

MANUAL DE REGRAS

RÔDA
DE
SAMBA



Crie a sua roda de samba combinando vários instrumentos criativos, de corda e percussão, e atraia grandes sambistas para a sua região. Ao chamar sambistas, você ganhará pontos de fama e, no fim da partida, a roda de samba mais famosa vencerá.

COMPONENTES



4 rodas frente e verso (8 regiões)



43 sambistas



68 instrumentos



4 malandros comuns

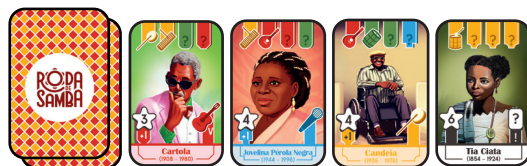


4 malandros coloridos



1 bloco de pontuação

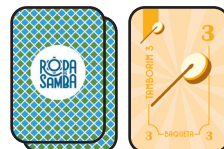
PREPARAÇÃO



Embaralhe os sambistas e abra 4 cartas. Deixe o restante do baralho na mesa virado para baixo.



Embaralhe os instrumentos junto com os malandros comuns e dê 5 cartas para cada jogador (guarde os malandros coloridos na caixa, pois eles não farão parte da sua primeira partida). Deixe o restante do baralho na mesa virado para baixo.



Abra uma carta do baralho de instrumentos e deixe-a no descarte (se for um malandro, devolva-o, reembalhe e abra uma nova carta).



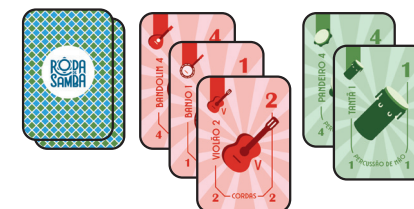
Dê uma roda para cada jogador, que escolherá com qual lado quer jogar. Quem receber a Pedra do Sal/Praça Onze e Estácio começará (pois foi nesses lugares que o samba começou). Se ninguém receber essa roda, começará o último jogador que foi a um samba.

COMO JOGAR

A partir do primeiro jogador, seguindo em sentido horário, faça três ações na sua vez, nessa ordem: **comprar, baixar e descartar**.

AÇÃO 1: COMPRAR

Pegue 2 cartas do topo do baralho de instrumentos OU pegue todas as cartas de uma mesma cor no descarte.



Nesse exemplo, você poderá comprar 2 cartas do topo do baralho, ou as 3 cartas vermelhas, ou as 2 cartas verdes

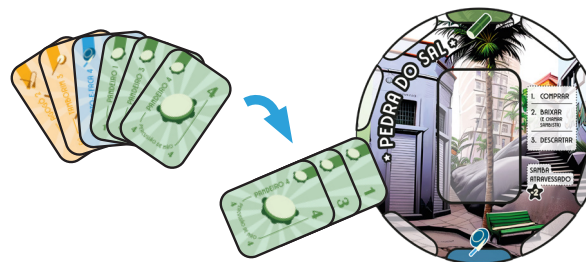
AÇÃO 2: BAIXAR

Baixe um instrumento da sua mão em um espaço ao redor da sua roda (e chame um sambista, se puder).

Escolha um instrumento da sua mão e **baixe-o em qualquer um dos 10 espaços ao redor da sua roda**. Se esse instrumento já estiver na sua roda, coloque a nova carta no mesmo espaço já ocupado por ele (mantendo os seus números visíveis).

Exemplo: ao baixar um surdo, se já houver outro surdo na sua roda, coloque-o no mesmo espaço. Se não houver, coloque-o em qualquer espaço vazio ao redor da roda.

Importante: Se você tiver na sua mão um par, trio ou quarteto do mesmo instrumento, poderá baixar todas essas cartas de uma só vez (mantendo os seus números visíveis).



Nesse exemplo, você poderia baixar o agogô, ou o tamborim, ou o prato-e-faca, ou os três pandeiros

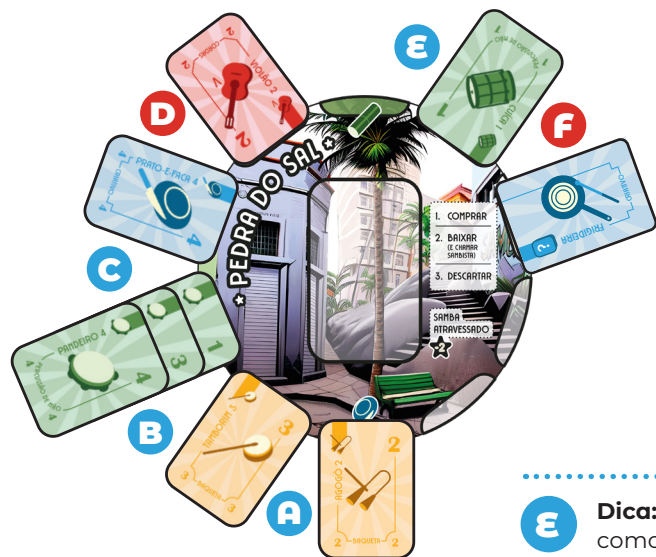
Dica: quanto mais instrumentos iguais você baixar de uma só vez, melhor será para a sua pontuação no final da partida



CUIDADO COM O SAMBA ATRAVESSADO

Numa roda de samba, espera-se que os instrumentos estejam em harmonia uns com os outros. Por isso, **quando um instrumento for baixado ao lado de outro, o ideal é que eles combinem a cor ou, pelo menos, o número**. Do contrário, você terá um samba atravessado (desarmonia) e, no fim da partida, perderá 2 pontos por cada samba atravessado.

Se você tiver na sua roda um par, trio ou quarteto de um mesmo instrumento, para manter a harmonia ficará mais fácil, pois poderá combinar o número de qualquer um deles com o instrumento ao lado.



- A** O agogô e o tamborim estão em harmonia por serem da mesma cor ✓
- B** O tamborim e o trio de pandeiros estão em harmonia pelo número 3 ✓
- C** O trio de pandeiros e o prato-e-faca estão em harmonia pelo número 4 ✓
- D** O prato-e-faca e o violão não estão em harmonia, pois não combinam cor e nem número entre si. Se durante a partida você baixar o violão 4 ou o prato-e-faca 2, conseguirá criar harmonia entre eles. Caso contrário, no final da partida, perderá 2 pontos por isso ✗

E **Dica:** Baixar um instrumento afastado do outro, como a cuíca em relação ao violão, não romperá a harmonia da sua roda ✓

F **Observação:** A frigideira é um instrumento coringa e os coringas não possuem número. Ou seja, coringas sempre causarão samba atravessado quando estiverem ao lado de instrumentos de cor diferente da sua ✗

CHAME UM SAMBISTA PARA A SUA RODA

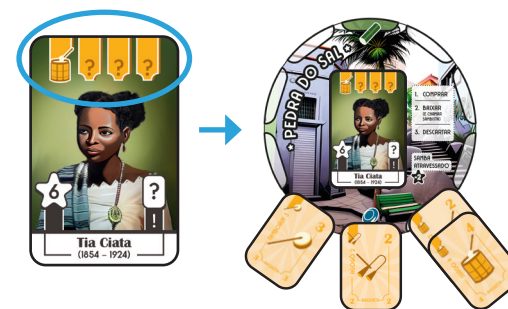
Após baixar um instrumento, **se você tiver na sua roda todos os instrumentos indicados no topo da carta de um sambista, chame-o** para a sua roda antes da ação de descartar. Pegue a carta de sambista, coloque-a no centro da sua roda, e abra uma nova carta em seu lugar, de modo que haja sempre 4 sambistas abertos.



Quando houver uma interrogação colorida, você precisará ter qualquer instrumento daquela cor. Quando houver duas interrogações sobrepostas, você precisará ter dois instrumentos repetidos daquela cor.

Dica: um instrumento coringa poderá contar como qualquer instrumento daquela cor (até mesmo repetido). Exemplo: o repique de mão (coringa verde) poderá contar como qualquer instrumento verde: pandeiro, tantã, ganzá ou cuíca.

Importante: Você poderá chamar apenas um sambista por jogada.



Para chamar a Tia Ciata para a sua roda, você precisará ter baixado:

- ▶ um surdo
- ▶ três instrumentos amarelos quaisquer (poderão ser outros surdos, inclusive)



Para chamar o Bezerra da Silva para a sua roda, você precisará ter baixado:

- ▶ dois instrumentos amarelos repetidos
- ▶ dois instrumentos verdes repetidos

Na parte inferior da carta de sambista, você verá:



4 pontos de fama e bônus por cor que o sambista te dará no final da partida (ver *Pontuação*)



benefício extra (instrumento ou ação diferenciada)

Como benefício extra, alguns sambistas levarão um instrumento para a sua roda e você poderá contar com ele para chamar outro sambista nas suas próximas jogadas.

Exemplo: o Candeia levará um tamborim para a sua roda e, com isso, será mais fácil de chamar o Cartola (que pede um tamborim) ou a Clara Nunes (que pede um instrumento amarelo qualquer).



Outros sambistas te darão alguma ação diferenciada. Quando houver uma exclamação, esta ação será concedida imediatamente e apenas uma vez. Confira a tabela.

Importante: Quando você chamar um novo sambista, coloque-o sobre o sambista anterior, pois é esse novo sambista que comandará a sua roda e você não terá mais o benefício do sambista anterior.

BENEFÍCIOS DOS SAMBISTAS



Nessa rodada, você não precisará descartar



Compre agora uma carta do topo do baralho



Faça agora a ação do malandro e não descarte



Escolha agora qual dos seus sambistas anteriores ficará no topo (e tenha o seu benefício novamente)



Qualquer instrumento para chamar outra sambista mulher



Qualquer instrumento para chamar qualquer sambista



Qualquer instrumento vermelho/amarelo/verde/azul para chamar outro sambista

AÇÃO 3: DESCARTAR

Descarte um instrumento ou um malandro da sua mão.

No final da sua jogada, descarte uma carta da sua mão. Se for um instrumento, coloque-o no descarte correspondente (instrumento amarelo no descarte amarelo, por exemplo). Se for um malandro, coloque-o em qualquer descarte já existente (se não houver nenhum descarte, o malandro não poderá ser jogado).

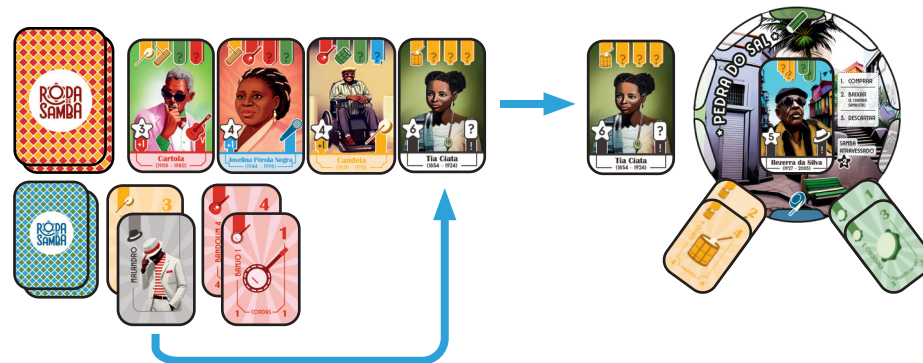


Aqui, você só poderia jogar o malandro no descarte amarelo ou no vermelho. Quando alguém comprar o descarte amarelo, levará o malandro também

O MALANDRO

Quando você descartar um malandro, atraia um sambista, da mesa ou do topo do baralho de sambistas, e deixe-o ao lado da sua roda. Com isso, só você terá acesso a esse sambista e, em qualquer jogada futura, quando tiver os instrumentos necessários, chame-o para a sua roda. Abra uma nova carta de sambista no lugar do sambista atraído, de modo que haja sempre 4 sambistas abertos.

Importante: Você só poderá ter um sambista ao lado da sua roda e, caso descarte outro malandro no futuro e queira atrair um novo sambista, **troque de lugar o anterior com o novo sambista escolhido** (na mesa ou no topo do baralho).



Ao jogar o malandro no descarte amarelo, você atraiu a Tia Ciata para perto da sua roda. Agora, apenas você poderá chamá-la para a sua roda (quando tiver todos os instrumentos necessários)

FIM DA PARTIDA: RODA COMPLETA OU FIM DO BARALHO

O jogo seguirá até que um jogador complete a sua roda com 10 instrumentos diferentes OU caso o baralho de instrumentos acabe. Quando uma dessas duas condições acontecer, a partida terminará após a vez do último jogador (a pessoa que estiver à direita de quem começou), pois, assim, todos os jogadores terão a mesma quantidade de jogadas.

PONTUAÇÃO

- 1 Some as estrelas de todos os seus sambistas e os bônus de cada cor.
- 2 Subtraia os sambas atravessados que você tiver.



O Nelson Sargento, por exemplo, te dará 2 pontos e mais 1 ponto para cada instrumento vermelho baixado na sua roda

Quem obtiver mais pontos de fama será a roda de samba vencedora.

Em caso de empate, vencerá a roda que tiver mais instrumentos baixados no total.



EXEMPLO DE PONTUAÇÃO:



Tia Ciata: 6 pontos

Bezerra da Silva: 5 pontos

Candeia: 4 pontos + 1 ponto para cada instrumento amarelo = 8 pontos

Beth Carvalho: 4 pontos + 1 ponto para cada instrumento vermelho = 7 pontos

2 sambas atravessados: -4 pontos

Total: 22 pontos de fama

OUTRAS FORMAS DE JOGAR

Dependendo do público ou do seu interesse, há outros modos de jogo e variantes que você pode experimentar. Confira as alterações em relação ao modo padrão:

MODO 2: SIMPLES

ideal para crianças e jogadores casuais

- 1 Não haverá malandros, pois **não haverá descarte**. Retire-os do jogo.
- 2 Ignore a parte inferior das cartas dos sambistas, pois a pontuação será simplificada e não haverá benefícios dos sambistas.
- 3 Na sua vez, faça apenas duas ações: **comprar 2 cartas do baralho e baixar**. Porém, só compre 2 cartas se você tiver menos do que 6 cartas na mão.
- 4 Após baixar, **chame quantos sambistas você puder** dentre os 4 sambistas abertos. Depois disso, reponha as cartas dos sambistas e passe a vez.
- 5 Na hora da pontuação, conte 1 ponto para cada sambista chamado e menos 1 ponto para cada samba atravessado.

MODO 3: ESTRATÉGICO

ideal para jogadores experientes

- 1 Ao baixar um novo instrumento, coloque-o adjacente a um instrumento anterior (o seu primeiro instrumento poderá ser baixado em qualquer espaço).
- 2 Cada região possui dois espaços marcados com instrumentos específicos. No final da partida, receba 2 pontos extras por cada instrumento baixado no seu espaço correspondente.



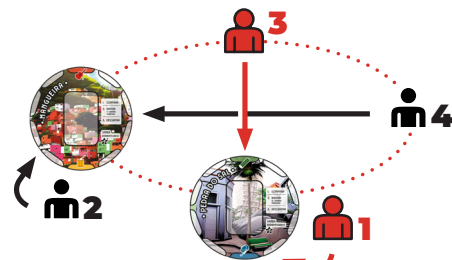
Nesse exemplo, o seu próximo instrumento terá que ser baixado em um dos espaços ao lado do surdo (desse jeito será mais difícil não ter samba atravessado)

Além disso, na Pedra do Sal, se você conseguir baixar um prato-e-faca no espaço correspondente, receberá 2 pontos extras no final da partida. O mesmo vale para o ganzá no espaço superior da roda

VARIANTE 1: JOQUE EM DUPLA

para 4 jogadores

Todos os modos de jogo (padrão, simples e estratégico) podem ser jogados em dupla. Sendo assim, a única diferença é que os jogadores 1 e 3 baixarão instrumentos e chamarão sambistas em uma mesma roda, e os jogadores 2 e 4 farão o mesmo.

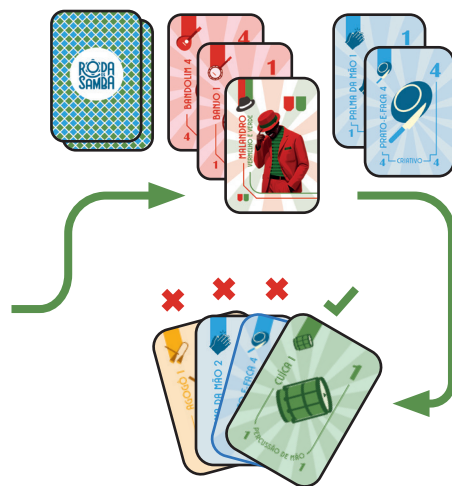


VARIANTE 2: OS NOVOS MALANDROS

O modo padrão e o modo estratégico podem ser jogados com os malandros coloridos no lugar dos malandros comuns. Cada malandro colorido possui 2 cores e quando você descartar um deles, coloque-o em um descarte correspondente a uma das suas cores (se não houver um descarte correspondente, esse malandro não poderá ser jogado).

Exemplo: o malandro vermelho e verde só poderá ir para o descarte vermelho ou para o descarte verde.

Ao descartar um malandro colorido, atraia um sambista para perto da sua roda do mesmo modo que seria com o malandro comum. Depois, **pegue uma carta aleatória da mão de um jogador** à sua escolha. Se essa carta for correspondente a uma das cores do malandro, fique com ela (mesmo se for outro malandro). Caso contrário, devolva-a.



Nesse exemplo, se você pegar a cuíca da mão desse jogador, ficará com ela por ser da mesma cor do malandro. Caso pegue um dos outros três instrumentos, terá que devolver a carta

A produção desse jogo não seria possível sem o apoio e a confiança de:

Adriano de Figueiredo Macorin/Alexandre Legendre/Aline Almeida Juruena de Mattos/Aline Lima Bispo/Amanda Soares Cardoso/André Casagrandi Perette/Andre Gracindo Gomes/André Ripoll/André Thadeu Barros Tavares/Angelo Amaral/Anna Clara Nepomuceno/ Arnaldo V. Carvalho/Beatriz Bispo Loetscher/Bruna Cavallini e Rodrigues/Bruno Cesar de Paula Cleto/Bruno Cravo/Bruno de Oliveira Ribeiro/Bruno Podolski Jacintho/Camila Batista Marins Carneiro/Camila Maria Silva Alves Carneiro/Carlos Aramis Felix da Silva/Carlos Eduardo Reinert/Carolina Nascimento Spiegel/Claudia Luiz da Silva/Claudio Garcia/Clever Pinto/Clevertton de Oliveira Freitas/Cynthia Macedo Dias/Daniel de Sant'anna Martins/Daniel Fachin Soares/Daniel Outeiro/Daniella Almeida Barroso/Dimitri Macedo/Diogo Broda de Vasconcellos/Dominic Patmore/Douglas Lemos Bregenski Schiavi/Erica Mitico Bettoni Hayashibara/Erica Monteiro Lobo/Erika Thebaldi/Fabiano Santos/Fabio Andrade/Fabio de Souza Ribeiro/Fabio Medeiros/Felipe Eduardo Corrêa Magalhães Amaral/Felipe Novello Garcia/Fernanda Paes Manuel/Fernando Mendes Cunha/Filipe Santana/Gabriel Guimarães/Gabriel Monteiro Jacarandá/Glaudiney Moreira Mendonça Junior/Gleidson H. Matsuda/Gorro do Saci - Ltda/Guilherme Giglio Barbosa Alves/Guilherme Marins Carvalho/Guilherme Ribeiro/Helio Silva Moreira Filho/Henrique Eidin Katekawa/Herbert Cesar Gonçalves de Aguiar/Hérissou Chaves Ribeiro/Igor Oliveira de Carvalho/Ingrid da Silva Linhares/Isabella Almeida da Silva/Italo de Simone Garcia/Jean Gonçalves Barroso/Jéssica Caroline da Costa/Joana Elisa Costa Oscar/John Douglas de Oliveira Teixeira/Jorge Luiz Nardone/José Carlos/José Victor Ferreira Sousa/Juliana Maciel/Juliana Zuleide de Oliveira Rossetini/Karin Quast/Katia Coutinho Goncalves/Leandro Coppi Cintra/Leandro Lisboa/Leonardo A. Ramos/Leonardo Abreu/Leonardo Barreto/Leonardo Emanuel de Oliveira Costa/Leonardo Ferreira Alves de Lima/Luana Ferreira da Rocha/Lucas dos Reis Rebeschini/Lucile da Rosa Pereira/Luis Felipe Motta/Luish Moraes Coelho/Luiz Carlos Pereira Lourenço/Luiz Maurício Oliveira Secco/Luiza Longuinho/Maira Beatriz Hernandez/Marcela Rosa/Marcello Paniz Giacomoni/Marco André Giovannini Hinojosa/Marco Aurélio Abreu Peixoto Silva/Marco Stiepcich/Marcondes Bé/Marcos Lima/Marcus Vinicius D. Assunção Henrique/Maria Teresa C. Dias/Maria Teresinha Jordão/Marina Touret Grigorovski Tavares/Mario Luiz Piazza/Marlon Cruz Braga/Martinho Correia Barros/Matheus Cunha Silva/Matheus Padovan/Matheus Passeri de Medeiros/Mauricio Iwama Takano/Milton Salles/Mirian Oliveira da Silva/Moisés Pacheco de Souza/Murilo Pinho/Norma Sueli Henriques Blanch/Patrick Matos Elvas Cordeiro/Paulo Vianna/Pedro Oliveira Obliziner/Pedro Reis Pires/Pedro Romanholli Veludo Gouveia/Rafael de la Vega/Rafaela Ribeiro da Silva/Rafaela Vieira Bruno/Raphael Rodrigo Passos/Reinaldo Moraes Sotres/Renan Fernandes Christovam/Renata Cristina Netto/Renato Scaroni/Renato Silva Sasdelli/Ricardo Alexsandro de Santana/Roberto Albino Feitosa/Roberto da Silva Panza/Rodrigo Cochrane Esteves/Rodrigo Galante do Prado/Rogério Borda/Rômulo Rafael Ribeiro Paura/Rozeani Araujo/Sabrina do Valle Rodrigues Santos/Sérgio Ricardo Alves/Silvia Tanes Cardoso/Suiane Costa Ferreira/Tainara Dias Azevedo/Taís Silva Pereira/Talita Kellen dos Anjos Soares/Talita Lima/Thays Coutinho Gonçalves Buchará Martins/Thiago Severgnini Warwar Teixeira/Tiago Henrique dos Reis/Valeska Pelluso/Victor Juliani/Victor Macedo/Vinicius Bianchi Prado/Wagner de Almeida dos Santos/Wellington Pinho Pessanha/Willian de Azevedo Tirapelli/Yuri Vasquez Fernandes

CRÉDITOS

Game designer / designer gráfico / ilustrador*: Valter Bispo

Produtor executivo / assessor educativo: Arnaldo V. Carvalho

Assistente de desenvolvimento e produção: Leonardo Ramos

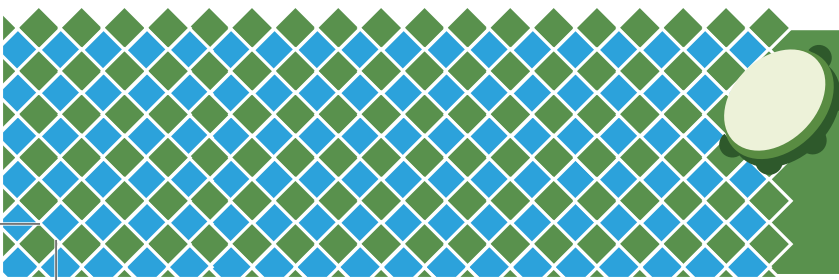
*Parte das ilustrações foi desenvolvida com auxílio de ferramentas com inteligência artificial

Instituições beneficiadas pelo projeto: Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAp-UERJ)/ Colégio Estadual Brigadeiro Schorcht/ Centro de Formação Carolina Garcia (CFCG)/ Colégio de Aplicação da UFRGS (LHISTE)/ Colégio Estadual Chile/ Colégio Pedro II (Campus Engenho Novo II e Campus Realengo II)/ Corações Unidos do CIEP/ E.M. Doutor Cocio Barcellos/ EPSJV (Fiocruz)/ Escola de Música da Rocinha/ Escola Municipal João Barbalho/ Escola Municipal Joaquim Manuel de Macedo/ Escola Municipal Maria de Cerqueira/ Grêmio Recreativo Escola de Samba Educativa Império da Tijuca/ IB (UFF)/ IFRJ (Campus Rio de Janeiro - Duque de Caxias e Maracanã)/ IFSP (Campus São Paulo)/ IFAM (Instituto Federal do Amazonas - Projeto Tabuleirando)/ Instituto Pretos Novos (IPN)/ Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro (ISERJ)/ Joga na Mesa/ LAJE (UFF)/ MAR (Museu de Arte do Rio)/ Núcleo de Arte Albert Einstein/ Núcleo de Arte Grécia/ PPFEN(CEFET/RJ)/ R&B para Todos/ Rolê Lúdico e Arena Nerd/ SeJoga/ CP Comunidades Virtuais (UNEB)/ UTFPR (Projeto Lúdico)/ NAVE Oi Futuro/ Etec Cônego José Bento/ Escola Básica Municipal Beatriz de Souza Brito/ Universidade Federal do Ceará (Instituto UFC Virtual)/ IPHAN/RJ (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico do Rio de Janeiro)/ UNESP (Universidade Estadual Paulista)

Consultoria educacional: Nívia Pombo/ Phelipe Moreira/ Thayssa Menezes/ Leonardo Ramos/ Arnaldo V. Carvalho

Livros consultados pelo autor: *No princípio, era a roda: Um estudo sobre samba, partido-alto e outros pagodes* (Roberto M. Moura, 2005) / *Tia Ciata e a Pequena África no Rio de Janeiro* (Roberto Moura, 2022)

Alguns sites consultados: *Casa da Tia Ciata* (www.tiaciata.org.br) / *Museu do Samba* (www.museudosamba.org.br) / *Observatório do Patrimônio Cultural do Sudeste* (<https://observatoriodopatrimonio.com.br/site/index.php/itens-de-patrimonio/matrices-do-samba-no-rj>)



E que tal ouvir um
samba enquanto
joga? Acesse a
nossa playlist

