



BRIGADEIRO

2-4 pessoas | 10min | 8+ | de Gabriel Toschi

Festinha de aniversário é tudo de bom, mas só pode **comer doce** depois do Parabéns!? Temos que resolver isso! Aproveite para **roubar os docinhos** da mesa sem ninguém ver e seja a criança mais legal da festa.

PREPARAÇÃO

1. Embaralhe as **18 cartas de jogo** e faça um monte no centro com elas viradas para baixo.
2. Abra cartas para formar a **mesa de doces**: 2 cartas em 3 pessoas, 3 cartas em 4 pessoas.



OBJETIVO

Conseguir a maior quantidade de pontos com seus doces ao fim do jogo.

COMO JOGAR

Brigadeiro é jogado em várias rodadas representando as várias chances de correr para roubar docinhos. Siga essas etapas em cada rodada, sempre na mesma ordem:

1. Correr

Contem juntos até 3 e **revelem um número com a mão de 0 a 5**. Quanto maior o número, mais rápido você correu até a mesa de doces e mais chance terá de escolher um doce primeiro.

2. Trombar

Se **2 ou mais pessoas escolherem o mesmo número** (incluindo 0), elas trombam e não pegam doces nessa rodada. Elas podem abaixar a mão.

3. Dedurar

Se ainda tiver **0 e 5** em jogo, quem jogou 0 (e ficou sentado) dedurou a pessoa que jogou 5 (e saiu correndo). As duas **trocam de número** (quem tinha 5 fica com 0, quem tinha 0 fica com o 5).

4. Pegar

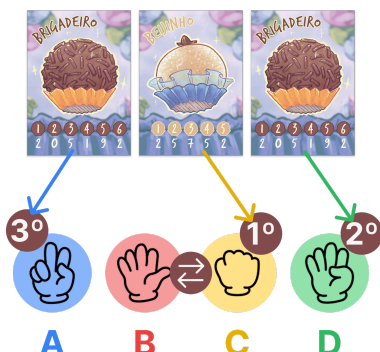
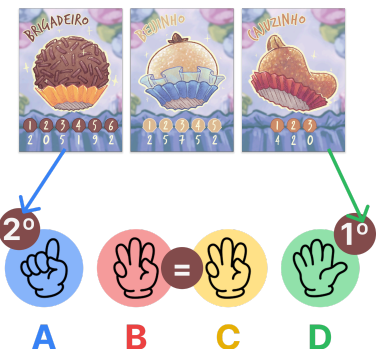
Começando pelo maior número e indo até o menor, **escolha** uma carta da mesa e coloque-a virada para baixo na sua frente. **Não olhe mais** essas cartas até o fim do jogo.

5. Preparar

Para cada carta que foi pega, abra uma nova carta do monte.

Exemplo de rodada 1

1. **Correr**: todos escolhem um número com suas mãos.
2. **Trombar**: B e C escolheram o mesmo número (3) e não pegarão doces nesta rodada.
3. **Dedurar**: como não tem 0 e 5 no jogo, ninguém é dedurado.
4. **Pegar**: D tem o maior número (5) e escolhe o cajuzinho para sua coleção. Então, A tem o segundo maior número (1) e escolhe o brigadeiro.



Exemplo de rodada 2

1. **Correr**: todos escolhem um número com suas mãos.
2. **Trombar**: ninguém escolheu o mesmo número.
3. **Dedurar**: C escolheu 0 e dedurou B, que escolheu 5, e trocam de número. Agora, C fica com 5, e B fica com 0.
4. **Pegar**: C tem o maior número (5, trocado ao dedurar) e escolhe o beijinho. D tem o 2º maior número (4) e escolhe um dos brigadeiros. A tem o 3º maior número e escolhe o outro brigadeiro. B, com o menor número (0), não pega doces.

PONTUAÇÃO E FIM DE JOGO

Quando não for mais possível realizar a etapa de Preparar (o monte não tem cartas o suficiente), o jogo termina.

Deu piriri?

Sem virar as cartas, todos contam quantas cartas pegaram durante o jogo. Se uma pessoa sozinha tem **mais cartas** que todos os outros (independente do valor de cada uma), ela teve **piriri**: descarte aleatoriamente tantas cartas quanto forem necessárias para você ter a mesma quantidade da pessoa com o 2º maior número de cartas. Se 2 ou mais pessoas empatarem na maioria, nada acontece.

Calculando pontuação

Então, revelem as cartas e separe-as por tipo de doce (brigadeiro, beijinho, moranguinho e cajuzinho). Para cada tipo, **pontue por todo o conjunto a quantidade de pontos indicada na carta**.

Exemplo de pontuação 1

4 brigadeiros = 1 ponto
4 beijinhos = 5 pontos
1 cajuzinho = 4 pontos
1 moranguinho = 1 ponto
Total: 11 pontos

Exemplo de pontuação 2

3 brigadeiros = 5 pontos
1 beijinho = 2 pontos
3 cajuzinhos = 0 ponto
3 moranguinhos = 6 pontos
Total: 13 pontos

Quem tem mais pontos, vence! Em caso de empate, os empatados dividem a vitória.

JOGANDO COM 2 PESSOAS

Para jogar com apenas 2 pessoas, faça a preparação como se fossem 4 pessoas jogando. Na etapa de Correr, **use as duas mãos**, sempre escolhendo números diferentes. Cada mão tromba, dedura e pega doces separadamente. Ao fim do jogo, ignore o piriri e junte os doces das duas “mãos” para fazer os conjuntos da pontuação final.

CRÉDITOS

- Um jogo **Piquinim**, feito em parceria com a **CapyCat Games**
- Design de jogo e regras: **Gabriel Toschi**
- Ilustração e design gráfico: **Hugo Pereira**
- Desenvolvimento: **Pedro “Cabelinho”**
- Revisão: **Thiago Leite**

Coleção Piquinim - Volume 2
versão de pré-campanha
regras podem mudar na versão final

