

## 2 Votar

A fase de votação começa quando cada jogador tiver apenas uma carta na mão.

Cada jogador deve indicar se ele acha que tem o maior valor da carta ou não. Para isso, ele deve primeiro estender o braço para o centro da mesa. Então, na contagem de "3" cada jogador deve mostrar simultaneamente o polegar para cima (se ele acha que tem o maior valor de carta) ou o polegar para baixo (se ele acha que ele não tem o maior valor de carta).

## 3 Determinar o Perdedor

Todos os jogadores revelam a carta na mão.

Agora é hora de determinar o perdedor!

**Importante!**

Há somente um perdedor em cada rodada!

Se o jogador com o maior valor de carta colocou o polegar "para baixo", ele é o perdedor.



6

Se o jogador com o maior valor de carta escolheu o polegar "para cima", o jogador com o menor valor de carta é o perdedor.



Se o jogador com o maior valor de carta escolheu polegar "para cima" e outra pessoa escolheu o polegar "para cima", o jogador com o menor valor de carta daqueles que escolheram "para cima" é o perdedor.



7

Em caso de empate (devido aos efeitos das cartas especiais), o jogador com o valor de carta mais baixo (aquela carta com o menor número) é o perdedor.

O perdedor vira uma de suas cartas de "personagem" com o sapo para cima.

Se ele não tiver virado ambas as cartas de "personagem" ainda (se transformando em um sapo), prepare-se para jogar a próxima rodada.

O perdedor pega 2 cartas especiais: ele mantém uma (de sua escolha) e dá a outra para o jogador a sua esquerda, que será o primeiro jogador na próxima rodada.

Deixe as cartas especiais, as cartas de ação e as cartas de "personagem" como estão, embaralhe todas as 19 cartas de jogo e faça conforme a preparação, agora jogue a próxima rodada seguindo as mesmas regras.

8

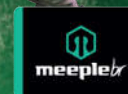
## Fim do jogo

O jogo termina quando um jogador vira ambas Cartas de "personagem" e, assim, se transforma em um sapo.

Este jogador é o perdedor do jogo, e todos outros jogadores zombam dele!



Fabricado e distribuído por:  
YMIR DISTRIBUIDORA DE JOGOS DE TABULEIRO EIRELI  
CNPJ: 35.775.225/0001-02  
Endereço: Rua das Andorinhas, 197, Itararé  
Embu Guaçu/SP - CEP 06.900-000 - Brasil



9

Bruno Cathala & Vincent Dutrait

## REGRAS



8+



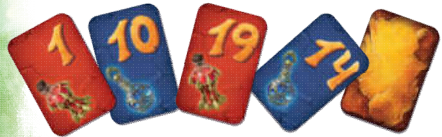
3-6 jogadores



15 minutos

## Componentes

- 19 Cartas de jogo (numeradas de 1 a 19)



- 2 Cartas de ação frente e verso (total de 4 ações)



Carta 1

Carta 2

- 23 cartas especiais (com alguns efeitos malucos!)



- 6 cartas de personagem (em pares)



1

## Objetivo do Jogo

Em cada rodada você deve fazer o seu melhor para acabar com a carta certa e atrapalhar os planos dos seus oponentes, mas tenha cuidado durante a votação: um erro e você é o perdedor!

## Configuração

- Cada jogador recebe um "personagem" (um conjunto de 2 cartas) e o coloca na mesa à sua frente (lado humano para cima).
- Coloque as duas cartas de ação em qualquer lado no centro da mesa.
- Embaralhe as 23 cartas especiais e forme um baralho no centro da mesa.
- Embaralhe as cartas de jogo. Distribua as cartas com o verso para cima e coloque o restante na mesa fechadas (viradas para baixo) e / ou abertas (viradas para cima) conforme o número de jogadores:

2

| Número de Jogadores | Cartas na mão | Cartas abertas na mesa | Cartas fechadas na mesa |
|---------------------|---------------|------------------------|-------------------------|
| 3                   | 4             | 4                      | 3                       |
| 4                   | 4             | 1                      | 2                       |
| 5                   | 3             | 2                      | 2                       |
| 6                   | 3             | 0                      | 1                       |



Cada jogador mantém as suas cartas na mão sem mostrá-las aos outros.

Apenas para o 1º turno: escolha o primeiro jogador aleatoriamente. Ele leva uma carta especial. Cartas especiais são mantidas viradas para baixo na mesa em frente aos seus donos (eles podem secretamente consultar suas cartas a qualquer momento).

3

## Comando o jogo

O jogo acontece em uma sequência de rodadas, e cada rodada consiste em três fases:

- 1 Jogar as cartas
- 2 Votar
- 3 Determinar o Perdedor

Durante a primeira fase, a partir do primeiro jogador e continuando no sentido horário, cada participante joga uma carta da sua mão e aplica os respectivos efeitos.

Quando cada jogador tiver apenas 1 carta em mãos, a segunda fase começa.

Cada jogador vota ou "polegar para cima" ou "polegar para baixo" - dependendo do valor da carta que tem em mãos.

Então o perdedor da rodada é determinado - ele vira uma de suas cartas "personagem" com o sapo para cima.

4

## 1 Jogar as cartas

Durante o seu turno, você deve jogar uma carta de sua mão para a mesa.

Se você jogar uma carta vermelha (1, 15-19), coloque-a fechada na mesa. Seu turno termina.

Se você jogar uma carta azul (2-14), coloque-a aberta na mesa. Agora você deve:

- Ativar uma de suas cartas especiais (se você tiver alguma) - aplique o seu efeito e descarte-a aberta em uma pilha de descarte especial ou coloque-a aberta na mesa (se a carta assim instruir),

OU

- Aplique uma das duas ações visíveis das cartas de ação na mesa e depois vire a carta de ação que você usou.

Em qualquer momento do jogo, se o baralho de cartas especiais estiver vazio, forme um novo baralho com a pilha do descarte.

5