

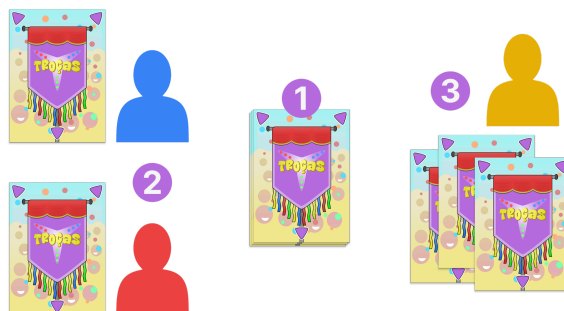
# TROÇAS

1-4 pessoas | 10min | 10+ | de Pedro “Cabelinho”

É carnaval em Olinda/PE e o pessoal na rua está precisando de ajuda **para organizar as troças!** Será que juntos vocês conseguem arrumar os foliões e fazer da festa um sucesso?

## PREPARAÇÃO

1. Embaralhe as **18 cartas de jogo** e faça um monte no centro da mesa com o verso para cima.
2. Entregue **1 carta para cada** pessoa.
3. O maior fã de carnaval de rua da mesa **começa jogando e compra mais 2 cartas**.



## OBJETIVO

Fazer **3 pares de itens** em cada uma das 3 troças **sem fazer uma trinca** de nenhum item.

## COMO JOGAR

**Troças** é um jogo **cooperativo**, ou seja, todos jogam juntos em busca do mesmo objetivo. Vocês **não podem mostrar** ou falar sobre as cartas da sua mão, mas podem discutir estratégias sobre as cartas da mesa. Durante o jogo, vocês formarão **3 troças** - conjuntos de cartas representando foliões - nas posições indicadas pelas **setas roxas** no topo do monte.

Cada carta tem 1 ou mais itens, uma direção indicada no estandarte e pode ter uma **ação especial** na parte de baixo. Ao colocar mais cartas na mesma troça, **sobreponha** as cartas de forma a **cobrir os estandartes** mas mantenha visíveis os itens na lateral esquerda.

No 1º turno, escolha uma das 3 cartas na sua mão e **coloque em qualquer troça** em volta do monte. Se a carta tiver uma **ação especial**, realize-a se possível, mesmo que isso prejudique vocês. **Uma carta nunca pode ser alvo da sua própria ação especial**.

Então, **passe as cartas restantes** da sua mão para **a pessoa à sua direita** e compre 1 nova carta do monte (se ainda houver cartas).

A partir do 2º turno, a próxima pessoa **segue os mesmos passos**, mas a nova carta deve ser colocada na troça **indicada pela direção** do estandarte da última troça em que uma nova carta entrou:



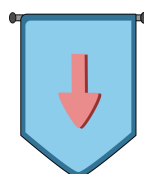
Coloque a carta na próxima troça em **sentido horário**.



Coloque a carta na próxima troça em **sentido anti-horário**.



Coloque a carta em **outra troça** à sua escolha (horário ou anti-horário).



Coloque a carta na **mesma troça** que a última carta foi colocada.

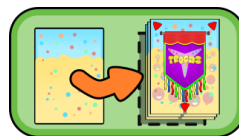
Continue jogando cartas até que uma das **condições de fim de jogo** aconteça.



## AÇÕES ESPECIAIS



**Remova do jogo** outra carta desta troça.



**Mova** outra carta desta troça para o **fim do monte**.



**Remova do jogo** outra carta desta troça que tenha uma **máscara**.



**Remova do jogo** outra carta desta troça que tenha uma **sombrinha**.



**Mova** outra carta desta troça para a próxima troça em sentido **horário**.



**Mova** outra carta desta troça para a próxima troça em sentido **anti-horário**.



**Mova** outra carta desta troça para **qualquer** uma das 2 outras troças.



**Traga** uma carta de **outra troça** para esta, sobrepondo esta carta.

## FIM DE JOGO

Se no fim de qualquer turno (ou seja, após colocar uma nova carta e realizar a ação especial, se houver), as **3 troças** tiverem, pelo menos, **3 pares de itens** cada uma, vocês vencem!

Entretanto, vocês perdem o jogo se a qualquer momento após cumprirem a ação especial da nova carta (se houver), **formar-se uma trinca de itens**, ou se todas as cartas já tiverem sido jogadas.

## JOGANDO SOZINHO

Ao jogar Troças **sozinho**, a forma com que você gerencia as cartas na sua mão é diferente:

- Na preparação, compre 3 cartas para a sua mão.
- Então, jogue até **sobrar apenas 1 carta na mão**.
- Por fim, você **compra 2 cartas** para repor sua mão até ter 3 cartas novamente.
- Continue fazendo isso até uma das condições de fim de jogo acontecer.

## CRÉDITOS

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

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

