

Mistureba Mágica



MANUAL DE REGRAS

Créditos

Game design Thiago Queiroz

Ilustração Daniele Rios Boleeiro

Design gráfico Daniele Rios Boleeiro

Revisão Marcelo Fernandes

Editor Marcelo Fernandes

Componentes

1 carta de Caldeirão

Jogo básico

Cartas de Ingredientes:

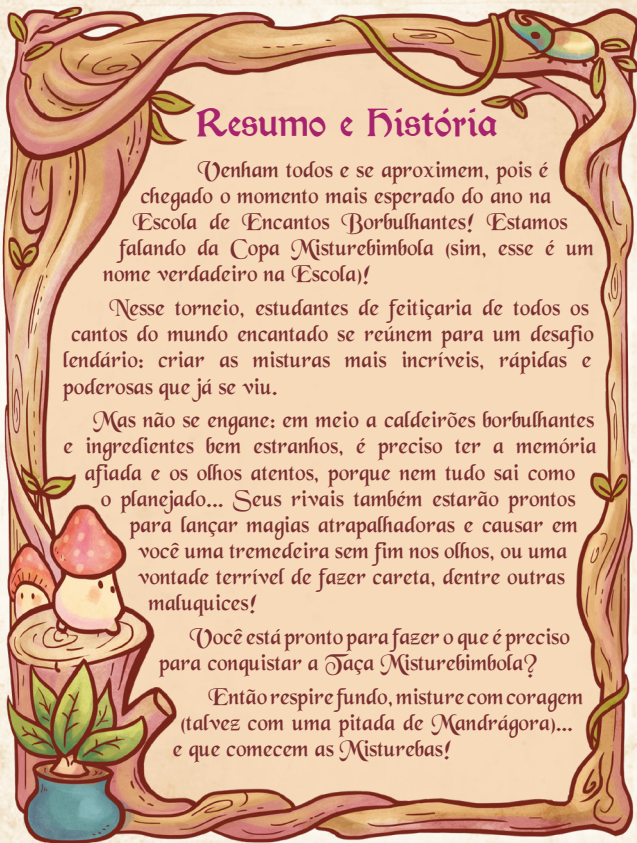
- ↳ 8 cartas de abóbora
- ↳ 8 cartas de cogumelo
- ↳ 8 cartas de besouro
- ↳ 8 cartas de mandrágora
- ↳ 8 cartas de essência de unicórnio
- ↳ 4 cartas de bruxo
- ↳ 6 cartas de ladrão

16 cartas de Receita

Cartas adicionais de Ingredientes:

- ↳ 6 cartas de gato
- ↳ 2 cartas de escudo
- ↳ 2 cartas de cachorro
- ↳ 2 cartas de Ingrediente falso
- ↳ 2 cartas de Ingrediente em dobro
- ↳ 2 cartas (adicionais) de bruxo
- ↳ 6 cartas vazias

*total
89 cartas*



Resumo e História

Venham todos e se aproximem, pois é chegado o momento mais esperado do ano na Escola de Encantos Borbulhantes! Estamos falando da Copa Misturebimbola (sim, esse é um nome verdadeiro na Escola)!

Nesse torneio, estudantes de feitiçaria de todos os cantos do mundo encantado se reúnem para um desafio lendário: criar as misturas mais incríveis, rápidas e poderosas que já se viu.

Mas não se engane: em meio a caldeirões borbulhantes e ingredientes bem estranhos, é preciso ter a memória afiada e os olhos atentos, porque nem tudo sai como o planejado... Seus rivais também estarão prontos para lançar magias atrapalhadoras e causar em você uma tremedeira sem fim nos olhos, ou uma vontade terrível de fazer careta, dentre outras maluquices!

Você está pronto para fazer o que é preciso para conquistar a Taça Misturebimbola?

Então respire fundo, misture com coragem (talvez com uma pitada de Mandrágora)... e que comecem as Misturebas!



Preparação

1

Separe a carta de Caldeirão e coloque-a no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.



2

Separe as 16 cartas de Receitas. Elas possuem o verso identificado por "Receitas". Embaralhe as cartas e forme uma pilha com os nomes de feitiços virados para baixo, próxima à carta de Caldeirão.



3

Pegue as cartas restantes (cartas de Ingredientes), embaralhe-as e distribua igualmente entre os participantes. As cartas que sobrarem ficam de fora da partida, e cada jogador coloca (sem olhar) as suas cartas numa pilha de compras virada para baixo à sua frente.

Mistureba Mágica é um jogo que permite uma variedade bem ampla de montagem de cartas de Ingredientes, para tornar as partidas mais diversas e desafiadoras.

Para o modo básico, as cartas a serem utilizadas são as seguintes:

- 8 cartas de abóbora
- 8 cartas de cogumelo
- 8 cartas de besouro
- 8 cartas de mandrágora
- 8 cartas de essência de unicórnio
- 4 cartas de bruxo
- 6 cartas de ladrão

(para outros modos, verifique no final do manual)

Como Jogar

O jogador mais novo começa a partida, e ele deve revelar as duas cartas do topo da pilha de Receitas, deixando-as no centro da mesa, para todos verem, com a parte que mostra apenas os Ingredientes virada para cima.

A seguir, começando pelo primeiro jogador, cada jogador vai revelando a carta do topo da sua pilha de Ingredientes, virando-a rapidamente e colocando numa pilha única e comum a todos no meio da mesa, virada para cima, perto da carta de Calderão.

Essa pilha central é chamada pilha de Memória de Ingredientes e os jogadores precisarão memorizar a ordem e os Ingredientes que estão ali. **Mas atenção:** ninguém pode mexer na pilha e apenas a carta do topo é visível aos jogadores.



Importante: os jogadores devem revelar suas cartas como mostrado na imagem ao lado

Quando a pilha de Memória de Ingredientes tiver uma ordem de cartas de Ingredientes que atenda exatamente a uma das receitas disponíveis na mesa (não precisa seguir a ordem exata da Receita, apenas conter todos os Ingredientes de forma consecutiva), a primeira pessoa que der um tapa na carta de Caldeirão é a vencedora da rodada, executa aquela Receita e realiza o Feitiço correspondente!

Em seguida, coloca a carta em sua área de jogador, com a parte do feitiço virada para cima (veja a parte “Realizando Feitiços” mais adiante). Essa carta também conta como 1 ponto de vitória na Copa Misturebimbola.

Porém, há uma reviravolta! Os outros jogadores podem falar “**DESAFIUS TOTALUS!**”, se acharem que o jogador que deu o tapa errou. Nesse caso, as cartas da pilha de Memória de Ingredientes são reveladas para os jogadores verificarem a ordem dos Ingredientes. Se o jogador que deu o tapão errou, o jogador que desafiou ganha a Receita da rodada para si, realizando o efeito do Feitiço desta Receita. Mas se o jogador que deu o tapão estiver certo, quem desafiou



precisa dar uma de suas receitas já realizadas (se houver) para o jogador que deu o tapão corretamente (nesse caso, o efeito do Feitiço desta Receita não é ativado novamente). Ou seja, quem é desafiado, mas está certo, pode acabar levando 2 cartas de Receita como prêmio e realizando o Feitiço apenas da Receita da vez, então muito cuidado ao desafiar alguém! Mais adiante, há um gráfico explicativo de como funciona o Desafio Totalus!

Caso ninguém fale “**DESAFIUS TOTALUS!**”, o jogador que deu o tapão apenas mantém a carta de Receita que acabou de ganhar para si, e realiza o Feitiço da Receita normalmente.

Uma nova carta de Receita deve ser revelada, uma nova rodada é iniciada, e o jogador inicial passa a ser o jogador à esquerda do jogador que deu o último tapão.



Observações:

- Sempre que alguém der um tapa no Caldeirão, a pilha de Memória de Ingredientes é colocada no descarte e uma nova pilha se inicia.
- Sempre que as cartas dos jogadores acabarem, reembalhe o descarte e redistribua as cartas igualmente entre os jogadores.
- Existem algumas cartas especiais, elas terão seus efeitos explicadas mais adiante.

Fim da Partida

A partida continua até que um jogador acumule 4 pontos, ou seja, 4 cartas capturadas de receitas. Quando isso acontece, a partida termina imediatamente, e esse jogador é o vencedor da Copa Misturebimbola!



Realizando feitiços

Sempre que alguém consegue realizar um Feitiço a partir do preparo de uma Receita, ao revelar o Feitiço da carta, deve escolher outro jogador que receberá o efeito do Feitiço. Muito importante: ao realizar um Feitiço, o jogador deve pronunciar de forma bem imponente o nome do feitiço!

Por sua vez, o jogador enfeitiçado deve seguir o efeito até que a próxima Receita seja capturada por qualquer jogador.

A seguir, uma lista dos Feitiços e seus efeitos:



→ **Brachius Rigidus:** o enfeitiçado deve ficar com um dos braços totalmente esticado, como se o braço estivesse petrificado



→ **Cheirus Fetidus:** o enfeitiçado deve tapar o nariz com uma das mãos, como se estivesse sentindo um fedor horrível



→ **Gostus Putridus:** o enfeitiçado deve ficar fazendo careta, como se estivesse sentindo um gosto terrível



→ **Manus Coladus:** o enfeitiçado deve ficar com uma das mãos fechada, como se estivesse totalmente colada



→ **Olhus Piscadelius:** o enfeitiçado deve ficar com um dos olhos piscando rapidamente, como se tivesse uma coceira tenebrosa no olho



→ **Piolhus Cocéirus:** o enfeitiçado deve ficar coçando a cabeça, como se estivesse infestado de piolhos



→ **Blabus Blalabus:** o enfeitiçado deve ficar repetindo o som “blabláblablá”, como se essa fosse a única coisa que conseguisse falar



→ **Peitus Palpítus:** o enfeitiçado deve dar tapinhas no peito repetidamente, como se o coração estivesse batendo mais forte

Cartas Especiais

Algumas cartas especiais possuem efeitos que alteram a pilha de Memória de Ingredientes, veja abaixo o que cada uma faz:



→ **Essência de unicórnio:** é uma carta curinga e pode ser utilizada para substituir qualquer Ingrediente



→ **Bruxo:** quando essa carta aparece, ela pega toda a pilha de Ingredientes e coloca no descarte, iniciando uma nova pilha.



→ **Ladrão:** quando essa carta aparece, ela rouba o último Ingrediente da pilha de Ingredientes. Isso significa que esse Ingrediente roubado deixa de existir e deve ser ignorado por todos os jogadores. Mas, às vezes, isso faz com que uma Receita seja imediatamente completa, então fique atento!

→ **Gato:** quando essa carta aparece, ela protege a pilha do próximo bruxo que aparecer. Afinal, todos os bruxos amam gatos e sempre se esquecem do que estavam fazendo quando encontram um. ○



→ **Cachorro:** quando essa carta aparece, ela invalida o efeito do último ladrão que apareceu. Às vezes, isso faz com que uma Receita seja imediatamente completa, então fique atento! Se não houver nenhum ladrão na pilha de Ingredientes, a carta de cachorro não produz efeito nenhum.

→ **Dobro!:** quando essa carta aparece, ela faz com que o último Ingrediente fique duplicado. Às vezes, isso faz com que uma receita seja imediatamente completada, então fique atento!

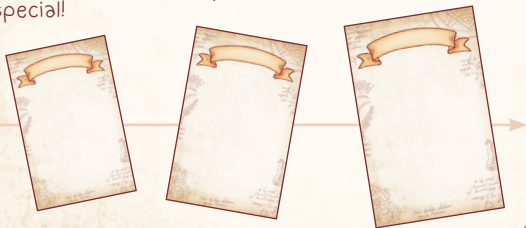


→ **Escudo:** quando essa carta aparece, ela faz com que o último Ingrediente esteja protegido de quaisquer ameaças.



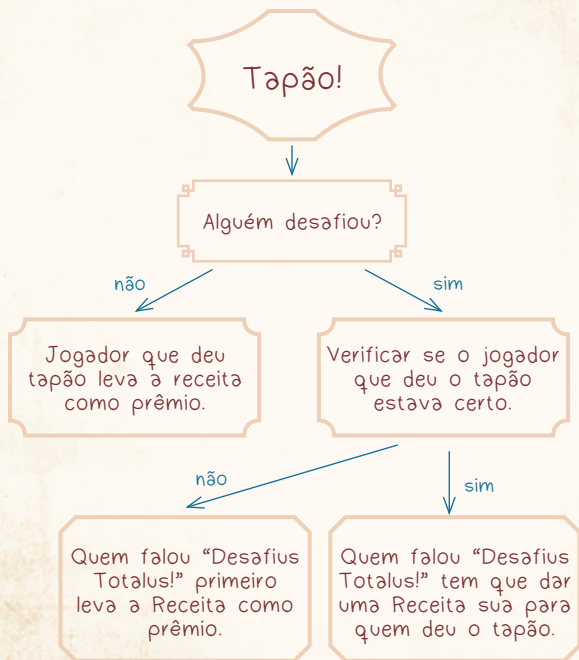
→ **Ingrediente Falso:** quando essa carta aparece, ela faz com que o próximo Ingrediente a aparecer fique inválido. Afinal, misturar Ingredientes bons com Ingredientes duvidosos nunca dá certo!

→ **Cartas vazias:** sim, você tem algumas cartas vazias para que você possa criar suas próprias cartas e fazer com que seu jogo seja ainda mais especial!



Desafius Totalus!

Quando algum jogador grita “**DESAFIUS TOTALUS!**”, essa é a sequência de eventos que devem seguir:



Modos alternativos de jogo

Agora que você jogou algumas partidas de Mistureba Mágica, está pronto para explorar outras formas de jogar, utilizando outras cartas especiais para compor o baralho principal. É recomendável que você sempre mantenha as cartas de Essência de Unicórnio, Bruxo e Ladrão, mas inclua mais algumas cartas especiais para apimentar a partida! Há ainda 2 cartas de Bruxo adicionais para você incluir em partidas diferentes também!

Modo de jogo para crianças pequenas

Para incluir crianças menores, é possível jogar ignorando a regra do desafio. Ou seja, sempre que alguém der um tapão, a ordem dos Ingredientes é verificada e, se o jogador acertar, leva a Receita. Se errar, nada acontece e a Receita volta a ficar disponível para todos os jogadores.

Além disso, é sugerido jogar sem as cartas de Receita, inicialmente com as crianças pequenas. Nesse caso, a condição do tapão é de quando aparecerem 3 Ingredientes diferentes na pilha de Memória de Ingredientes.

Agradecimentos do autor:

Para minha esposa e filhos, por fazerem dos jogos
uma tradição de família comigo.

Informações Gerais

Idade: a partir de 6 anos

Tempo de jogo: 20 minutos

Jogadores: 2 a 4

Distribuído em Brasil
DEVIR LIVRARIA, LTDA
Rua Chamatu, 197-A

Vila Formosa
CEP 03359-095
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
www.devir.com.br
sac@devir.com.br
telefone (11)2924-6918