

LOIRADO BANHEIRO



OBJETIVO:

Mostrar sua coragem, permanecendo no banheiro até o último instante em cada rodada e obter duas vitórias.

Componentes:

- 3 cartas de Grito
- 3 cartas de Toc-Toc
- 1 carta de Interruptor
- 1 carta de Chute na Privada
- 1 carta de Descarga
- 1 carta de Fios de Cabelo
- 1 carta de Banheiro Feminino sem pontuação
- 2 cartas de Banheiro Feminino de 2 pontos
- 4 cartas de Banheiro Feminino de 1 ponto
- 1 carta de Banheiro PCD sem pontuação
- 2 cartas de Banheiro PCD de 2 pontos
- 4 cartas de Banheiro PCD de 1 ponto
- 2 cartas de Banheiro Masculino de 2 pontos
- 4 cartas de Banheiro Masculino de 1 ponto
- 3 cartas de Cabine de Banheiro de 2 pontos
- 2 cartas de Cabine de Banheiro de 3 pontos
- 1 carta de Cabine de Banheiro de 4 pontos
- 1 carta de Loira do Banheiro
- 4 cartas de Ajuda do Jogador
- 3 fichas de Papel Higiênico

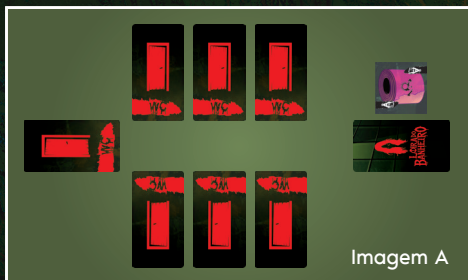
PREPARAÇÃO:

Embaralhe a carta da Loira do Banheiro e as seis cartas de Cabine de Banheiro e coloque-as sobre o centro da mesa conforme a imagem A.

Embaralhe o restante das cartas e forme um monte ao alcance de todos, com as faces voltadas para baixo.

O primeiro jogador é quem mais recentemente foi ao banheiro.

Obs.: Num jogo para 2 ou 3 jogadores, as cartas de Banheiro que não possuem pontuação devem ser retiradas.



INÍCIO DE JOGO:

Em sentido horário, cada jogador decide se “vai ao banheiro”. Em caso positivo, deve pegar a carta do topo do monte e revelá-la a todos os jogadores, colocando-a à sua frente. Se não quiser mais “ir ao banheiro”, o jogador não deverá pegar mais cartas até o final da rodada. Existem 8 tipos de cartas que têm a chance de serem reveladas dessa maneira. São elas:



Banheiro (Feminino, Masculino e PCD) - Trazem pontuação (1 ou 2 pontos), exceto 2 delas que são nulas, devendo ser colocadas à frente do jogador e reveladas para que todos possam vê-las.

Toc-Toc - quando revelada, o jogador deverá pegar uma ficha de Papel Higiênico e inverter o sentido do jogo. Se todas as fichas de Papel Higiênico tiverem sido recolhidas, o jogador deve então pegar qualquer ficha pertencente a outro participante. A escolha é livre.



Grito - quando revelada, obriga o jogador a abrir uma das cartas fechadas no centro da mesa.

Fios de Cabelo - “convide” outro participante a abrir uma das cartas fechadas no centro da mesa e fique com ela se for uma carta de Pontuação. Se for revelada a Loira do Banheiro, quem retirou sofrerá as consequências.



Descarga - o jogador deve escolher uma carta com pontuação de outro participante e tirá-la da rodada.

Chute na privada - revelando esta carta deve-se escolher uma carta fechada do centro da mesa tirá-la da rodada sem que ninguém veja, inclusive o próprio jogador.





Espelho - essa carta se transforma em outra carta de pontuação, seja do próprio jogador ou de outro participante, no final da rodada, durante a contagem da pontuação.

Interruptor - o jogador guarda consigo, podendo usá-la para terminar a rodada em sua vez de jogar. Caso termine com a carta ao final da rodada sem utilizá-la, a mesma valerá 2 pontos.



O CENTRO DA MESA:

O centro da mesa traz, no início da rodada, as 7 cartas dispostas conforme ilustração A. A interação com essas cartas ocorre por meio de cartas do monte reveladas pelos participantes como visto anteriormente.

Existem duas possibilidades entre as cartas reveladas a partir do centro da mesa:



Pontuação - são 6 cartas que podem chegar a pontuações maiores que as das cartas de Banheiro.

Quando reveladas, passam a compor o placar do jogador.

Loira - ao revelar a carta da Loira do Banheiro, o jogador perde todas as cartas conquistadas e a rodada é finalizada instantaneamente, a não ser que tenha 2 cartas de Banheiro do mesmo tipo (Feminino, Masculino ou PCD) e as retire da rodada, mantendo sua permanência. Nesse caso, a carta da Loira do Banheiro é re-embaralhada junto às restantes no centro da mesa.



As fichas de Papel Higiênico

Cada ficha de Papel Higiênico vale 1 ponto ao final da rodada. Além disso, o jogador detentor de uma dessas fichas não precisará devolvê-la quando a rodada for encerrada. Isso mesmo! O jogador continua com as fichas de Papel Higiênico não utilizadas que estão em seu poder, de uma rodada para outra.



Ainda, sempre que um outro jogador revelar uma carta de Grito e se dirigir ao centro da mesa para a abertura de uma das cartas que ali se encontram, o detentor da ficha de Papel Higiênico poderá dela se desfazer, dizendo que irá acompanhar o adversário ao banheiro - mais de um detentor de ficha de Papel Higiênico poderá fazer isso ao mesmo tempo. Então, o revelador da carta Grito escolhe sua carta no centro da mesa sem

abri-la. Os demais, em ordem de uso da ficha de Papel Higiênico, escolhem suas cartas, também sem revelá-las. Assim o primeiro revela, seguido dos demais. Se a carta da Loira do Banheiro aparecer em algum momento durante as revelações, os subsequentes à revelação não abrem suas cartas, mesmo tendo gasto suas fichas.

FIM DA RODADA

A rodada termina quando:

- Um dos jogadores revelou a carta de Loira do Banheiro e não tem como se safar, descartando cartas de Banheiro de mesmo tipo **OU**
- O jogador detentor da carta Interruptor decide terminar a rodada **OU**
- A terceira carta Grito for resolvida.

Ao final da rodada os pontos nas cartas são contados e o jogador com mais pontos registra uma vitória.

Em caso de empate, vence o jogador que conseguiu a pontuação usando menos cartas de Banheiro.

O jogo termina quando um jogador vencer duas rodadas.

CRÉDITOS

Autor

Rogério Lourenço

Ilustrações

Weberson Santiago

Design Gráfico

Rogério Lourenço

Desenvolvimento

Board Game Bureau

Revisão

Board Game Bureau

Produzido no Brasil.

