

Guerrinha de Mamona

2 pessoas | 10min | 10+ | de Maurício Nóbrega

Quando a vida era mais simples, todo dia era pé no chão e **guerrinha de mamona** rolando solta. Leia seu oponente, tome boas decisões e seja o novo dono da rua!

COMPONENTES

- 2 cartas de personagem
- 16 cartas de ação (8 verdes e 8 marrons)

PREPARAÇÃO

1. Entregue 1 carta de personagem e 8 cartas de ação (**de mesma cor**) para cada um.
2. Embaralhe suas cartas de mamona e **forme uma grade 4x2** com elas na mesa, com o verso para cima, uma pessoa de frente para a outra na mesa.
3. Coloque sua carta de personagem, com o **lado verde (calmo) virado para cima**, atrás da última linha de cartas de ação.



OBJETIVO

Vencer duas **Guerrinhas** (rodadas) ao revelar cartas de maior número, acertando uma mamonada.

COMO JOGAR

Uma partida de **Guerrinha de Mamona** é composta por diversas rodadas. Em cada rodada, vocês contarão **4 turnos** para se prepararem antes de começar a **Guerrinha**. Cada turno segue estas 3 etapas:

1. Contar

Mova sua carta de personagem **para a frente**, alinhando com a próxima linha de cartas, para **indicar em qual turno** vocês estão.

2. Preparar

Ambos escolhem **uma de suas cartas de ação escondidas e olham qual carta é**, em segredo, retornando-a na mesma posição, ainda virada para baixo.

3. Agir

Caso queira, **revele uma carta de ação escondida e realize seu efeito**. Você não precisa saber antes qual é a carta que vai revelar. Os efeitos são realizados de forma simultânea.

Ação bônus: Estocar

Em qualquer momento do turno, se você tiver apenas 2 cartas escondidas, embaralhe todas as cartas e refaça a grade de cartas, colocando todas viradas para baixo de novo.

Ao fim dos 4 turnos (ou caso algum efeito de carta determine) começa a **Guerrinha**. Ao mesmo tempo, ambos **revelam** uma de suas cartas de ação **escondidas**. A carta de **maior número vence a rodada**.

Em caso de **empate**, **continue revelando cartas** até que uma delas seja maior. Não faça a ação de Estocar mesmo que você tenha 2 ou menos cartas escondidas durante a Guerrinha.

Se uma pessoa **ficar sem cartas para revelar, ela perde**. Se ambas ficarem ao mesmo tempo sem cartas para revelar, ninguém ganha - ambos fazem a ação de Estocar e recomeçam a abrir cartas até que alguém revele um número maior.

Quem **perdeu** a rodada deve realizar uma ação de **Estocar** e uma ação de **Preparar** (ou seja, refazer a grade e olhar uma carta). Além disso, **vire a sua carta de personagem** para o lado laranja (bravo). Agora, você tem uma **habilidade passiva** para as próximas rodadas.

Quem **venceu** a rodada **mantém sua grade** de cartas exatamente como está. Se ainda não é o fim do jogo, mova as cartas de personagem para suas posições iniciais (atrás da grade de cartas) e comece uma nova rodada.

HABILIDADES DOS PERSONAGENS

Cada personagem ganha uma **habilidade passiva** ao perder a primeira rodada, indicada ao virar sua carta para o lado laranja (bravo):

- **Mateus:** durante a Guerrinha, toda carta revelada **vale 1 ponto a mais** (por exemplo, uma carta 3 passa a valer 4). Se a outra pessoa revelar Gritaria, ainda acontece um empate.
- **Vic:** ao arrumar sua grade após sua derrota, **faça 2 ações de Preparar** ao invés de 1; ou seja, você começa a próxima rodada já conhecendo onde estão 2 das suas cartas.



FIM DE JOGO

Se você perder uma rodada e sua carta de personagem **já estava no lado bravo** para cima, você perde o jogo e a outra pessoa vence a Guerrinha de Mamona!

CRÉDITOS

- Um jogo **Piquinim**, feito em parceria com a **CapyCat Games**
- Design de jogo e ilustrações: **Maurício Nóbrega**
- Desenvolvimento: **Pedro “Cabelinho”**
- Desenvolvimento e manual: **Gabriel Toschi**
- Revisão: **Thiago Leite**

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

