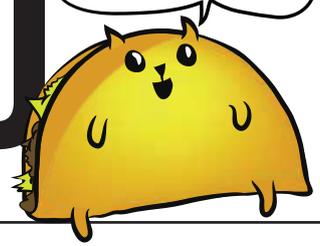


# O TACOCATO

EU SOU UM  
PALÍNDROMO!



## O JOGO! INSTRUÇÕES DE PRINT & PLAY

JOGADORES: 2 | DURAÇÃO: 10 MINUTOS

Um protótipo por Elan Lee e Matthew Inman. Fique à vontade para compartilhar! Comentários e feedback são bem-vindos. @elanlee  
Em caso de dúvidas, por favor entrar em contato pelo e-mail [support@explodingkittens.com](mailto:support@explodingkittens.com)

## MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Impressora para imprimir o tabuleiro
- 7 notas autoadesivas ou pedaços de papel (e uma tesoura)
- Um baralho de cartas comum
- Marcador permanente
- Miniatura improvisada (pode ser um chaveiro, uma moeda, um pedacinho de queijo... qualquer coisa!)

## OBJETIVO

Mover a miniatura por todo o percurso até que ela chegue ao prato do seu Tacocato.



## MONTANDO O JOGO

- Imprima o tabuleiro
- Coloque uma nota autoadesiva em cada uma das sete peças do tabuleiro. Corte as notas autoadesivas ou os pedaços de papel para que fiquem do mesmo tamanho de cada peça - não precisa ser muito certinho! Em seguida, deixe todas as notas autoadesivas ao lado das sete peças - a ideia geral é que você tenha uma nota autoadesiva ou papel para cobrir cada uma das peças que formam o tabuleiro com facilidade.
- Criando o baralho:

Cartas	1 (ás)	2	3	4	5	6	7	8	Total
Quantidade	3	4	5	6	6	5	4	3	36

Como um baralho de cartas comum não terá a quantidade suficiente de 3, 4, 5 e 6, use o marcador para escrever sobre outras cartas do baralho, transformando-as nas cartas necessárias.

## PREPARAÇÃO

1. Coloque o tabuleiro entre os dois jogadores. O tabuleiro é composto por 7 peças, que formam uma ponte com dois caminhos que levam a dois Tacocatos - um para cada jogador, um de cada lado do tabuleiro.
2. Comece o jogo com todas as peças descobertas. Antes de começar, é bom conferir se nenhuma das notas autoadesivas está cobrindo uma das peças.
3. Coloque a miniatura improvisada na peça central do tabuleiro (o local marcado com duas setas).
4. Embaralhe as cartas antes de distribuir 7 delas a cada jogador.
5. Você pode olhar suas cartas, mas mantenha-as em segredo.
6. Coloque o restante das cartas viradas para baixo ao lado do tabuleiro. Este será o Baralho de Compra. Deixe um espacinho do outro lado do tabuleiro para a Pilha de Descarte.

# COMO JOGAR

O jogo acontece em rodadas. Toda vez que um jogador ganhar uma rodada, poderá mover a miniatura para mais perto de si, uma peça do tabuleiro por vez. Cada rodada consiste em uma série de confrontos. No primeiro deles, os dois jogadores começam com 7 cartas na mão cada. Se for a sua vez de atacar, você poderá usar qualquer carta de sua mão ao jogá-la virada para cima à sua frente. Quando seu oponente estiver sob ataque, ele deve escolher uma das seguintes ações:

VENCER o confronto ao jogar uma carta de valor igual ou superior à sua.  
PERDER o confronto ao jogar a carta de MENOR valor que tiverem na mão.

O jogador que vencer o confronto também ganhará o direito de atacar primeiro no próximo confronto, mas, antes disso, descartem as cartas usadas viradas para baixo na Pilha de Descarte.

Continuem jogando as rodadas dessa maneira até que ambos os jogadores tenham apenas uma carta na mão. Revelem as duas cartas ao mesmo tempo. Aquele que tiver a carta de menor valor será o vencedor da rodada e poderá mover a miniatura! (É por isso que é uma grande desvantagem perder sua carta de menor valor nos confrontos.)

**ATENÇÃO:** você não é obrigado a jogar uma carta que faria com que você ganhasse um confronto. Ganhar ou perder um confronto é uma decisão que depende da sua estratégia - você pode escolher guardar suas melhores cartas para depois!



## ATAQUES EM CONJUNTO

Se tiver mais de uma carta com o mesmo valor na sua mão e for a sua vez de atacar, você pode fazê-lo usando o conjunto de cartas iguais. Seu oponente poderá Ganhar ou Perder contra cada uma das cartas individualmente, como se fossem ataques separados. Se o seu oponente perder contra uma das cartas atacantes sequer, eles perder o confronto e é a sua vez de atacar novamente.

Por exemplo: você ataca com três 7.



Seu oponente joga um 8 e um 7 para ganhar de dois dos seus 7, mas não tem como ganhar do terceiro 7, e então ele é obrigado a perder a carta de menor valor em sua mão - um 2. Agora, é a sua vez de atacar novamente porque seu oponente perdeu contra pelo menos um dos seus ataques.



Atacar com um conjunto de cartas é uma estratégia poderosa, até mesmo quando o grupo for formado por cartas de baixo valor, pois assim você estará forçando seu oponente a se defender usando um monte de cartas de uma vez só, sem poder atacar de volta. Mas lembre-se: ter um conjunto de cartas não significa que você seja obrigado a usá-lo!

**ATENÇÃO:** você não pode jogar um conjunto que te deixe sem cartas na mão. Você deve ter uma única carta no final para determinar quem ganhará aquela rodada.

# DUELOS

No começo de cada rodada, vocês devem decidir qual jogador terá a vantagem de atacar primeiro. Isso é feito por meio de um Duelo. Em um Duelo, cada jogador escolhe UMA CARTA de sua mão e a coloca virada para baixo à sua frente. Em seguida, os dois jogadores viram essas cartas ao mesmo tempo. O jogador com a carta de maior valor será o primeiro a atacar.

O lado ruim é que as cartas utilizadas no Duelo não farão mais parte da sua mão de cartas. Separe as duas cartas jogadas e as coloque viradas para baixo sob uma das extremidades do tabuleiro, do lado do jogador que ganhou o Duelo - elas serão usadas depois para decidir empates).

Se os jogadores usarem a mesma carta em um Duelo, descarte ambas as cartas e duelem novamente.

*Existe a possibilidade de que vocês continuem a jogar cartas iguais até que só reste uma carta na mão de cada um. Se isso acontecer, revelem a carta final de cada um e quem tiver a carta de menor valor será o vencedor da rodada. Se até mesmo as duas cartas finais forem iguais, embaralhem todas as cartas e comecem a rodada novamente.*

# EMPATES NO FINAL DE UMA RODADA

Se os dois jogadores usarem uma carta de mesmo valor no final de uma rodada, aquele que tiver as cartas do Duelo debaixo do seu lado do tabuleiro ganha o desempate (e, conseqüentemente, ganha aquela rodada).

# TROCAR CARTAS

Antes do confronto começar, preste atenção na seta da peça na qual a miniatura está. Se a seta estiver apontando em sua direção, você pode descartar quantas cartas quiser (desde nenhuma até todas elas), e substituí-las com novas cartas da Pilha de Compra. Seu oponente poderá trocar ATÉ O MESMO número de cartas que você acabou de descartar, mas não mais do que isso. Então, se a seta estiver apontando em sua direção e você quiser que o seu oponente fique "preso" às cartas que ele tem na mão, é só dizer que você não quer trocar nenhuma de suas cartas.

Na primeira rodada, a miniatura fica posicionada em uma peça com setas apontando para os dois jogadores. Isso significa que ambos podem descartar e substituir quantas cartas desejarem.

*ATENÇÃO: pode ser uma boa ideia trocar cartas de valor médio na esperança de conseguir comprar cartas de valor mais alto (boas para atacar) ou de valor mais baixo (boas para vencer o final de cada rodada).*

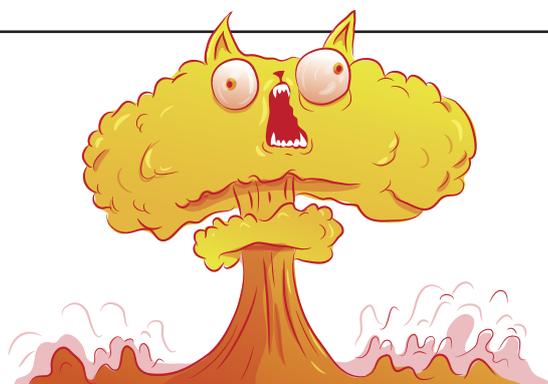
# MOVER A MINIATURA E VENCER O JOGO

No final de uma rodada, o vencedor move a miniatura em uma peça, na direção de seu próprio Tacocato. Sendo assim, a miniatura pode ser movida em ambas as direções, dependendo de quem venceu a rodada. Quando a miniatura se mover de uma peça a outra, a peça em que ela estava deve ser coberta por uma nota autoadesiva e não fará mais parte do jogo (se a miniatura tiver que ser movida para uma peça coberta, apenas ignore-a e mova a miniatura para a peça seguinte). Isso significa que o tabuleiro ficará menor conforme o jogo avança.

No final de cada rodada, reúna todas as 36 cartas e as embaralhe, para que todas as rodadas comecem com o baralho completo.

Quando a miniatura for movida para uma nova peça, o número marcado nela indica o número de cartas a serem distribuídas para cada jogador na próxima rodada. A seta na peça indica qual jogador poderá decidir quantas cartas poderão ser trocadas naquela rodada.

**Quando a miniatura for movida para fora das peças do tabuleiro, em cima do pratinho do seu Tacocato, você ganha o jogo!**





3 CARDS  
T  
↑

9 CARDS  
A  
↑

5 CARDS  
C  
↓

7 CARDS  
O  
↕

5 CARDS  
U  
↓

9 CARDS  
A  
↓

3 CARDS  
T  
↑

