

BATALHA DOS COOKIES

Todos amam cookies, não é mesmo? Então reúna a sua turminha para disputar os melhores pedaços de cookies que vão garantir a sua vitória. Mas, cuidado, às vezes tudo pode mudar, como num passe de mágica!

Batalha dos Cookies é um jogo de vazes para crianças e adultos se divertirem, aproveitando todas as reviravoltas que podem acontecer em uma partida!



Idade	Jogadores	Duração	Cartas	Tamanho
7+	2 a 6	20 min	54	56mm x 87mm

COMPONENTES



54 cartas



36 pedaços de cookie



6 cartas de ajuda



18 marcadores de mágica

CRÉDITOS

AUTOR: Thiago Queiroz

ILUSTRADOR: Nordan Manz

DESIGNER GRÁFICO: Diego de Moraes

REVISORA: Bianca Melyna

AGRADECIMENTOS: À minha esposa e meus filhos, pois é no brincar que nos descobrimos e transformamos. Obrigado por brincarem sempre.



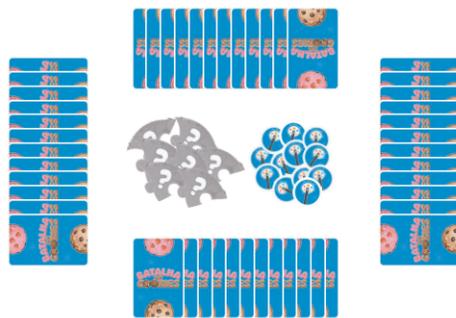
PREPARAÇÃO:

1. Embaralhe todas as cartas e distribua a seguinte quantidade de acordo com o número de jogadores na partida (eventuais cartas que sobraem ficam de fora da rodada):

2 jogadores	Veja o modo duelo, no fim do manual
3 jogadores	12 cartas para cada jogador
4 jogadores	12 cartas para cada jogador
5 jogadores	9 cartas para cada jogador
6 jogadores	8 cartas para cada jogador

2. Cada jogador deve dar 1 carta da sua mão para o jogador à sua esquerda e mais 1 carta da sua mão para o jogador à sua direita.

3. Embaralhe os 36 pedaços de cookies virados para baixo. Embaralhe também os 18 marcadores de mágica. Deixe ambas as pilhas no centro da mesa, mas claramente separadas uma da outra.



2

VISÃO GERAL DO JOGO:

Batalha dos Cookies é um jogo de cartas jogado em vários turnos, ao longo de 3 rodadas.

Um jogador inicia o turno jogando uma carta, então os demais jogadores, em sentido horário, jogam uma carta cada um. Quem jogar a carta mais forte do turno é o vencedor do momento e deve pegar o pedaço de cookie em disputa para si. A rodada acaba quando a última carta da mão de todos os jogadores for jogada.

Depois de 3 rodadas, a partida acaba, mas quem acumular mais pontos de vitória com seus pedaços de cookies tem uma grande dor de barriga e perde! Isso porque, na verdade, o verdadeiro ganhador é quem ficou com a segunda maior pontuação. Afinal, não podemos ser tão gulosos!

VISÃO GERAL DAS CARTAS:

As cartas são divididas da seguinte forma:

36 cartas com valores que vão de 1 a 12 em 3 naipes diferentes, representado por cores de fundo diferentes (azul, verde e vermelho);

18 cartas sem naipe:

- 12 cartas de trunfo douradas, de valores que vão de 1 a 12, representado por um fundo diferenciado na cor dourada;
- 3 cartas especiais cinzas, de valor 0;
- 2 cartas especiais cinzas, de valor 13;
- 1 carta especial cinza de Mágico sem número.

3

COMO JOGAR:

Estas são as etapas que acontecem em um turno:

- Revelar o pedaço de cookie em disputa
- Jogar 1 carta da mão
- Determinar o vencedor

I. Revelar o pedaço de cookie em disputa

O jogador inicial é o jogador mais novo. Ele deve, então, revelar para todos na mesa o pedaço de cookie que será disputado. Esse é o único momento em que um pedaço de cookie fica virado para cima durante a partida.

II. Jogar 1 carta da mão

O jogador da vez deve escolher uma carta de sua mão e jogá-la na mesa à sua frente, virada para cima. O naipe (cor) desta carta será o "naipe do turno". Cada jogador deve, em sentido horário, jogar uma carta seguindo o naipe do turno, ou seja, da mesma cor que a primeira carta jogada neste turno, porém, as situações a seguir podem alterar essa regra:

- Se algum jogador não tiver nenhuma carta do mesmo naipe do turno em sua mão, ele pode jogar qualquer carta de outra cor, ou uma carta especial, ou uma carta de trunfo.
- Se algum jogador tiver uma carta especial na mão, pode decidir jogá-la num turno, mesmo que ele tenha cartas do mesmo naipe do turno.
- Se algum jogador iniciar um turno com uma carta que não possui naipe (trunfos ou cartas especiais), o naipe do turno atual será o naipe da primeira carta de naipe (cor) jogada naquela sequência.

4

III. Determinar o vencedor

Após cada jogador ter jogado uma carta, o ganhador do turno é usualmente o jogador que baixou a carta de valor maior no naipe do turno. Diversas situações podem, porém, alterar este resultado:

- Cartas de trunfo douradas** - se alguma carta destas foi jogada neste turno, o jogador que baixou a carta de trunfo dourada de valor mais alto ganha o turno;
- Carta 0** - não tem naipe - sempre vence quando tem qualquer 12 na mesa (mas perde se tiver o 13 na mesa) e bloqueia o poder das cartas 2 a 5;
- Carta 13** - sempre vence qualquer carta e naipe. Se aparecerem as duas cartas 13 na mesa no mesmo turno, o primeiro a jogar a carta 13 é considerado o vencedor do turno;

Mais detalhes sobre algumas cartas:

- Carta 1** - não tem nenhum poder, mas é eficiente para acabar com os planos de outros jogadores de usarem as cartas 2 a 5;
- Cartas 2 a 5** - se você jogou uma dessas cartas e ela é a carta mais baixa da rodada, você pode pegar um marcador de mágica (veja uma explicação mais detalhada sobre eles na página 6);
- Carta de Mágico** - essa carta sempre perde, porque mágicos não se preocupam em ganhar coisas, mas garante que o jogador que a jogou pegue um marcador de mágica.

5

Uma vez que o resultado do turno é definido, o ganhador pega o pedaço de cookie em disputa e guarda-o consigo.

Importante:

Os pedaços de cookie ficam virados para baixo na frente de cada jogador e não precisam estar montados. Ao final da partida, todos terão uma chance de montar seus pedaços de cookies da melhor forma possível. No entanto, durante a partida os jogadores sempre podem olhar seus pedaços de cookie em segredo, sem deixar que os demais jogadores os vejam.

MARCADORES DE MÁGICA:

Como qualquer competição entre crianças, elas tentarão usar o que tiverem à mão para conquistar o que desejam. Os marcadores de mágica podem ser utilizados para dar aquela ajudinha, ou mesmo para atrapalhar o oponente. Os jogadores obtêm marcadores de mágica de duas formas:

- Jogando uma carta de Mágico;
- Jogando uma carta 2, 3, 4 ou 5 (elas têm uma indicação de marcador de mágica) e garantindo que essa seja a carta de menor valor naquele turno.

Os marcadores de mágica podem ser utilizados a qualquer momento durante a partida, na vez do jogador, antes ou depois dele jogar sua carta, ou na vez de outro jogador. Cada marcador de mágica não utilizado até o fim da partida vale 2 pontos de vitória.

6

Efeitos dos marcadores de mágica:



Escolha um jogador. Você pode pegar aleatoriamente um pedaço de cookie dele.



Escolha um jogador e selecione aleatoriamente a carta que ele jogará na próxima vez em que ele tiver que jogar uma carta. Isso significa que, em alguns casos, a carta jogada pode não seguir o naipe da vez, mas essa é a única ocasião em que isso é permitido no jogo.



Escolha um jogador. Você e o jogador escolhido devem trocar 1 peça de cookie entre si. Se um dos jogadores envolvidos na troca não possuir nenhum pedaço de cookie, essa ficha de mágica não pode ser usada.



Cada jogador pegará aleatoriamente um pedaço de cookie do jogador à sua direita.



Cada jogador pegará aleatoriamente um pedaço de cookie do jogador à sua esquerda.



Anula o efeito da ficha de mágica que acabou de ser jogada por outro jogador.

Após utilizados, os marcadores de mágica são descartados e ficam fora de jogo até o final da partida.

7

INICIANDO UM NOVO TURNO:

Uma vez que o pedaço de cookie em disputa é resgatado pelo jogador vencedor do turno, um novo turno é iniciado. Para isso, todas as cartas jogadas são agrupadas e deixadas na frente do jogador vencedor do turno, como um lembrete da vitória.

Então, o vencedor do turno anterior revela mais um pedaço de cookie que será o pedaço em disputa da vez e, na sequência, escolhe mais uma carta da sua mão e a joga na mesa, iniciando um novo turno. Os jogadores continuam, até que ninguém tenha cartas na mão, o que indica o fim da rodada.

INICIANDO UMA NOVA RODADA:

Embaralhe todas as cartas do baralho e distribua-as novamente entre os jogadores, repetindo as ações indicadas nos passos 1 e 2 da Preparação. O primeiro jogador da próxima rodada é o jogador com menor quantidade de pedaços de cookie. Em caso de empate, o primeiro jogador será o que estiver mais próximo, no sentido horário, do primeiro jogador da rodada anterior.

8

EXEMPLO DE TURNO:



Dante inicia o turno, revelando um pedaço de cookie que será disputado dessa vez. Ele revela um pedaço de cookie de morango, que é bem valioso! Dante quer ganhar esse pedaço de cookie, então joga uma carta 10 azul. Gael, que é o próximo jogador, deve seguir a cor da carta, mas como não tem uma carta azul maior que 10 para ganhar a vaza, ele decide jogar pelo menos uma carta 3 azul, torcendo para que essa seja a carta mais baixa da vez, para pelo menos ganhar um marcador de mágica. Maya olha sua mão e percebe que não tem nenhuma carta azul, então decide jogar uma carta 5 dourada. Como as cartas douradas são o trunfo e ganham de quaisquer cartas de cor normal, Maya comemora, pegando para si o pedaço de cookie de morango. Gael pega um marcador de mágica e descobre que é uma ficha de roubo, então a guarda consigo para usar em um momento oportuno.



Agora, Maya inicia o novo turno, revelando o pedaço de cookie da vez e... oh-oh! É um pedaço de cookie podre! Como ninguém quer levar esse pedaço, Maya decide jogar uma carta 2 verde. Dante só tem uma carta verde na mão, que é a carta 8. Ele não gostaria de jogar essa carta, mas infelizmente não tem alternativas. Gael também só possui uma carta verde na mão, mas é a carta 10. Como ele não quer levar o pedaço de cookie podre, decide jogar uma carta especial, a carta de Mágica, que não possui número e o deixa pegar mais um marcador de mágica. Dante, então, ganha essa vaza e leva o pedaço de cookie podre, enquanto Gael pega um marcador de mágica (de defesa). Gael quer aproveitar e usar seu marcador de mágica de roubo, recebida no turno anterior, e decide usá-la contra Maya. De olhos fechados, pega um dos pedaços de cookie da Maya e, quando percebe, tirou a sorte grande, pois conseguiu roubar justamente o pedaço de cookie de morango!



Dessa vez, Dante inicia o próximo turno. Ele revela o próximo pedaço de cookie, que desta vez é um pedaço de cookie tradicional. Dante joga uma carta 12 vermelha para garantir alguns pontos. No entanto, Gael, mesmo tendo cartas vermelhas na mão, decide jogar a carta 0 (a Lagartixa vence a carta 12, porque é o animal que a menina corajosa jogadora de vôlei mais tem medo). Por sua vez, Maya está decidida a ganhar o pedaço de cookie da vez e, portanto, joga uma carta 13, que é a carta mais poderosa do jogo, afinal, todos perdem para um gatinho fofo. Maya então fica com o pedaço de cookie tradicional e eles continuam jogando até todas as cartas de suas mãos terem sido jogadas.

9

10

FIM DA PARTIDA E PONTUAÇÃO:

Ao final da terceira rodada, todos os jogadores viram seus pedaços de cookie para cima e têm uma última chance de montá-los da forma que melhor lhes parecer. Quando todos tiverem montado seus cookies, os jogadores contabilizam seus pontos da seguinte forma:



* Veja nota na próxima página.

11

Importante:

Para pontuar como um cookie completo, todos os pedaços devem ser do mesmo tipo. Se não for possível, esses pedaços valerão a quantidade de pontos individualmente, como indicado acima.

* Pedaços de cookie podre não podem ser utilizados para montar um cookie inteiro, afinal, ninguém gosta de comer um cookie com pedaços estragados! Além disso, para cada pedaço de cookie podre, você deve sacrificar um pedaço de cookie que você tenha de outro tipo (que não seja podre), ou seja, os cookies podres estragam cookies bons!

Após a contagem, quem tiver mais pontos tem uma enorme dor de barriga e não ganha a partida! Afinal, crianças comendo cookies em demasia é algo que nunca termina bem. Então, o jogador com a segunda maior pontuação é o grande vencedor da Batalha de Cookies! Em caso de empate, o jogador com quantidade maior de pedaços de cookie vence. Se continuar empatado, vence o jogador que tiver menos pedaços de cookie podre. Se o empate persistir, os vencedores dividem o prêmio, porque os cookies mais gostosos são os compartilhados com amigos!



12

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO:



Maria conseguiu montar um cookie tradicional completo, com todos os pedaços desse tipo. Ela ganha 6 pontos por ele. Ela tem também 1 pedaço de cookie com confeito, 2 pedaços de cookie de morango e 1 pedaço de cookie tradicional. Então ela junta esses 4 pedaços e monta um cookie. Ela ganha 2 pontos pelo pedaço de confeito, 8 pontos pelos dois pedaços de morango e 1 ponto pelo pedaço de cookie tradicional, totalizando 11 pontos por este cookie. Somando seus dois cookies, a pontuação final de Maria é de 17 pontos.

13

VERSÃO SIMPLIFICADA PARA INICIANTE:

Para as primeiras partidas do jogo com pessoas que não estejam acostumadas a jogos de carta ou com crianças pequenas, sugerimos considerar as seguintes alterações:

- Retirar as cartas especiais de valor 0, 13/Mágico.
- Retirar as cartas especiais do baralho, ou seja, 0/13/Mágico.

PERGUNTAS FREQUENTES:

- quando duas cartas disputam um marcador de mágica e empatam com o mesmo valor, leva a disputa a carta de menor poder (uma carta não seguindo o naipe da vaza é mais fraca do que uma seguindo o naipe, que é mais fraca que uma cara de trunfo);
- se o empate persistir entre cartas baixas, ambos os jogadores ganham um marcador de mágica cada;
- a carta de Mágico não impede que outro jogador ganhe um marcador de mágica, se este jogar uma carta na mesma vaza de 2 a 5, sendo a de menor valor.

14

VERSÃO DUELO (PARA 2 JOGADORES):

Para jogar uma versão duelo de combate direto para dois jogadores, considere as seguintes alterações:

Preparação:

- Retire um dos naipes (cores) comuns da partida.
- Serão utilizadas as cartas 1/6/8/10/12 dos demais naipes, portanto retire o restante e devolva para a caixa do jogo.
- Serão utilizadas as cartas especiais de valor 0 e 13. O restante deve retornar para a caixa do jogo.
- Os marcadores de mágica também não serão usados nessa versão.
- Embaralhe as cartas em jogo e distribua 10 cartas para cada jogador a cada rodada. Cada jogador escolhe 1 carta da sua mão e dá para seu oponente.

Como jogar:

Siga as regras conforme explicado na versão convencional de jogo, por 3 rodadas.

Fim da partida e Pontuação:

Ao final da terceira rodada, os jogadores contabilizam seus cookies e quem tiver a maior pontuação ganha a partida.

15