

PIPOCA

Pipoca é um jogo para duas pessoas que não precisa de mesa, nem de espaço — dá pra jogar em pé, encostado numa parede ou até na fila do cinema. Ideal para matar o tempo enquanto espera alguma coisa com alguém!

Componentes

- 16 cartas de pipoca
- 2 cartas de panela

Objetivo

Fazer com que suas pipocas fujam da panela mais rápido que as do outro jogador.

Preparação

1. Embaralhe as 16 cartas de pipoca e distribua 8 para cada pessoa (tente não olhar as cartas ☹️).
2. Vire todas as cartas de modo que o lado da semente de pipoca esteja virado para cima.
3. Coloque a carta de panela como a última carta de sua mão, com o lado sem estrela virado para você.
4. Você pode organizar livremente as cartas de sua mão, exceto a panela.
5. Quem comeu pipoca por último inicia o jogo.



Segure as cartas como se sentir mais confortável. Os exemplos seguintes serão mostrados como o exemplo do lado esquerdo — se estiver segurando da outra forma, é só inverter tudo.

Como jogar

Pipoca é jogado em uma série de turnos nos quais, alternadamente, cada pessoa deve tentar superar a formação de cartas apresentada pela pessoa oponente. Caso seja a primeira formação da apresentada, qualquer combinação é válida. Quando a pessoa oponente não conseguir superar a formação anterior, ela passará a vez — nesse caso, as pipocas utilizadas na última formação não superada vão fugir da panela.

No seu turno, você deve **mostrar uma formação** a sua oponente ou **passar a vez**.

Níveis das cartas

Nível 1 → As cartas possuem **apenas um valor** (1 a 16).

Nível 2 → As cartas possuem **apenas um valor** (1 a 16).

Nível 3 → As cartas podem ser jogadas como **um valor ou outro** (um valor será de 1 a 8 e o outro de 9 a 16). Declare qual dos dois valores será usado ao mostrar a carta.

Nível 4 → As cartas são curingas [?] e valem como **qualquer valor de 1 a 16** (não vale como 0 ou 17). Declare qual valor será usado ao mostrar a carta.

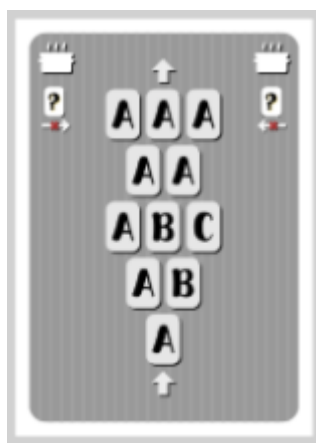


Mostrar formações

Selecione cartas que estiverem dentro da panela na sua mão para montar formações de pipocas. A hierarquia das formações, da mais fraca para a mais forte, são:

- Carta sozinha (A);
Ex: 1, 5, 7, 16
- Sequência de duas cartas consecutivas (A-B);
Ex: 2-3, 7-8, 10-11, 15-16
- Sequência de três cartas consecutivas (A-B-C);
Ex: 1-2-3, 4-5-6, 9-10-11, 13-14-15
- Par de cartas do mesmo número (A-A);
Ex: 1-1, 3-3, 8-8, 15-15
- Trinca de cartas no mesmo número (A-A-A);
Ex: 2-2-2, 7-7-7, 12-12-12, 14-14-14

Importante: Formações do mesmo tipo com cartas mais altas são consideradas mais fortes, por exemplo, a formação 5-6-7 é mais forte que a formação 4-5-6.



A carta de panela tem um lembrete das possíveis formações.

A carta de panela delimita o que está dentro e fora da panela. Cartas que **estiverem à frente** da carta da panela são consideradas **dentro da panela** e podem ser jogadas no seu turno. Cartas que **estiverem atrás** da carta de panela são consideradas como **fora da panela** e não podem ser jogadas (considere como o seu descarte).



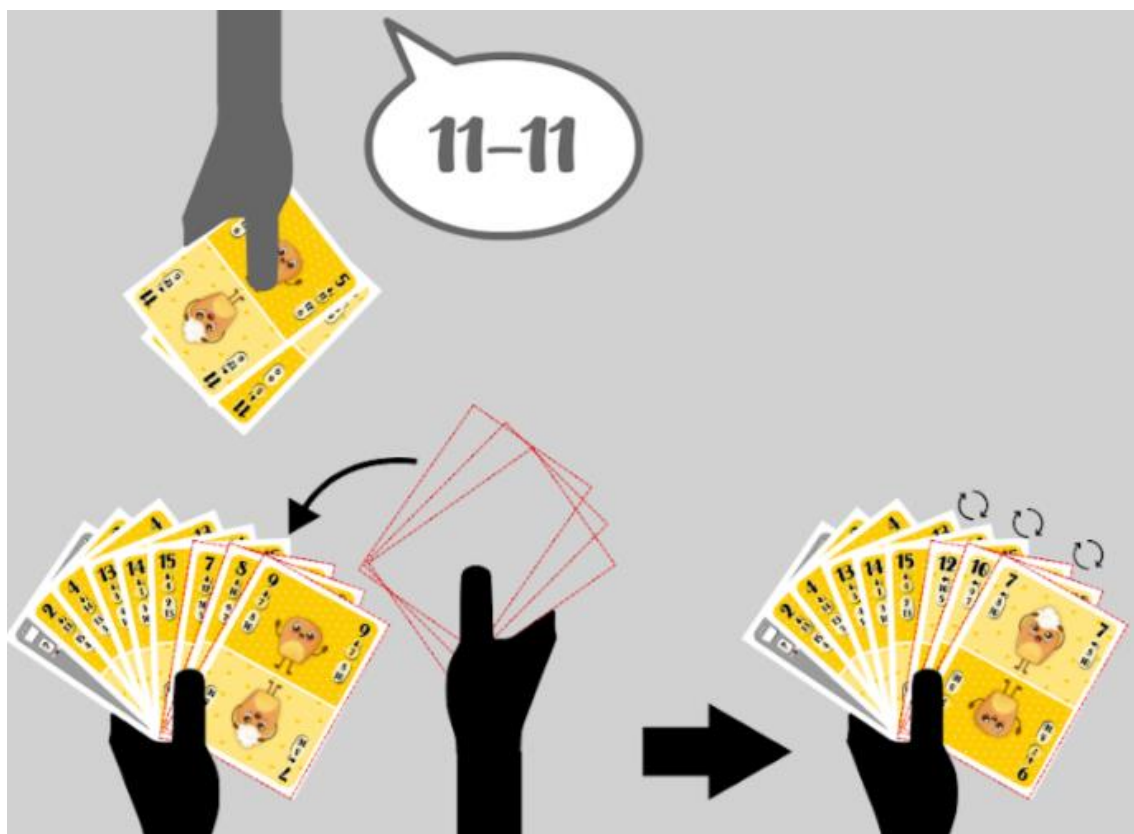
*As cartas que estão atrás da carta de panela (vermelho) estão fora da panela.
As cartas que estão à frente da carta de panela (azul) estão dentro da panela.*

Ao selecionar as cartas, pegue-as com a outra mão (que não seja às que você está segurando as cartas) e mostre-as para sua oponente, anunciando seu valor. Você poderá mostrar qualquer formação se não houver nenhuma outra formação mostrada pela oponente.



Você escolheu as cartas 7-8-9 da sua mão e apresentou elas para o seu adversário.

Sua oponente poderá, então, mostrar uma **formação mais forte do que a que você apresentou** (com cartas mais altas mantendo o mesmo tipo de formação, ou em uma formação mais forte independente do valor das cartas utilizadas). Se ela fizer isso, devolva as cartas que estava mostrando de volta para a sua mão, e estoure um nível de cada uma delas (confira na próxima seção).

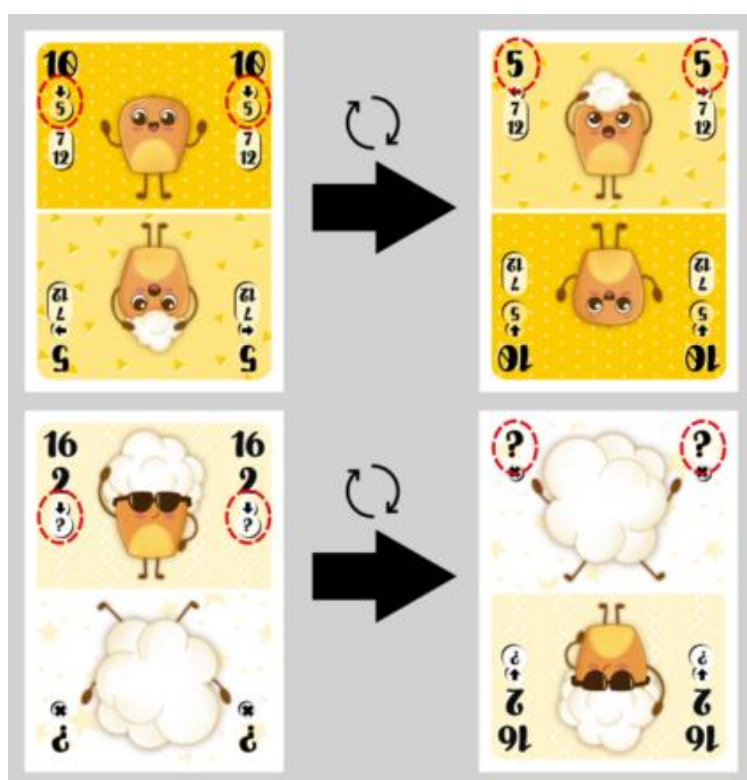


A oponente superou seu 7-8-9 com um 11-11. Você retorna as três cartas para a sua mão e estoura um nível de cada uma delas, ficando com um 12, um 10 e um 7.

Estourando Pipocas

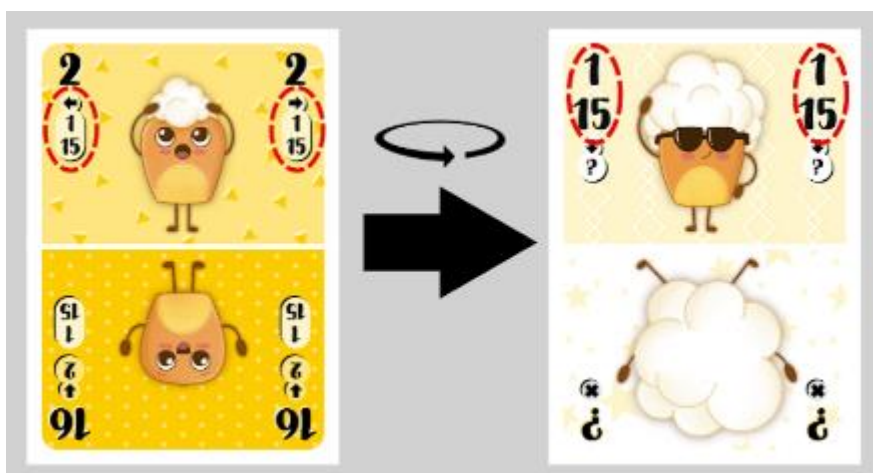
Cada vez que a oponente te superar, **estoure** cada uma das cartas que voltarem para dentro da panela de acordo com o símbolo presente logo abaixo do valor da carta. Ao estourar, aplique os seguintes efeitos:

[Seta para baixo] Mude a orientação das cartas de modo que a parte inferior da carta fique para cima (Cartas Nível 1 e 3)



No exemplo, a carta 10 (Nível 1) se torna um 5 (Nível 2), e a carta [16 ou 2] (Nível 3) se torna um curinga (Nível 4).

[Seta para o lado] Vire a carta para a face oposta, sem mudar a orientação da carta (Cartas Nível 2)



No exemplo, a carta 2 (Nível 2) se torna um [1 ou 15] (Nível 3).

[X] As cartas curingas (Cartas Nível 4), não mudam para um novo valor. Em vez disso, elas saem da panela: mova-as para trás da carta de panela.



No exemplo, a carta curinga (Nível 4) é movida para trás da panela.

Após sua oponente te mostrar uma formação, você poderá mostrar uma nova formação que a supere, podendo utilizar inclusive os novos valores das cartas após terem sido estouradas.

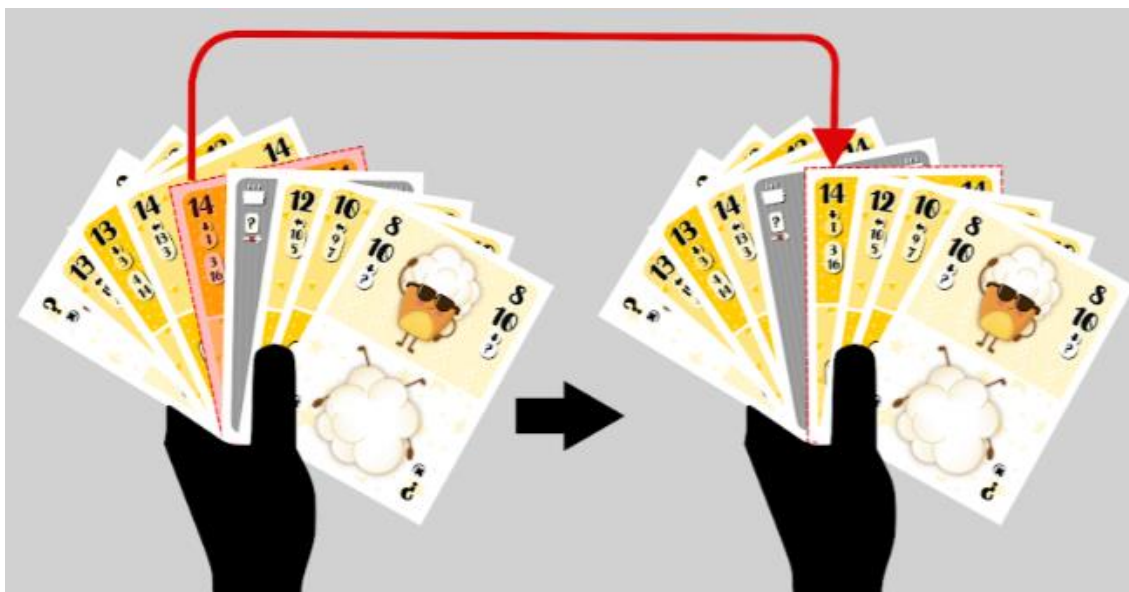
Você e sua oponente se revezam superando formações até que algum de vocês não queira ou não possa mais revelar uma formação. Nesse caso, essa pessoa passará a vez.

Caso não possa ou não queira mostrar uma nova formação, você pode passar a vez.

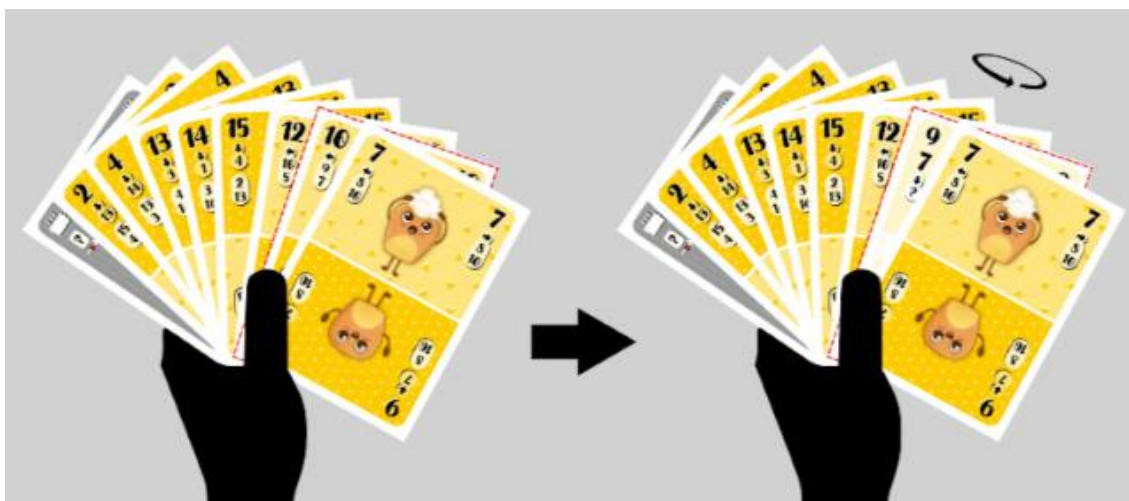
Passando a Vez

Ao passar a vez, **retorne uma das cartas de fora da panela para dentro da panela**, sem mudar sua orientação. Essa **carta não pode ser uma carta de Nível 4**, ou seja, os curingas de valor [?] não podem voltar para dentro da panela.

Se **não** tiver nenhuma carta para **retornar para dentro** da panela, **estoure uma pipoca**



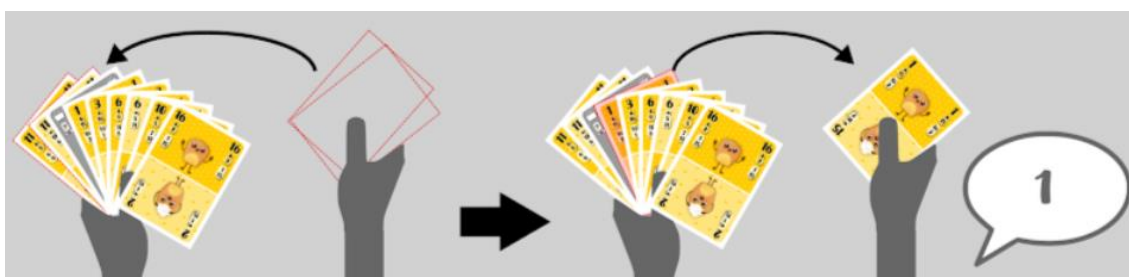
Quando tiver cartas fora da panela, uma deve voltar para dentro. No exemplo, o 14 voltou para dentro da panela.



Quando não tiver cartas fora da panela, você estoura uma pipoca. No exemplo, a carta 10 (Nível 2) estourou para a carta [9 ou 7] (Nível 3).

Quando você passar, sua oponente então deve realizar as duas ações:

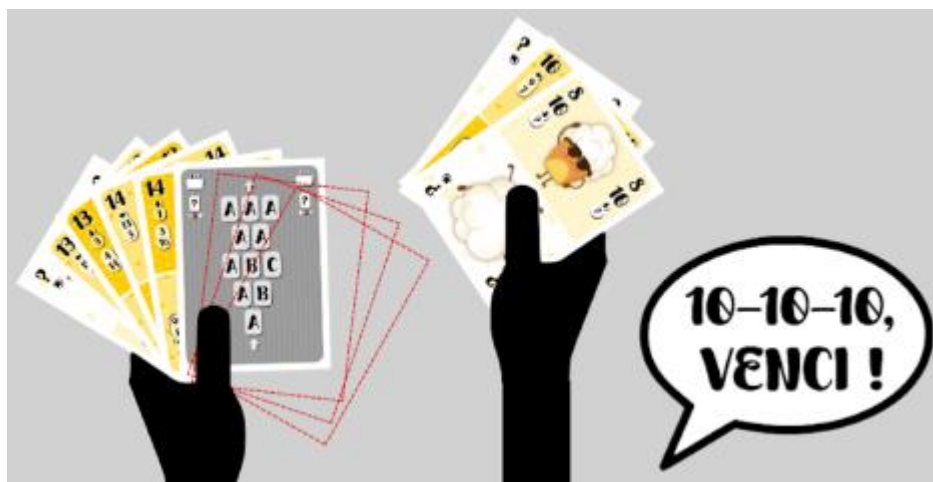
1. Pega todas as cartas que estavam sendo mostradas e as coloca fora da panela, sem mudar a nível delas.
2. Mostrar uma nova formação de cartas.



Após você passar, a oponente pega o par de 11 que havia jogado e coloca-o fora da panela. Então escolhe uma única carta 1 para ser a nova formação mostrada.

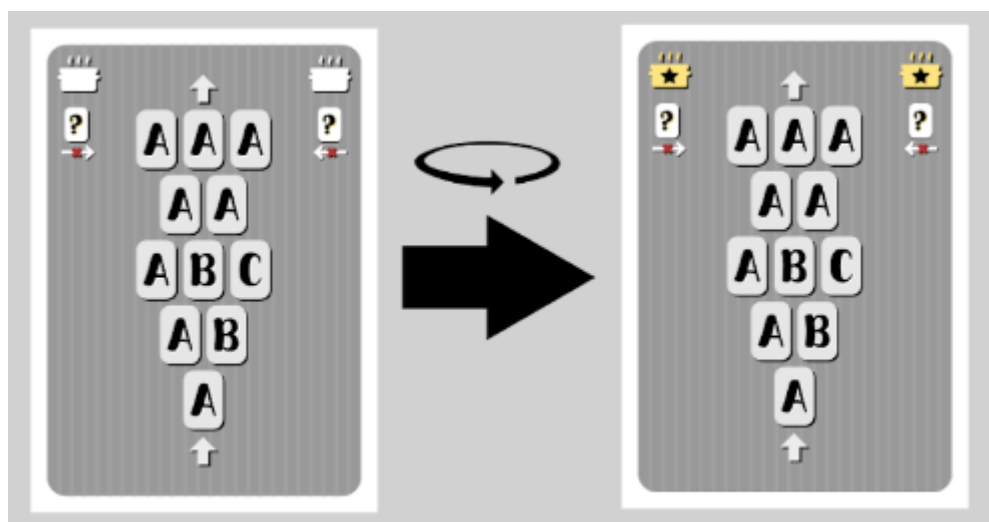
Fim da rodada

Você vence a rodada se, ao apresentar uma formação de cartas, não restar nenhuma carta na dentro da panela, na mão que segura as cartas!



Você mostra uma trinca de 10, usando as cartas ?-10-[8 ou 10] e, já que não há outras cartas dentro da panela, você vence a rodada.

Vire a carta da panela para o verso com estrela e inicie novamente a etapa de preparação. A pessoa que perdeu a rodada, será a primeira a jogar na próxima.



Ao girar a carta de panela, você marca que venceu uma rodada.

Se, ao vencer a rodada, você já estiver com o lado de estrela virado para você (ou seja, se você já tiver vencido uma rodada anteriormente), então você **venceu o jogo!**

Se você não quiser (ou não puder) jogar sem mesa, quando apresentar as cartas, coloque-as na mesa em vez de segurar com uma de suas mãos. As outras cartas que estiverem em sua posse podem ficar em um suporte.



Créditos

Autor: **Arthur Lacerda** ([@arthurlacerda.bg](https://twitter.com/arthurlacerda.bg))

Ilustração: **Marina das Artes** ([@marina_dasartes](https://twitter.com/marina_dasartes))

Estúdio: **Samba Estúdios** ([@sambaestudios](https://twitter.com/sambaestudios))

Produtora: **Ludens Spirit** ([@ludensspirit](https://twitter.com/ludensspirit))

Design Gráfico e Manual: **Arthur Lacerda**

Revisão: **Thiago Leite** ([@sleite.thiago](https://twitter.com/sleite.thiago)), **Gabriel Toschi** ([gabtoschi.com](https://twitter.com/gabtoschi.com))

Obrigado por jogar! Uma pipoca sempre vai bem! 🍿