

## UM DINÂMICO JOGO DE VAZAS PARA 2 A 5 JOGADORES

Santa confusão! Os piores vilões de Gotham City uniram suas forças para conquistar a cidade! Batman e Robin, a Dupla Dinâmica, terá que lidar com essa ameaça antes que os facinorosos concluam seu plano. Porém, o Cruzado Encapuzado e o Menino-Prodígio precisarão usar toda a sua sagacidade para decidir o momento certo de agir para não serem capturados pelos bandidos!

Esse é **Homem-Morcego: O Jogo de Cartas!**

### COMPONENTES

- 52 cartas de Gotham em 4 cores:
  - 14 cartas **vermelhas** de Vilões (5 a 18 - sendo 15, 16, 17 e 18 Vilões Especiais)
  - 13 cartas **azuis** da Mulher-Gato (+4, +5, +6, +7 e 8 a 16)
  - 12 cartas **verdes** do Robin (três 0 e 6 a 14)
  - 13 cartas **amarelas** do Batman (1 a 13 - sendo 1, 2 e 3 Homem-Morcego)
- 15 cartas de pontuação (3 cartas por cor e 3 cartas especiais - todas as cartas de pontuação do jogo possuem o mesmo verso, que é a pontuação de Parceiro)



### PREPARAÇÃO

Embaralhe bem as cartas de Gotham e distribua-as de acordo com o número de jogadores:

**2 JOGADORES:** Cada jogador recebe 12 cartas de Gotham para compor suas mãos. Em seguida, cada um recebe mais 8 cartas de Gotham para formar um baralho de compras.

**3-4 JOGADORES:** Cada jogador recebe 12 cartas de Gotham.

**5 JOGADORES:** Cada jogador recebe 10 cartas de Gotham.

As cartas de Gotham restantes são deixadas de lado, sem serem reveladas.

Coloque as 15 cartas de pontuação sobre a mesa, viradas para cima, organizadas por cor, de forma que a quantidade de cartas de cada cor seja facilmente vista por todos. Além disso, você vai precisar de papel e lápis, ou do seu celular, para anotar as pontuações.

### JOGANDO

O jogador inicial será a última pessoa a ter lido uma HQ.

O jogador inicial joga a carta de Gotham que desejar da sua mão, virada para cima na mesa. Em seguida, em sentido horário, os outros jogadores jogam uma carta cada.

As cartas jogadas formam uma vaza. Para jogar cartas, os jogadores devem seguir essas regras:

- Cada cor só pode ser jogada uma única vez em uma vaza, portanto, cada jogador deve jogar uma carta de uma cor diferente das que compõem a vaza quando for sua vez de jogar.
- Se um jogador não puder jogar uma carta na vaza, no caso de apenas possuir cartas das cores já jogadas nesta vaza, a rodada acaba imediatamente.

### VENCENDO UMA VAZA

Quem tiver jogado a carta de **maior valor** vence a vaza. Se dois jogadores jogarem cartas do mesmo valor, vence a vaza a carta empatada que foi jogada **por último**.

No entanto, quando uma vaza possui **uma carta de Vilão Especial** (15, 16, 17 ou 18 vermelho) e **uma carta Homem-Morcego** (1, 2 ou 3 amarelo), o jogador que tiver jogado o Homem-Morcego vence a vaza, independente das outras cartas que a compõem.

#### PARA PARTIDAS COM 2 JOGADORES

Em partidas para dois jogadores, as vazas são formadas por 4 cartas. Os jogadores se revezam jogando uma carta de cada vez. Ainda não é permitido jogar duas cartas de uma mesma cor numa mesma vaza. Toda vez que um jogador joga uma carta, ele deve repor sua mão com uma das cartas do seu baralho de compras.

#### PARA PARTIDAS COM 5 JOGADORES

Como existem apenas quatro cores de cartas de Gotham, em partidas para 5 jogadores, uma das cores **deve** ser repetida uma vez na vaza. Jogadores não podem jogar duas cartas de Homem-Morcego (1, 2 ou 3 amarelo) em uma mesma vaza.

*Exemplo 1: Essa é uma vaza válida em uma partida com 5 jogadores*

	Jogador 1 abre a vaza com o 8 <b>amarelo</b> ...		Jogador 2 joga o 8 <b>azul</b> ...		Jogador 3 joga o 16 <b>vermelho</b> , com o Pinguim...		Jogador 4 joga o 2 <b>amarelo</b> , com o Homem-Morcego...		Jogador 5 fecha com o 6 <b>verde</b> .

Jogador 4 vence e leva uma carta de pontuação **amarela**.

*Exemplo 2: Em uma partida com dois jogadores*

	Jogador 1: 5 <b>amarelo</b> ...		Jogador 2: 16 <b>vermelho</b> ...		Jogador 1: 16 <b>azul</b> ...		Jogador 2: 6 <b>verde</b> .

Jogador 1 vence e leva uma carta de pontuação **azul**, uma vez que jogou o 16 **azul** DEPOIS que o jogador 2 jogou o 16 **vermelho**.

### CARTAS DE PONTUAÇÃO

O jogador vencedor na vaza deve pegar uma carta de pontuação da mesma cor da carta que usou para vencer a vaza. *Ex.: Se venceu a vaza com uma carta do naipe vermelho, o jogador deve pegar uma carta de pontuação vermelha, que vale 1 ponto.*

Caso não tenha **nenhuma carta de pontuação** daquela cor disponível, quem venceu a vaza deve pegar uma carta especial de pontuação, que vale 5 pontos.

Caso não haja nenhuma carta de pontuação da cor que usou para vencer a vaza, nem cartas especiais de pontuação, nenhuma carta de pontuação é recebida por quem venceu a vaza.

O mesmo jogador que venceu a vaza atual deve começar uma nova jogando uma de suas cartas à sua escolha.

## FIM DE UMA RODADA

A rodada acaba imediatamente quando um jogador não puder jogar uma carta.

Caso o jogador precise jogar uma carta mas tenha apenas cartas das cores já presentes na mesa, a rodada acaba imediatamente e a vaza atual não é resolvida.

Ao final da rodada, os jogadores contam a quantidade de pontos obtidos por cada um e anotam. Depois reembaralham as cartas de Gotham e repetem a preparação descrita na seção **PREPARAÇÃO**.

Exemplo 3: Em uma partida com 4 jogadores...



## FIM DO JOGO

O jogo dura um número de rodadas igual ao número de jogadores. A cada nova rodada, um novo jogador deve começar a rodada começando a primeira vaza. Uma vez que todos os jogadores tenham iniciado uma rodada, o jogo acaba, os pontos são somados e o jogador com a maior soma de pontos é o vencedor.

## CARTAS ESPECIAIS

Neste jogo, algumas cartas são especiais, com efeitos diferentes das demais. A seguir, temos uma explicação mais aprofundada de cada uma delas:



### CARTAS 1, 2 E 3 DE HOMEM-MORCEGO (AMARELAS)

As cartas 1, 2 e 3 do naipe amarelo são especiais: elas vencem vazas contendo as cartas Charada, Pinguim, Sr. Frio e Coringa (15, 16, 17 e 18 do naipe de Vilões). Independente das outras cartas que compõem a vaza, caso a vaza possua 1, 2 ou 3 do naipe de Homem-Morcego E 15, 16, 17 ou 18 do naipe de Vilões, o vencedor da vaza é o jogador que jogou a carta de Homem-Morcego. **POW!**



### CARTAS 0 (ZERO) DE ROBIN (VERDES)

Ao jogar uma carta verde de valor "0", o jogador que jogou esta carta, ao final da vaza, PODE pegar uma das cartas que foi jogada nesta vaza para sua mão.



### CARTAS "+" DE MULHER-GATO (AZUIS)

Ao jogar uma carta azul que possua um símbolo "+" antes do número, o jogador deve escolher uma carta já presente na vaza para SOMAR o valor de sua carta de Mulher-Gato àquela outra carta. Se vencer esta vaza, o jogador que jogou a carta vencedora pega sua pontuação normalmente. Já o jogador que jogou a carta "+" de Mulher-Gato pega uma pontuação de Parceiro à sua escolha.

## CARTAS DE VILÕES ESPECIAIS (VERMELHAS)

As cartas 15, 16, 17 e 18 do naipe de vermelho representam os perigosos vilões que ameaçam Gotham! Cada uma delas possui um efeito especial ao ser jogada:



### CHARADA - 15

Se CHARADA vencer a vaza em que está presente, o jogador que o jogou pode virar TODAS as cartas de pontuação já conquistadas por um jogador nesta rodada para o lado de Parceiro.



### SR. FRIO - 17

Se SR. FRIO vencer a vaza em que foi jogado, além da pontuação normal, o jogador que o jogou pega uma pontuação extra da reserva e a vira para o lado de Parceiro.



### PINGUIM - 16

Se PINGUIM vencer a vaza em que está presente, o jogador que o jogou ESCOLHE qual jogador começará a próxima vaza. Ele pode escolher livremente entre todos os jogadores, incluindo ele mesmo.



### CORINGA - 18

Se CORINGA vencer a vaza em que foi jogado, o jogador que o jogou escolhe: pega a pontuação normalmente OU rouba uma carta de pontuação de outro jogador à sua escolha.

## MODO DUPLA DINÂMICA

Homem-Morcego pode ser jogado em duplas. Para isso, repita a preparação da partida para 4 jogadores.

As duplas devem sentar à mesa de forma **alternada**. O restante do jogo é quase idêntico ao modo normal de jogo, exceto pela pontuação final de cada rodada. Ao final de uma rodada, considere apenas a **menor pontuação da dupla** e anote-a para a pontuação final. A partida completa deve durar 4 rodadas e cada jogador deve começar uma delas.

Exemplo 4: Em uma partida Dupla Dinâmica...



Nesta situação, a **DUPLA A** deve anotar 4 pontos, uma vez que sua menor pontuação foi feita pelo Jogador 1 da dupla. Já a **DUPLA B** deve anotar 3 pontos, sua menor pontuação, feita pelo Jogador 2 da dupla.

## CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO: Günter Burkhardt e Wolfgang Lehmann

REGRAS ADICIONAIS: Renato Simões

GESTÃO DO PROJETO: Matheus Passeri

TEXTO: Mateus Ornellas

REVISÃO: Felipe Ramos

ILUSTRAÇÃO: Chris Borges

DESIGN GRÁFICO: Felipe Godinho, Robson Minghini

e Tati Hapanchuk

WWW.GEEKSNORCS.COM.BR

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

