmas!



JOGO 03: CORRIDA DE FUCAS

2-5

OBJETIVO:

NA CORRIDA DE FUCAS O SEU OJBETIVO É FAZER O SEU FUCAZUL CRUZAR A LINHA DE CHEGADA OU IR MAIS LONGE DO QUE OS FUCAS DOS ADVERSÁRIOS!

VER A PREPARAÇÃO

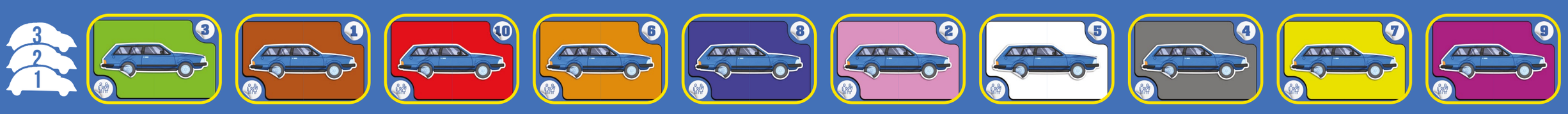
VOLTAR AO ÍNDICE

PREPARAÇÃO:

01 - Separe 10 cartas de um mesmo carro (com o mesmo símbolo), exceto de FUCAZUL com este símbolo

02 - Agora embaralhe essas 10 cartas de um mesmo carro e distribuia na mesa.

03 - Coloque os meeples dos jogadores na frente da primeira carta. Exemplo:



ESSA SEQUÊNCIA DE CARTAS DE UM MESMO CARRO VÃO SERVIR DURANTE A PARTIDA COMO PISTA DE CORRIDA E PARA DETERMINAR O SUPER TRUNFO A PARTIR DA DA SEGUNDA RODADA.

OBS: O FUCAZUL NUNCA SERÁ O SUPER TRUNFO!

04 - Com as cartas restantes distribua 10 cartas para cada jogador e a carta de primeiro jogador (Motorista). O primeiro jogador é aquele quem venceu a última partida ou pegar o meeple de maior número após sorteio.

cartas de FUCAZUL com este símbolo , até o final da partida essa carta será um trunfo e sempre que jogada a carta de FUCAZUL você deve trocar duas cartas da pista de lugar.

VENCE A RODADA QUEM TIVER A CARTA COM MAIOR VALOR:

Trunfo FUCAZUL > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1

VAMOS LÁ!

Na primeira rodada temos apenas o trunfo, que são as

PROSSEGUIR PARA REGRAS

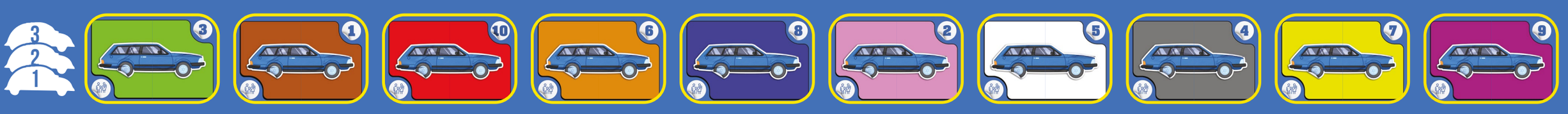
REGRAS:

01 - O vencedor da rodada sempre avança uma carta na pista.
02 - Caso tenham mais jogadores empatados com
a carta de maior valor, todos avançam uma carta.
03 - Os jogadores devem posicionar suas cartas
da seguinte maneira:


CARTA JOGADOR 01


CARTA JOGADOR 02


CARTA JOGADOR 03

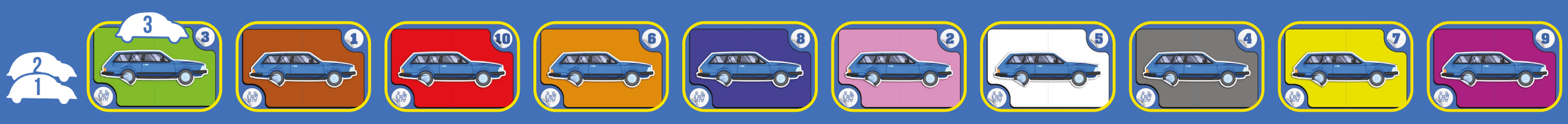


EXEMPLO DA PRIMEIRA RODADA COM 3 JOGADORES.
NESSA RODADA NÃO FORAM JOGADOS TRUNFOS LOGO VENCE O JOGADOR COM A MAIOR CARTA, NESSE CASO FOI O JOGADOR 3.
AS CARTAS PERMANECEM NA MESA E SOMENTE O CARRO DO JOGADOR 3 AVANÇA


CARTA JOGADOR 01


CARTA JOGADOR 02


CARTA JOGADOR 03



A PARTIR DESSE MOMENTO É ENCERRADA A PRIMEIRA RODADA, O JOGADOR 3 ESTÁ VENCENDO A CORRIDA. A CARTA DE PRIMEIRO JOGADOR É PASSADA DA ESQUERDA PARA DIREITA.

VAMOS PARA A SEGUNDA RODADA!

PROSSEGUIR

REGRAS:

A partir da segunda rodada temos mais uma ação que pode movimentar o carro na pista, além disso vamos ter o SUPER TRUNFO!

A outra ação que permite seu carro movimentar na pista é combinar uma carta da sua mão, com uma carta já jogada na rodada anterior.

Essas cartas devem ser do mesmo carro (representadas com o mesmo simbolo).

A partir dessa rodada, o SUPER TRUNFO são todas as cartas com o mesmo número ocupado pelo meeple que está em 1º lugar na pista. Logo em seguida o FUCAZUL e na sequência todas as cartas de maior valor.

OBS: FUCAZUL nunca será o Super Trunfo! A partir da segunda rodada, as cartas podem ser alocadas ao lado de qualquer carro.

EXEMPLO DE TRUNFOS NO ÍNICIO DA SEGUNDA RODADA. NESSE MOMENTO O SUPER TRUNFO SÃO TODAS AS CARTAS DE NÚMERO 3, SEGUIDAS DAS CARTAS DE FUCAZUL E DE TODAS OUTRAS CARTAS DE MAIOR VALOR:

3 É UM SUPER TRUNFO > TRUNFO FUCAZUL > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 2 > 1



CARTA JOGADOR 01



CARTA JOGADOR 02



CARTA JOGADOR 03



Agora que já sabemos os valores do trunfo antes da segunda rodada, podemos iniciar a partir do jogador que tem a carta de primeiro jogador.

PROSSEGUIR

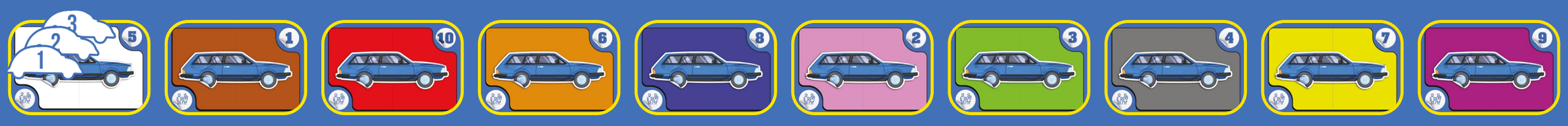
REGRAS:



CARTA JOGADOR 02

CARTA JOGADOR 03

CARTA JOGADOR 01



EXEMPLO DE RESOLUÇÃO RODADA 2. NESSA RODADA O JOGADOR 2 INICIOU COMBINANDO DOIS CARROS DE NAIPES IGUAIS, POR ISSO IMEDIATAMENTE AVANÇOU UMA CARTA NA PISTA.
NA SEQUÊNCIA O JOGADOR 3 JOGOU O SUPER TRUNFO 3, E ESTAVA VENCENDO A RODADA ATÉ O JOGADOR 1 COLOCAR A CARTA DE FUCAZUL, NO MOMENTO QUE JOGADOR 1 COLOCA A CARTA DE FUCAZUL, ELE ALTERA O SUPER TRUNFO DE LUGAR E ALTERA A ORDEM DOS VALORES DAS CARTAS:

DE: SUPER TRUNFO **3** > TRUNFO FUCAZUL > IO > 9 > 8 > 7 > 6 > **5** > **4** > 2 > 1
PARA: SUPER TRUNFO **5** > TRUNFO FUCAZUL > IO > 9 > 8 > 7 > 6 > **4** > **3** > 2 > 1

COM ESSA ALTERAÇÃO, O SUPER TRUNFO MUDA E O JOGADOR 1 VENCE ESSA RODADA E AVANÇA UMA CARTA NA PISTA.

RECAPITULANDO:

Sempre que combinar carros iguais (simbolos iguais) você avança imediatamente na pista. A resolução da rodada e a definição do vencedor só acontece quando todos os jogadores colocarem as cartas na mesa, sempre ao lado de alguma carta da rodada anterior disponível. Ao jogar a carta de FUCAZUL, o jogador deve mudar duas cartas da pista de lugar.
No exemplo acima, ao jogar a carta de FUCAZUL o jogador 1 decidiu trocar na pista as cartas 5 e 3 de lugar. E finalmente, o SUPER TRUNFO sempre é definido pela posição do FUCAZUL que está em primeiro lugar na pista.

PROSSEGUIR

REGRAS:

AGORA VAMOS PARA O ÍNICIO DA TERCEIRA RODADA, LEMBRANDO QUE O SUPER TRUNFO PODE ALTERAR A QUALQUER MOMENTO COM O LÍDER AVANÇANDO SEU FUCAZUL PARA UMA NOVA CARTA OU COM UMA CARTA DE FUCAZUL JOGADA NA RODADA, ASSIM PERMITINDO A TROCA DE POSIÇÃO DAS CARTAS NA PÍSTA.



CARTA JOGADOR 01

CARTA JOGADOR 03

CARTA JOGADOR 02



EXEMPLO DE RESOLUÇAO DA RODADA 3.

Nessa rodada o jogador 3 iniciou a rodada combinando dois carros de naipes iguais, por isso imediatamente avançou uma carta na pista, indo para a carta 1.

Na sequência o jogador 1 combinou uma carta e avançou uma carta na pista imediatamente, indo também para a carta 1.

Por último, o jogador 2 encerra a rodada, como não combinou os carros, ele não avança.

Após todos jogarem suas cartas vamos resolver os trunfos e a rodada 3.

Os líderes da corrida estavam na carta de número 1, por tanto o trunfo foi alterado:

DE: SUPER TRUNFO 5 > TRUNFO FUCAZUL > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 4 > 3 > 2 > 1
PARA: SUPER TRUNFO 1 > TRUNFO FUCAZUL > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2

LOGO, AO FINAL DA RODADA O JOGADOR 3 É O VENCEDOR E AVANÇA MAIS UMA CARTA INDO PARA A CARTA 10, NESSE MOMENTO QUE ELE AVANÇA, POR SER O LÍDER O SUPER TRUNFO JA MUDA IMEDIATAMENTE PARA A PRÓXIMA RODADA.

DE: SUPER TRUNFO 1 > TRUNFO FUCAZUL > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2)
PARA: SUPER TRUNFO 10 > TRUNFO FUCAZUL 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1)

PROSSEGUIR

REGRAS:

ENCERRANDO

A partida continua até que um jogador avance o suficiente para sair da pista ou até acabar as cartas de todos os jogadores.

Logo, o grande campeão da corrida de FUCAS é o primeiro jogador que sair da pista ao final de qualquer rodada ou o jogador que mais avançar na pista até acabar as cartas.

Em caso de empates, o grande campeão é o primeiro jogador a esquerda da carta de primeiro jogador (ou a vitória pode ser compartilhada pelos jogadores que chegaram mais longe).

Não ficaram satisfeitos com os critérios de desempates? Comecem o jogo 1, passe pelo jogo 2 e termine no jogo 3 novamente. O jogador que tiver mais vitórias em todos os jogos é o vencedor kkk.

PARA 2 JOGADORES

As regras da corrida de fucas se aplicam com as seguintes alterações:

01 - Vocês jogam com mais um jogador "O piloto". O piloto senta-se a mesa como um terceiro jogador. Então ele é como pessoa "real" reveza a vez com voces.

02 - Ao preparar o jogo para "O piloto", Coloque todas as 10 cartas embaralhadas e forme uma pilha de compras, com todas cartas com a face para baixo.

03 - Na vez do piloto pegue uma carta do topo sua pilha e posicione a carta o mais próximo possível da pista (Na linha mais abaixo).

04 - Como vocês "O piloto" anda pela pista com seu Fucazul e avança da...

PROSSEGUIR

REGRAS:

...mesma maneira, combinando naipes e vencendo a rodada.

05 - A única diferença para “O Piloto” esta ao jogar o FUCAZUL. Quando o Piloto joga o trunfo de FUCAZUL ele disputa a partida normalmente com o trunfo de FUCAZUL, Porém nenhuma carta é movimentada na pista para alterar o Super Trunfo.

PARA 6 JOGADORES

01 - Para 6 jogadores faça a mesma preparação, a única diferença está na distribuição de cartas.

02 - Cada jogador recebe 8 cartas e duas ficam fora do jogo.

FUCAS COLORIDOS

A regra da Corrida de Fucas continua a mesma, a única diferença agora é que vamos colorir nossa corrida com os Fucas Coloridos! Além disso, as cartas vão servir para marcar o local que cada jogador alocar sua carta na mesa.

Como Funciona:
Cada jogador escolhe seu meeple de acordo com a sua cor favorita, temos Fucas Coloridos para todos incluindo o FUCAZUL e seus parceiros de estrada Fucas Coloridos! (Fucão Preto, Fucabacate, Fuca Amarelo, Fuca Vermelho e Fuca Branco). Após todos os jogadores escolherem sua cor favorita e posicionarem seus meeples no início da corrida, todos pegam a carta de Fuca correspondente a cor do seu

Fuca (Com exceção do FUCAZUL, nesse caso o Fucazul pode usar um meeple de FUCAZUL no lugar da carta). Com as cartas em mãos e os Fucas Posicionados, o jogo inicia normalmente. Já na primeira rodada ao alocar a sua primeira carta na vaza, o jogador vai colocar ao lado a carta de Fuca Colorido correspondente a sua cor ou o meeple de FUCAZUL. Ao final da vaza podemos identificar através das cartas dos Fucas Coloridos o resultado da Vaza e quais Fucas andam pela pista. Da mesma maneira, os jogadores seguem na próxima rodada, sempre identificando qual carta foi alocada com a carta de Fuca Colorido correspondente a sua cor ou o meeple de FUCAZUL.

Caso os jogadores tenham facilidade de identificar o resultado da vaza, eles podem usar somente os meeples coloridos e continuar com as regras do jogo base.

ACOMPANHE OS VÍDEOS OFICIAS COM AS REGRAS/GAMEPLAY NOS LINKS ABAIXO E NÃO DEIXE DE ENTRAR EM CONTATO COM A ESPORTE NA MESA, TIRAMOS SUAS DUVIDAS COM MONITORIA ONLINE:

@esportenamesa

@esportenamesa

clique e visite nosso site: esportenamesa.com

VER TUTORIAL EM VÍDEO

VOLTAR AO ÍNDICE

DIAGRAMAÇÃO E PROJETO GRÁFICO:

PLANETAFANTASMA ESTÚDIO