

FLIP CITY

REGRAS



Um jogo de construção de baralho, por Chih-Fan Chen

VISÃO GERAL

Construa e modernize sua cidade – mas cuidado, construções demais podem deixar os moradores insatisfeitos!

CRÉDITOS

Criação: Chih-Fan Chen.

Arte e Projeto Gráfico: Chih-Fan Chen e Adam P. McIver

Tradução: Gabriel C. Schweitzer. Revisão: Eduardo Cella e Gustavo Lopes. Edição e Produção: Eduardo Cella.

Diagramação: Gil Martimiano.

Versão Original © 2014 Homosapiens Lab. Todos os direitos reservados.

Versão Brasileira © 2025 PaperGames. Todos os direitos reservados. Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)



COMPONENTES

86 cartas dupla face de 6 tipos. Você precisa cumprir certos requisitos para virar uma carta para a outra face. É muito importante certificar-se de que você não vire uma carta acidentalmente durante o jogo.



PREPARAÇÃO

1 > FORME OS BARALHOS: Cada jogador recebe as seguintes cartas:



Misture-as para formar seu baralho inicial. É importante que você mantenha as cartas com as faces indicadas na imagem voltadas para cima enquanto as embaralha. Não vire as cartas para o outro lado.

2 > FORME O ESTOQUE: Pegue as cartas a seguir, separe-as em pilhas de cartas iguais e coloque-as no meio da área de jogo para formar o estoque:



Jogar com a expansão **Escritório** é opcional. As cartas do estoque devem ser dispostas com a face da frente para cima (lado com a moeda no canto superior direito). Retorne as cartas restantes, se houver, para a caixa.

3 > DETERMINE O JOGADOR INICIAL: O último jogador a ter virado uma mesa é o jogador inicial.

Nota 1: Como todas as cartas têm duas faces, é muito fácil reconhecer a carta de cima do baralho enquanto este é embaralhado. Por isso, recomendamos que você embaralhe debaixo da mesa, ou de alguma maneira que bloquee a sua visão do baralho.

Nota 2: Se você não puder determinar qual face uma carta deveria mostrar (por exemplo, se você acidentalmente deixar cair uma carta no chão ou na mesa), reembaralhe-a com a face da frente para cima.

SEQUÊNCIA DE JOGO

O jogador inicial realizará seu primeiro turno, depois o jogo segue em sentido horário. No seu turno, você irá primeiro Jogar Cartas, e depois Construir sua cidade.

A: Fase de Jogar Cartas

- 1 > Jogue cartas do topo de seu baralho à sua frente, sobre a mesa, uma por vez, posicionando-as lado a lado da esquerda para a direita, checando cada carta jogada e/ou o topo de seu baralho para efeitos adicionais que podem ser aplicados. As cartas que você joga fornecem moedas (1), pontos (1), insatisfação (1), entre outros efeitos.



Exemplo: Um Shopping Center fornece 2 moedas e 1 ponto quando jogado.

Depois de jogar cada carta, você deve decidir se joga uma carta adicional ou se para e segue para a Fase de Construção. Você sempre pode olhar a carta do topo de seu baralho antes de tomar esta decisão.

- 2 > Sempre que seu baralho esgotar-se (não houver cartas restantes nele), você deve decidir se para e segue para a Fase de Construção, ou se embaralha sua pilha de descarte para recriar seu baralho. Caso embaralhe, você novamente tem a opção de jogar uma carta adicional, ou parar e seguir para a Fase de Construção.

- 3 > Você tem um limite de 2 (1). A qualquer momento durante sua Fase de Jogar Cartas, se houver 3 (1) ou mais entre as cartas que jogou, seu turno termina imediatamente e suas cartas jogadas são colocadas em sua pilha de descarte. Se você excedeu o limite de (1) e ainda houver uma Área Residencial no topo do seu baralho, você não a joga, seu turno termina imediatamente.



Nota: A Igreja aumenta este limite durante um turno no qual ela for jogada ou reciclada, permitindo jogar mais (1) do que o normal antes de encerrar o turno.

- 4 > Se uma carta tiver um (1) no canto inferior direito, acima da caixa de texto, significa que você pode reciclá-la se ela estiver na sua pilha de descarte. A qualquer momento durante sua Fase de Jogar Cartas, você pode virar uma carta reciclável em sua pilha de descarte para ganhar moedas ou outros benefícios conforme indicado; a carta reciclada permanece na sua pilha de descarte, mas com a face oposta à que estava antes de ser reciclada. Não há limite de cartas que podem ser recicladas em um turno.

B: Fase de Construção

Com as moedas que você ganhou na Fase de Jogar Cartas, você pode escolher uma (e apenas uma) ação entre as três seguintes. Algumas cartas dão a opção de realizar ações adicionais.

► **COMPRAR:** Escolha uma carta do estoque, pague seu custo de construção e coloque-a em sua pilha de descarte. O custo de construção de uma carta está no ícone de moeda no canto superior direito.

► **VIRAR:** Escolha uma carta em sua pilha de descarte, pague sua taxa para Virar e vire-a para a outra face. A taxa para Virar uma carta está junto à seta roxa (1) no canto inferior direito acima da caixa de texto. Cartas viradas permanecem na sua pilha de descarte.

Nota: Cartas jogadas neste turno ainda não estão na pilha de descarte.

► **DESENVOLVER:** Escolha uma carta do estoque, pague seu custo de construção e sua taxa para Virar e coloque-a na sua pilha de descarte com a face de trás para cima.

Após escolher e executar sua ação do turno, se você satisfizer uma das condições de vitória (juntou 8 (1), ou jogou uma Loja de Conveniência e pelo menos 18 cartas durante o turno), então você vence!

Fim de Turno

Quando seu turno acaba, coloque as cartas jogadas em sua pilha de descarte. Então o jogador à sua esquerda inicia o turno dele. Moedas, (1) e (1) recebidos durante o turno não se acumulam para os turnos subsequentes.

FINAL DO JOGO

Se um jogador juntar 8 (1) ou mais durante uma Fase de Jogar Cartas, ou satisfizer alguma outra condição de vitória impressa numa carta que ele jogou (como a Loja de Conveniência), aquele jogador vencerá o jogo se ele chegar ao final da Fase de Construção daquele turno.

ELEMENTOS DAS CARTAS



⇨ Quando esta carta for jogada...

↑ Quando esta carta for Virada...

↶ Quando esta carta for Reciclada...

⟳ Quando a seguinte condição for satisfeita...

Habilidades de Reciclagem

⇨ Após Reciclar esta carta, coloque-a no topo de seu baralho.

⇨ Aumente seu limite de (1) em 1 até o final do turno.

⇨ Receba 1 moeda (1) neste turno.

⇨ Receba 1 ponto (1) neste turno.

⇨ Receba 1 insatisfação (1) neste turno.

VARIANTE PARA 1 JOGADOR

- 1 > Durante a preparação, forme o estoque com somente 4 de cada uma das seguintes cartas: Loja de Conveniência, Hospital, Fábrica e Parque.

Nota: Não utilize a expansão Escritório na variante para 1 jogador.

- 2 > Durante a Fase de Jogar Cartas, cada vez que você reembalhar o baralho, escolha uma carta do estoque e remova-a do jogo (coloque-a de volta na caixa).

- 3 > As condições de vitória são as mesmas que no jogo regular, mas o jogador deve alcançá-las antes que o estoque se esgote. Quando o estoque de cartas ficar vazio, você perde o jogo.

- 4 > Quando realizar uma ação de Virar em um Apartamento, remova-o do jogo.

PERGUNTAS FREQUENTES

- Q1** Como eu calculo quantas moedas eu recebo do Hospital?

Conte quantos (1) você tem no momento que jogar o Hospital, incluindo o próprio Hospital. Se não houver (1) antes do Hospital, o primeiro lhe dará 2 moedas, o segundo mais 3 moedas e assim por diante.



- Q2** O que acontece se eu alcançar o limite de (1) e a condição de vitória ao mesmo tempo?

Seu turno terminaria imediatamente durante a Fase de Jogar Cartas. Você checa a condição de vitória apenas no final da Fase de Construção, então nessa situação você não venceria e seria a vez do próximo jogador.

- Q3** O que acontece se o estoque ficar vazio?

Você simplesmente não compra mais cartas.

- Q4** Posso examinar minha pilha de descarte?

Sim, você pode vasculhar as cartas em sua pilha de descarte a qualquer momento.