



DUAS ENTIDADES.
EQUILÍBRIO DO MUNDO.

NO CÉU, ORDEM,
ORGULHO PROFUNDO.

NA TERRA, AFETO,
CONSTANTE BADERNA.

AO CENTRO, VIDA,
IMENSIDÃO ETERNA.



COMPONENTES

- 50 Cartas numeradas em quatro naipes
 - Oceano (🌊): 0 a 12
 - Deserto (🏜️): 1 a 12
 - Montanha (⛰️): 1 a 12
 - Nuvem (☁️): 13 a 25
- 2 Cartas de Posicionamento na cor Branca (Cão e Dragão)
- 2 Cartas de Iniciativa na cor cinza (Cão e Dragão)
- 5 Cartas de Previsão
- 5 Cubos

OBJETIVO DO JOGO

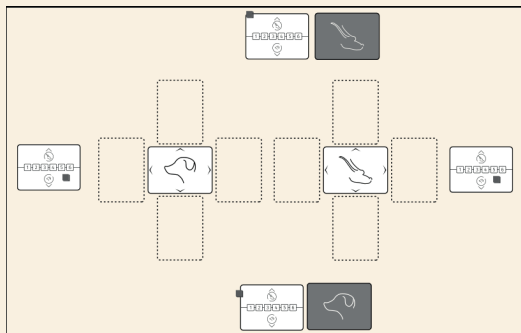
Após as cartas serem distribuídas, as pessoas deverão prever a diferença de número de vazas que irão ganhar entre Vazas do Dragão e Vazas do Cão.

As pessoas vão jogar cartas em duas vazas: a Vaza do Dragão, na qual cartas altas vencem, e a Vaza do Cão, em que cartas baixas vencem.

A estratégia ideal é vencer apenas um único tipo de vaza, já que o Dragão e o Cão não se dão bem. A pessoa que prever a diferença com maior precisão será a vencedora.

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Coloque as Cartas de Posicionamento de Cão e Dragão no centro da mesa na mesma orientação, deixando uma certa distância entre elas. Escolha um dos lados de tal forma que uma seta da carta aponte para cada pessoa que está jogando.
2. Entregue uma carta de previsão e um cubo para cada pessoa.
3. Em um jogo de 4 pessoas remova as cartas com ●●●● e em um jogo de 3 pessoas remova também cartas com ●●●.
4. Cada pessoa revela aleatoriamente uma carta do baralho. Quem tirar a maior carta pega a carta de iniciativa do Dragão, quem tirar a menor carta pega a carta de iniciativa do Cão. Em caso de empate, os empatados tiram cartas adicionais até que desempate. Devolva as cartas reveladas para o baralho.



O JOGO

Fase 1: Distribuição e previsão

Embaralhe as cartas numeradas e **distribua todas igualmente** entre as pessoas.

Cada pessoa **prevê a diferença** do número de **Vazas do Dragão** e **Vazas do Cão** que irão **vencer**. Coloque o Cubo em um dos números da Carta de Previsão para realizar a previsão secretamente. Todas as pessoas revelam sua previsão simultaneamente.

Fase 2: As Vazas

Uma vaza é um conjunto de cartas em que cada pessoa joga exatamente uma carta. A primeira pessoa pode jogar **qualquer carta**. Em seguida, em sentido horário, as demais devem jogar uma carta do **mesmo naipe da carta inicial**, se possível; caso contrário, podem jogar qualquer outra carta.

Neste jogo, duas vazas acontecem ao mesmo tempo: a Vaza do Dragão e a Vaza do Cão.

1. Início da Vaza do Dragão

- A pessoa com a **Carta de Iniciativa do Dragão** sempre começa.
- Ela joga qualquer carta próxima à **Carta de Posicionamento do Dragão**, na direção indicada pela orientação desta pessoa na mesa.
- Em sentido horário, as próximas pessoas devem jogar na Vaza do Dragão, jogando o mesmo naipe da carta inicial, se possível, até chegar a vez da pessoa com a **Carta de Iniciativa do Cão**.

2. Interrupção para a Vaza do Cão

- Quando chega a vez da pessoa com a **Carta de Iniciativa do Cão**, a Vaza do Dragão é temporariamente interrompida.
- Essa pessoa joga qualquer carta próxima à **Carta de Posicionamento do Cão** na orientação referente à sua posição na mesa.
- Em sentido horário, as próximas pessoas jogam na Vaza do Cão, seguindo a mesma regra de seguir o naipe da carta inicial desta vaza.
- A Vaza do Cão prossegue até que todas as pessoas tenham jogado exatamente uma carta nela.

3. Retomada da Vaza do Dragão

- Após o término da Vaza do Cão, a Vaza do Dragão é retomada a partir de onde foi interrompida (a pessoa com a Carta de Iniciativa do Cão).
- O processo continua até que todas as pessoas tenham jogado exatamente uma carta também na Vaza do Dragão.

Quando todas tiverem jogado uma carta em cada vaza, avalie quem venceu cada vaza:

Vaza do Dragão:

- A **maior carta de Nuvem** vence a vaza.
- Se não houver cartas de Nuvem, a **maior carta do naipe inicial** vence a vaza.
- Quem venceu pega a carta que jogou e a posiciona, virada para baixo, **acima** da carta de previsão. Depois, pega a Carta de Iniciativa do Dragão para iniciar a próxima vaza.

Vaza do Cão:

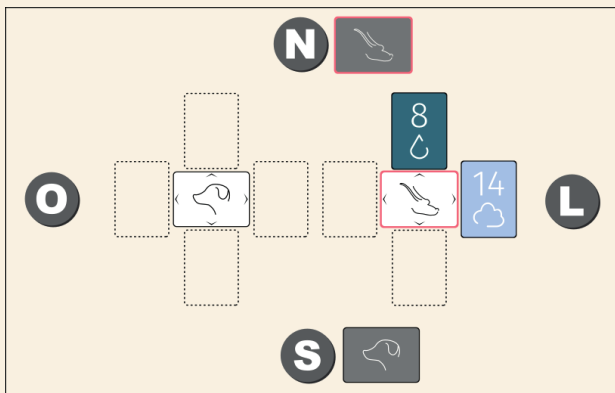
- A **menor carta, independente do naipe**, vence a vaza.
- Em caso de empate, a última carta jogada vence.
- Quem venceu pega a carta que jogou e a posiciona, virada para baixo, **abaixo** da carta de previsão. Depois, pega a Carta de Iniciativa do Cão para iniciar a próxima vaza.

Se a vaza for vencida com uma cartas com **ícone de estrela** (cartas **3, 7, 13** ou **17**), a pessoa vencedora deve pegar uma carta adicional, contabilizando como se tivesse vencido duas vazas. Em partidas com 3 pessoas, caso não haja cartas suficientes para isso, utilize uma das cartas que foi descartada anteriormente.

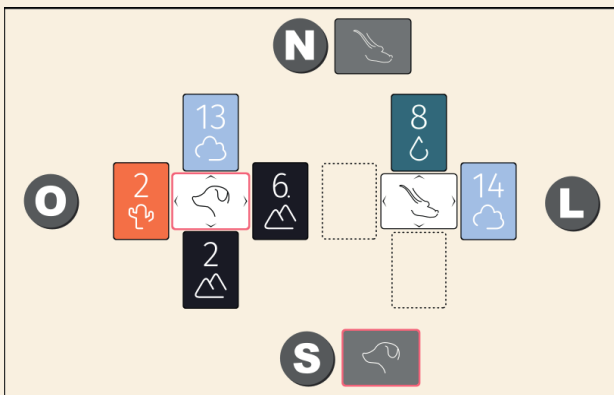
Após avaliar quem venceu cada vaza, descarte todas outras cartas viradas para baixo.

Exemplo:

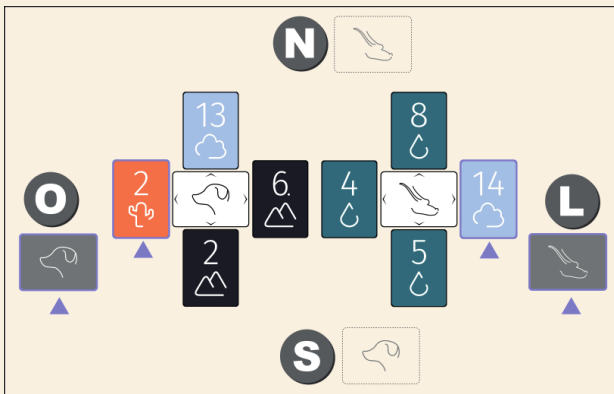
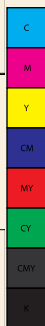
Norte possui a Carta de Iniciativa do Dragão e inicia jogando um 8 de Oceano na Vaza do Dragão. Em seguida, é a vez de Leste, que não tem cartas de Oceano na mão, por isso, joga um 14 de Nuvem. Depois é a vez de Sul, que possui a Carta de Iniciativa do Cão; nesse momento, a Vaza do Dragão é interrompida.



Sul então começa a Vaza do Cão, jogando um 2 de Montanha. Oeste não tem cartas de Montanha e joga um 2 de Deserto. Norte também não possui cartas de Montanha e, por isso, joga um 13 de Nuvem. Leste então joga um 6 de Montanha.

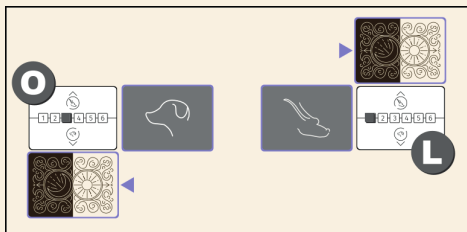


Concluída a Vaza do Cão, a Vaza do Dragão é retomada com Sul jogando um 5 de Oceano. Por fim, Oeste joga um 4 de Oceano.



Na Vaza do Dragão, a carta vencedora é o 14 de Nuvem de Leste, por ser a carta mais alta do naipe Nuvem. Leste vence a vaza, coloca uma carta jogada virada para baixo acima da sua carta de previsão e recebe a Carta de Iniciativa do Dragão para iniciar a próxima Vaza do Dragão.

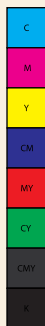
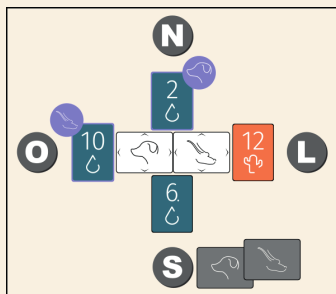
Na Vaza do Cão, Sul e Oeste jogaram cartas de valor 2. Como Oeste jogou por último, ele vence a vaza. Oeste coloca a carta virada para baixo abaixo da sua carta de previsão e recebe a Carta de Iniciativa do Cão.



Continue jogando como descrito acima, **exceto se uma única pessoa vencer ambas as vazas do Dragão e Cão simultaneamente.** Se isso ocorrer, coloque as Cartas de Posicionamento do Dragão e do Cão lado a lado. Então as pessoas jogarão **apenas uma vaza que terá duas resoluções.**

Iniciando pela pessoa com as duas Cartas de Iniciativa e seguindo em sentido horário, cada pessoa joga uma única carta na vaza.

Uma vencedora será determinada pela condição da Vaza do Cão e outra pela condição da Vaza do Dragão. (É possível que uma mesma pessoa vença as duas novamente).



Após resolver a vaza, se pessoas diferentes venceram em cada critério, retome o fluxo normal com as vazas do Cão e Dragão separadas.

A rodada termina imediatamente quando após a resolução de uma vaza todas pessoas **tiverem uma ou nenhuma carta na mão**.

PONTUAÇÃO

1. Descarte cada par de cartas formados por **uma carta acima e uma carta abaixo da Carta de Previsão**. Receba **1 ponto** para cada par descartado.
2. Verifique a **diferença** entre as **cartas restantes** (acima ou abaixo da Carta de Previsão) e o **valor marcado com o cubo na carta de previsão**.

Receba **5 pontos** por cada unidade de diferença entre esses valores.

Exemplo 1:

Você fez uma previsão de 3. No fim da rodada você venceu 4 Vazas do Dragão e 1 Vaza do Cão.

- 1. Você descarta um par de cartas (recebendo 1 ponto).*
- 2. 3 cartas restaram acima da sua Carta de Previsão. A diferença da previsão (3) e número de cartas restantes (3) é zero, então não receba nenhum ponto.*

Total: $1 + (0 \times 5) = 1$ ponto

Exemplo 2:

Você fez uma previsão de 2. No fim da rodada você venceu 2 Vazas do Dragão e 2 Vazas do Cão.

- 1. Você descarta dois pares de cartas (recebendo 2 pontos).*
- 2. 0 cartas restaram. A diferença da previsão (2) e número de cartas restantes (0) é dois, então ganhe 10 pontos.*

Total: $2 + (2 \times 5) = 12$ pontos

Após pontuar, embaralhe e distribua as cartas novamente. As pessoas que estiverem com as Cartas de Iniciativa do Dragão e do Cão permanecem com elas, e quem possuir a Carta de Iniciativa do Dragão inicia a próxima rodada.

FIM DO JOGO

Ao fim de **três rodadas**, a pessoa com **menos pontos** vence.

Se houver um empate, cada pessoa risca uma linha horizontal reta em um pedaço de papel. A pessoa que tiver a linha mais próxima de uma linha perfeitamente reta vence o jogo — ou simplesmente compartilham a vitória enquanto observam o horizonte.

VARIANTE NEBLINA

Em alguns momentos, o Dragão pode se aproximar muito do Cão, causando um nevoeiro e tornando difícil visualizar o horizonte.

Altere o **passo 2** da pontuação para:

[...] Receba **3 pontos** por cada unidade de diferença entre esses valores.

CRÉDITOS

Obrigadíssimo a todas as pessoas que me ajudaram nessa jornada! A quem testou, opinou sobre o jogo e a arte, às amigadas que incentivaram a seguir em frente e, claro, a quem apoiou financeiramente e viabilizou o projeto.

Um agradecimento especial à Luiza, minha parceira de vida, que me apoiou sempre, mesmo nos momentos em que eu estava mega ansioso; ao Alex, por entrar nessa comigo pela Barai, criar a belíssima identidade visual do selo e organizar o conteúdo gráfico para a produção, mesmo com toda a correria; ao Toschi, pelo belo caligrama que fez para o jogo (além de ter sugerido o nome); e aos revisores, que me ajudaram na parte mais difícil pra mim: escrever este manual.

Autoria e Arte:
Arthur Lacerda

Revisão de regras:
Maurício Torselli
Thiago Leite



BARAI
@baraijogos



Vídeo de Regras