



LIVRO DE REGRAS

parade

O desfile começou no País das Maravilhas. Todos estão fantasiados, as ruas decoradas, a excitação está no ar. Vamos achar mais pessoas para juntar-se ao desfile. Você é um dos organizadores do desfile e está constantemente tentando o seu melhor para encorajar as pessoas a participar. Se apenas as pessoas que já estão participando não fossem embora tão cedo... Após pouco tempo, eles simplesmente perdem todo o interesse no desfile. Ainda, se alguém aparecer com a mesma fantasia ou de uma maior classificação, tudo o que eles fazem é deixar o desfile e reclamar para você. Você apenas quer que todos se divirtam, mas por que isso é tão difícil?



OBJETIVO DO JOGO

Jogadores jogam cartas de suas mãos enquanto tentam não pegar cartas do desfile. Ninguém quer pontos no País das Maravilhas.

COMPONENTES

66 cartas em 6 cores (com valor entre 0 a 10).

PREPARAÇÃO PARA O DESFILE

O jogador inicial será o que participou de uma festa do chá recentemente. Começando com o jogador inicial, o jogo continua em sentido horário. O jogador inicial embaralha as cartas e distribui 5 cartas com a face para baixo a cada jogador. 6 cartas serão colocadas com a face para cima no centro da mesa, formando uma fila (todos os personagens “movendo-se” para a mesma direção) – estes são os participantes iniciais do desfile. A caixa do jogo é posta à frente da fila para ajudar a determinar o início da sequência de participantes. O outro lado é chamado de final do desfile. As cartas remanescentes são colocadas com a face para baixo formando um baralho de compra, próximo ao desfile.

SEQUÊNCIA DE JOGO

Durante o seu turno, um jogador realiza as seguintes ações, na ordem abaixo:

1. Escolha 1 das cartas de sua mão e coloque-a no final do desfile.
2. Se necessário, cartas serão removidas do desfile e colocadas na frente do jogador.
3. Compre 1 carta do baralho.

O próximo jogador realiza as mesmas ações em seu turno.

EXPLICAÇÃO DAS AÇÕES

- 1. O jogador escolhe uma das cartas de sua mão e a coloca no final do desfile. Esta carta não conta na contagem de cartas da ação abaixo (2).
- 2. Dependendo da carta jogada, algumas cartas poderão ser removidas do desfile.

Se o número de cartas já tomando parte do desfile é **menor ou igual** ao valor da carta jogada, nenhuma carta será removida do desfile.

Se o número de cartas já tomando parte do desfile é **maior** do que o valor da carta jogada, então algumas cartas serão removidas do desfile.

Para determinar quais cartas devem ser removidas, comece contando do final do desfile em direção ao início, não levando em consideração a carta que acabou de ser jogada. Todas as cartas em uma posição superior ao valor da carta que acabou de entrar “podem ser removidas”. Todas as cartas em uma posição inferior ao valor da carta que acabou de entrar estarão seguras e não correm o risco de serem removidas.

Para determinar quais cartas que “podem ser removidas” irão sair, siga as regras abaixo:

- Todas as cartas com a **mesma cor** da carta jogada (não importando o número).
- Todas as cartas com um valor **menor ou igual** ao valor da carta jogada (não importando a cor).

As cartas removidas são colocadas com a face para cima e divididas por cor, em frente ao jogador. Os valores destas cartas devem ser visíveis a todos os demais jogadores. Então é melhor posicioná-las em formato de cascata (uma em cima da outra, somente com os valores de cada carta aparecendo).

As cartas remanescentes no desfile são movidas em direção ao início do desfile, preenchendo os espaços vazios.

Se uma carta com o valor **0** é jogada, **todas** as cartas “podem ser removidas”.

- **3.** O jogador compra uma carta da pilha de compra e completa sua mão (5 cartas na mão).



Uma carta (Verde – 3) é jogada da mão e colocada no final do desfile. Uma vez que o valor da carta é 3, você ignora as próximas três cartas já que elas não serão afetadas pela carta recém jogada. As quatro cartas restantes podem ser removidas e aqui está o que será retirado:

Todas as cartas com a mesma cor da carta jogada: a Verde – 0 e a Verde – 7 devem ser removidas.

E todas as cartas com um valor menor ou igual ao valor da carta jogada: a Vermelha – 3 deve ser removida.

Lembre-se! Você **apenas** remove cartas que “podem ser removidas”.

ÚLTIMA RODADA DO JOGO

A última rodada começa quando (a) um jogador colecionou cartas de todas as 6 cores, ou (b) se a pilha de compras chegou ao fim.

(a) Se um jogador coletou a 6ª cor, ele termina o seu turno normalmente. Após isso, cada outro jogador, incluindo aquele que coletou a 6ª cor, jogará um turno a mais – o último. Entretanto, os jogadores não compram cartas (ação 3) da pilha de compras.

O jogo termina após a última rodada.

(b) Se a pilha de compras acabou, cada jogador joga um último turno. O jogo termina quando todos tiverem 4 cartas restantes em suas mãos.

Mesmo que outro jogador consiga a 6ª cor durante a última rodada, isso não terá mais nenhum efeito. O jogo terminará após uma rodada.

PONTUAÇÃO

Após o final do jogo, cada jogador escolhe 2 cartas de sua mão e as descarta. As 2 cartas remanescentes serão adicionadas àquelas a sua frente, como pontos.

Nota: Cada uma dessas 2 cartas vai tanto ser somadas a cores que você já possui, ou vai criar uma nova pilha (se você não possuir nenhuma daquela cor).

Apenas as cartas a sua frente serão pontuadas. As cartas que tomam parte do desfile serão descartadas.

Para cada cor, os jogadores devem determinar o número de pontos que marcaram. Cada cor é tratada separadamente:

1. Determine quem dos jogadores possui mais cartas de cada cor. O jogador (ou jogadores) com mais cartas de determinada cor irá virá-las com a face para baixo e cada uma destas cartas valerá apenas 1 ponto (o valor impresso da carta não será contado).
2. Cada jogador então irá somar os **valores impressos** de todas as suas cartas restantes, e adicioná-los ao valor total da etapa 1 (cartas com a face para baixo).

VENCEDOR

No País das Maravilhas nem tudo é o que parece, e o que parece pode ser o que realmente é, mas ao contrário! Logo, **o jogador com menos pontos é o vencedor!**

Em caso de empate, o jogador empatado com menos cartas a sua frente (com a face para cima ou para baixo) vence o jogo.



EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

Os números entre parênteses () mostram o valor das cartas.

ALICE

3 cartas Vermelhas (10, 8, 3), 5 cartas Azuis (9, 7, 6, 5, 0), 1 carta Roxa (0), 2 cartas Verdes (4, 2), 3 cartas Cinzas (7, 4, 0).

Alice possui mais cartas Azuis e Cinzas do que os demais jogadores.

Sua pontuação é calculada como se segue:

Vermelho: $10+8+3 =$	21
Azul: 5 cartas $\times(1) =$	5
Roxo: $0 =$	0
Verde: $4+2 =$	6
Cinza: 3 cartas $\times(1) =$	3
Total: $=$	35 pontos

O CHAPELEIRO

2 cartas Vermelhas (1, 0), 1 carta Azul (8), 4 cartas Roxas (8, 7, 5, 3),

3 cartas Cinzas (9, 8, 1), 2 cartas Laranjas (10, 1).

O Chapeleiro possui mais cartas Roxas e Cinzas do que os demais jogadores.

Sua pontuação é:

Vermelho: $1+0 =$	1
Azul: $8 =$	8
Roxo: 4 cartas $\times(1) =$	4
Cinza: 3 cartas $\times(1) =$	3
Laranja: $10 + 1 =$	11
Total: $=$	27 pontos

O GATO DE CHESHIRE

4 cartas Vermelhas (7, 6, 5, 2), 2 cartas Azuis (4, 3), 2 cartas Roxas (2, 1),

4 cartas Verdes (9, 8, 7, 6), 1 carta Cinza (10), 3 cartas Laranjas (3, 2, 0)

O Gato de Cheshire possui mais cartas Vermelhas, Verdes e Laranjas do que os demais jogadores.

Sua pontuação é:

Vermelho: 4 cartas $\times(1) =$	4
Azul: $4 + 3 =$	7
Roxo: $2+1 =$	3
Verde: 4 cartas $\times(1) =$	4
Cinza: $10 =$	10
Laranja: 3 cartas $\times(1) =$	3
Total: $=$	31 pontos



O CHAPELEIRO VENCE O JOGO

Pois possui a menor numeração: 27 pontos.

REGRA PARA 2 JOGADORES

A única regra que muda é a determinação de quem detém a maioria das cartas de uma cor na pontuação: um jogador só terá a maioria se ele tiver 2 cartas ou mais de uma determinada cor a mais do que o outro jogador.

CRÉDITOS

Autor: Naoki Homma | *Ilustrador das Cartas:* Chris Quilliams |

Desenvolvimento: Team Z-Man Games

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

Tradução: Yure Moraes | *Edição:* Aline Borges |

Revisão: João Barcelos, Aline Borges, Yure Moraes & Izabel Favato



www.zmangames.com



FIRE ON BOARD
jogos

www.fireonboardjogos.com.br

©2008 naoki homma / GRIMPEUR, Inc.

©2016 Z-Man Games, Inc.

Parade é uma marca registrada de Z-Man Games, Inc.

e licenciada para Fire on Board Jogos LTDA.

Todos os direitos reservados.

