

FLIPTOONS



Livro de Regras

VISÃO GERAL

É hora de escalar o elenco para o próximo grande desenho animado! Um caça-talento como você sabe identificar uma estrela e o diretor precisa escalar os Toons para os próximos episódios. Procure no Vale dos Flips pelos personagens perfeitos e garanta que eles saibam trabalhar em equipe e com sinergia para a telinha!

OBJETIVO

Em *FlipToons*, jogadores competem para ter a maior **fama** nas suas **grades de Toon**.

Em cada turno, os jogadores embaralham seu baralho de Toons, revelam cartas em seu grid e usam a fama alcançada para contratar novos Toons ou dispensar Toons da grade.

Quando um jogador alcançar **30 de fama** em uma única rodada, é hora do **Episódio Final**. Quem alcançar a maior fama no Episódio Final vence a partida.

CRÉDITOS

Game Design: Jordy Adan & Renato Simões

Desenvolvimento: Keith Matejka

Ilustrações: Diego Sá

Design Gráfico: Stephen Kerr

Special Thanks: Jonathan Amberson, Paul Berkbighler, Jess Carrier, Cosko, Steven Dast, Kirk Dennison, Harrison Dunn, Lauren Dunn, Adam Gigous, Gina, Alan Grgic, João Gurgacz, Nathan Jenne, Jim Kangas, Kane Klenko, Douglas Mascavo, Claire Matejka, Caleb Paulson, Normal, By, Piazote, Pipa, Mariana Rufatto, Jessica Shrestha, Karina Siebenaler, Eric Tague, Julie Taylor, and Zina.

COMPONENTES



24 CARTAS DE TOON INICIAL



53 CARTAS DE TOON



5 CARTAS DE PREÇO



4 CARTAS DE AUXÍLIO



4 CARTAS DE FAMA



1 CARTA
"ESCOLHA DA CRÍTICA"



1 CARTA DE
PRIMEIRO JOGADOR

ANATOMIA DE UM TOON



PREPARAÇÃO

- 1 Entregue uma **Carta de Auxílio** e uma **Carta de Fama** a cada jogador;
- 2 Entregue um baralho de **6 Toons Iniciais** para cada jogador:
2 Laqartas, 1 Gambá, 1 Libélula, 1 Abelha, e 1 Lesma.



Deixe um espaço disponível para cartas dispensadas.

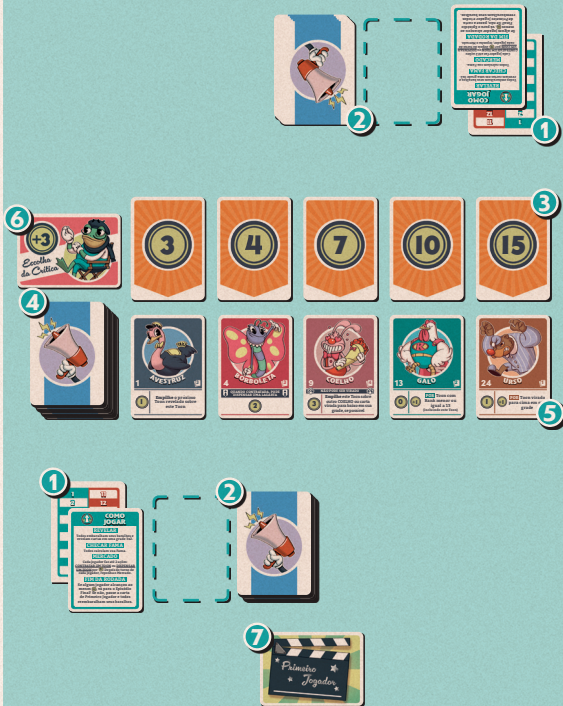
! Todos os Toons Iniciais são cinzas e têm rank 0.

Devolva todos os Toons Iniciais não utilizados, Cartas de Auxílio e Cartas de Fama para a caixa do jogo;

- 3 Coloque as **5 Cartas de Preço**, em ordem crescente, no centro da mesa;
- 4 Embaralhe as **Cartas Toon** e coloque-as viradas para baixo, ao alcance de todos, criando o **Baralho de Toons**;
- 5 Revele as 5 primeiras cartas do Baralho de Toons para criar o mercado. Coloque-as logo abaixo das Cartas de Preço, em ordem crescente de acordo com o seu rank. O Toon de menor rank deve estar logo abaixo da Carta de Preço mais baixa e o Toon de maior rank deve estar abaixo da Carta de Preço mais alta;
- 6 Coloque a carta **Escolha da Crítica** perto do Baralho de Toons;
- 7 Entregue a carta de Primeiro Jogador a quem tiver assistido a um desenho animado mais recentemente.

Agora é só começar a jogar!

EXEMPLO DE PREPARAÇÃO PARA 2 JOGADORES



COMO JOGAR

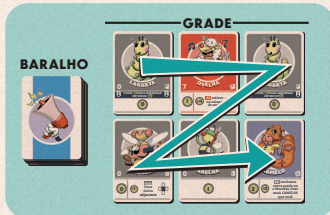
FlipToons é jogado em diversas rodadas, chamadas também de "Episódios".

Cada Episódio é dividido em quatro fases: **Revelar Toons**, **Checar Fama**, **Mercado** e **Fim do Episódio**.

1. REVELAR TOONS

Todos os jogadores jogam essa fase simultaneamente.

Cada jogador embaralha seu baralho virado para baixo. E, em seguida, todos revelam cartas do topo de seus baralhos, uma a uma, e colocam-nas a sua frente formando uma grade 3x2, da esquerda para a direita, formando a linha superior primeiro, depois a linha inferior.



! Alguns Toons têm habilidades que ativam quando são colocados, antes do próximo Toon ser revelado.

Assim que os 6 espaços da grade de um jogador forem preenchidos, ele para de revelar cartas. As cartas restantes permanecem nos seus baralhos, viradas para baixo, em suas áreas de jogo.

Se um jogador não tiver cartas suficientes em seu baralho para completar sua grade, então deve revelar e colocar na grade as que conseguir, respeitando a ordem de revelação.

! Algumas habilidades podem modificar a quantidade de Toons jogados em uma grade.

! A menos que o contrário seja falado, efeitos especiais e habilidades na grade de um jogador só afetam ele mesmo.

2. CHECAR FAMA

Todos jogadores verificam os Toons em suas grades para determinar quanta fama eles obtiveram naquele Episódio, então, marcam o total alcançado colocando sua Carta de Auxílio sobre sua Carta de Fama, de forma que a seta de sua Carta de Auxílio mostre a fama total.

! Depois de calculada, a fama não muda até que seja gasta na fase de Mercado.



Exemplo: Flipas possui 12 em sua grade.

Lagartas: 0.

Ovelha: 5 (1+4 se estiver na coluna do meio).

Libélua: 2 (1 por Toon adjacente único).

Abelha: 1.

Camelo: 4 (2+2, já que nenhuma outra grade, nem o Mercado, possuem Camelos).



Se, em um Episódio, um ou mais jogadores alcançarem 30 de fama, quem tiver alcançado a maior fama recebe a carta Escolha da Crítica, que dará +3 adicionais durante o Episódio Final. Se vários jogadores alcançarem pelo menos 30 e estão empatados com a maior fama, devolva a Escolha da Crítica para a caixa do jogo. Ainda assim, o Episódio Final acontece em seguida (veja Episódio Final, p.11)



CARTA ESCOLHA DA CRÍTICA

3. MERCADO

Começando pelo Primeiro Jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador gasta sua fama para fazer **até duas ações**. Existem dois tipos de ação: **Contratar um Toon** ou **Dispensar um Toon**.

Um jogador pode fazer uma vez cada tipo de ação ou duas vezes o mesmo tipo de ação. Também é permitido pular uma ou ambas ações.

Contratar um Toon: Pegue um Toon do mercado, pagando o preço da Carta de Preço diretamente acima do Toon comprado, com a fama obtida durante a fase "Checar Fama". Adicione o Toon comprado ao baralho do jogador.



Dispensar um Toon: Dispense um Toon revelado e virado para cima em sua grade por 5. Um Toon dispensado é removido permanentemente do baralho do jogador e não é reembalhado durante a fase de Revelar Toons. Coloque o Toon dispensado virado para cima, perto do baralho do jogador que o dispensou.

- ! Cartas no baralho do jogador ou viradas para baixo em sua grade não podem ser dispensadas.
- ! Só é permitido dispensar Toons em sua própria grade.
- ! Não é permitido dispensar um Toon se um jogador possuir menos de 4 cartas em seu baralho.
- ! A fama **não é recalculada** durante esta fase. Fama não gasta **NÃO permanece** para o próximo Episódio.

Reposição do Mercado: Quando um jogador finalizar suas ações, se houver menos que 5 cartas no Mercado, revele cartas do Baralho de Toons até que o Mercado possua 5 cartas reveladas. Reorganize as cartas no Mercado em ordem crescente de rank, do menor para o maior, da esquerda para a direita.



É a vez do próximo jogador, em sentido horário, fazer suas ações. Quanto todos tiverem completado a Fase de Mercado, siga para o Fim do Episódio.

- ! Se o Baralho de Toons não tiver mais cartas, não reabasteça o mercado. As cartas restantes no mercado são reorganizadas a partir da Carta de Preço de maior valor, em ordem decrescente de rank
- ! Se o Mercado também estiver vazio, complete o Episódio atual e prossiga para o Episódio Final.



EXEMPLO DA FASE DE MERCADO:

Flipas possui **13**.
Em sua primeira
ação, contrata a
Cabra por **7** fama.
Flipas coloca a
Cabra no topo do
seu baralho.



Em sua segunda
ação, Flipas
dispensa uma
Lagarta em sua
grade, então
retira a carta
da sua grade e
coloca em uma
pilha de cartas
dispensadas em
sua área de jogo.



Normalmente, Dispensar um Toon custa **5**, mas o efeito especial da Lagarta é que ela pode ser dispensada por **3**. Isso deixa Flipas com **3** restantes, mas sem mais ações disponíveis.

Flipas repõe o Mercado colocando uma carta do Baralho de Toons nele reordenando as cartas Toon do mercado de acordo com seu preço.

4. FIM DO EPISÓDIO

Todos os jogadores recolhem as cartas de suas grades e colocam-nas junto de seus baralhos.

Em jogos para duas pessoas, depois que o Mercado foi reposto e organizado, descarte o Toon mais à esquerda e o Toon mais à direita. Reponha e reorganize o Mercado.

Se nenhum jogador alcançou ao menos **30** durante a fase de Checar Fama, **passe a carta de Primeiro Jogador** para o próximo jogador em sentido horário e comece uma nova rodada.

Se um ou mais jogadores alcançaram ao menos **30** durante a última fase de Checar Fama, o fim do jogo é ativado. Prossiga para o Episódio Final.

EPISÓDIO FINAL

Todos jogadores fazem uma última fase de Revelar Toons e também de Checar Fama. Se um jogador possui a carta "Escolha da Crítica", aquele jogador adiciona **+3** à fama total de sua grade.

Quem alcançou a maior fama no Episódio Final escalou o melhor elenco e venceu a partida!

Se um ou mais jogadores empatarem pela maior fama, apenas os jogadores empatados recolhem suas cartas de suas grades, embaralham-nas junto de seus baralhos e fazem uma nova fase de Revelar Toons, seguida de mais uma fase de Checar Fama. Dentre os empatados, aquele que gerar a maior fama no desempate, vence a partida. Repita este procedimento até que haja um vencedor.



Gambá (0): Apenas um jogador pode se beneficiar da habilidade do Gambá por rodada. Se dois jogadores empatarem pela menor fama, a habilidade do Gambá não é ativada. A habilidade do Gambá pode ser usada para dispensar ele mesmo. Esta habilidade não custa uma ação. Então, mesmo que use a habilidade do Gambá, um jogador ainda possui duas ações de mercado.

Avestruz (1): Se o Avestruz for colocado no último espaço da grade, não revele outro Toon.

Águia (2): Se uma Águia for colocada como a carta final da grade de um jogador, não revele outro Toon. Nenhum Toon é virado pelo seu efeito especial.

Burro (3): Se um Burro for colocado na linha superior, ele não é dispensado por sua habilidade.

Borboleta (4): O efeito especial da Borboleta só pode ser usado para dispensar uma Lagarta virada para cima na grade daquele jogador.

Cachorro (5): A fama gerada pelo Cachorro não é afetada por mudanças no Mercado na Fase de Mercado.

Cabra (6): Se um Macaco cria uma linha extra acima da linha superior, a habilidade da cabra ainda ativa.

Camelo (8): Se houver um empate pela maioria de Camelos, todos os Camelos dos jogadores empatados ativam suas habilidades.

Cavalo (10): Se um jogador contrata um Cavalo, imediatamente descarte qualquer número de cartas presentes no Mercado. Reponha o Mercado imediatamente, ordenando as novas cartas pelos seus ranks. As cartas descartadas são colocadas ao lado do baralho de Toons, viradas para cima.

Cobra (11): Se o Toon do topo do baralho do jogador não puder ser dispensado , em vez disso, coloque-o no espaço seguinte ao da Cobra, ou retorne-o para o baralho do jogador se a Cobra estiver no último espaço da grade.

Quando comprar o Toon do topo do baralho de Toons, ative quaisquer efeitos especiais ou habilidades dele. Por exemplo, se for um Elefante, vire a Cobra com a face para baixo.

Elefante (12): Se um Elefante for o primeiro Toon colocado na grade de um jogador, ignore sua habilidade.

Jacaré (15): O alvo da habilidade do Jacaré gera fama normalmente na fase de Checar fama, mesmo se for dispensado ao final da fase de mercado. Se o alvo do Jacaré for uma pilha, dispense somente uma carta daquela pilha. Se, antes do fim da Fase de Mercado, o Jacaré for dispensado, a habilidade dele não é ativada.

Macaco (17): Quando um Macaco é colocado na linha superior de uma grade, mova-o para uma linha acima da linha superior daquela grade, criando uma linha adicional. Coloque a próxima carta revelada no espaço em que o Macaco deveria ser colocado originalmente. Esta linha adicional é considerada parte da grade do jogador, mas não ocupa os 6 espaços da grade, nem é considerada a linha superior para outros efeitos, como o da Cabra.

Porco (18): O Porco pode ser colocado no baralho de qualquer jogador, ou de volta no baralho de Toons. Se for colocado novamente no baralho de Toons, reembalarhe-o.

Urso (24): O Urso conta todos os Toons virados para cima, incluindo ele mesmo.

Vaca (25): Se a Vaca estiver adjacente a uma pilha, ela pode copiar a fama de uma única carta da pilha, ou de uma carta em suas outras adjacências.

PALAVRAS-CHAVE

Alguns Toons possuem efeitos especiais e/ou habilidades com palavras-chave:

- **Adjacente:** Toons vizinhos uns aos outros, na grade de um jogador, que compartilhem uma lateral (esquerda, direita, cima ou baixo), são considerados adjacentes. Diagonais não são consideradas adjacências.
- **Dispense:** Remova um Toon de sua grade e coloque-o virado para cima em sua área de Toons Dispensados. Qualquer jogador pode olhar as cartas Toon Dispensadas de qualquer jogador, à qualquer momento.
- **Vire:** Vire um Toon em sua grade. Um Toon virado para baixo não gera fama. Um Toon virado para baixo pode ser virado para cima novamente em função da habilidade de uma outra carta.
- **Empilhe:** Coloque um Toon sobre outro Toon da Grade, mantendo os efeitos especiais e as habilidades de todos os Toons empilhados visíveis. Toons empilhados compartilham o mesmo espaço na grade de um jogador e os efeitos especiais e habilidades de todos os Toons virados para cima naquela pilha estão ativos.
- **Adjacência de pilhas:** Cartas em uma pilha não são consideradas adjacentes umas às outras. Todas as cartas em uma pilha são consideradas adjacentes aos espaços ortogonalmente adjacentes ao espaço da pilha na grade do jogador.

REGRAS DO MODO SOLO

Para vencer o modo solo, você deve gerar  antes que não seja possível repor o Mercado completamente.

PREPARAÇÃO MODO SOLO

- Forme um baralho inicial contendo:
1 Libélula, 1 Abelha, 1 Lesma, e 3 Lagartas (em vez de 2, como no jogo para mais jogadores).

 O Gambá não é usado no modo solo.

- Devolva o Porco para a caixa do jogo.
- Depois de terminar a preparação, descarte 20 cartas do baralho de Toons, em um descarte virado para cima.
- As cartas "Primeiro Jogador" e "Escolha da Crítica" não serão usadas.

20 x



COMO JOGAR: SOLO

A cada rodada, faça as fases Revelar Toons, Checar Fama, Mercado e Fim do Episódio como no jogo para mais jogadores.

Depois de repor o mercado ao final da Fase de Mercado, descarte a carta mais à esquerda e a carta mais à direita no mercado.



Reponha novamente o mercado e reordene as cartas de acordo com seus ranks.

Se não houver cartas suficientes para repor o mercado, o jogo acaba.

Se, na fase Checar Fama, você gerou ao menos **30** você vence a partida.

AJUSTANDO A DIFICULDADE

Para ajustar a dificuldade do modo solo, mude a quantidade de cartas descartadas na preparação:

- **TOON MARMOTA (FÁCIL):** 17 cartas
- **TOON TRAPALHÃO (NORMAL):** 20 cartas
- **TOON CAÓTICO (DIFÍCIL):** 23 cartas

Para mais informações ou suporte, por favor acesse
www.fliptoons.com.br

© 2025 Thunderworks Games LLC. Todos direitos reservados.
7182 US Hwy 14 Suite #402, Middleton, WI 53562 USA