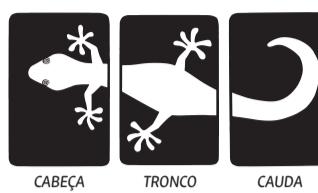


tixa a Lagartixa

REGRAS

Antes de Começar: Elementos das Cartas

Uma Tixa é sempre formada por **3 partes**: uma cabeça, um tronco e uma cauda.



...e cada parte tem uma destas **3 cores** (vermelho, azul ou roxo).

Quando uma Tixa possui as **3 partes** em cores iguais ou as **3 partes** em cores diferentes, ela tem uma **combinação de cores válida**.



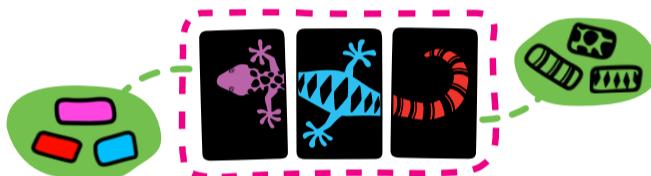
Cada parte também possui um destes **3 padrões** (losangos, listras ou bolinhas).

Da mesma forma, quando os padrões das **3 partes** forem todos iguais ou todos diferentes, a Tixa tem uma **combinação de padrões válida**.



Apenas uma combinação válida é necessária para completar uma Tixa, porém ela pode ter mais de uma combinação válida ao mesmo tempo!

A Tixa abaixo possui duas combinações válidas: 3 cores diferentes + 3 padrões diferentes.



Modo para iniciantes: Fácil e Quietos



Conheça a Tixa com este modo para iniciantes.

O primeiro a jogar todas as suas cartas ou a formar uma combinação especial vence!

Tipo: Competitivo

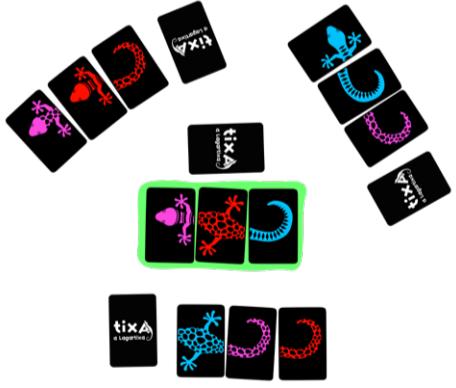
Jogadores: 2 a 5

Duração: 5 a 10 min

Ritmo: ●○○○○

Complexidade: ●●○○○

Sorte: ●●●●●



Este é um exemplo de início de partida para 3 jogadores que revelaram suas 3 primeiras cartas!

Preparação

- Embaralhe todas as cartas e revele cartas aleatórias até ter uma carta de cada parte (cabeça, tronco e cauda) sobre a mesa. Mantenha na mesa somente a primeira carta revelada de cada parte e embaralhe novamente o restante das cartas. Esta é a Tixa inicial (ela não precisa ser válida ainda).
- Cada jogador recebe 15 cartas, se estiverem jogando em 2 ou 3 jogadores, ou 10 cartas, se estiverem jogando em 4 ou 5 jogadores. Os jogadores ainda não devem olhar as cartas recebidas. Cada jogador revela 3 cartas à sua frente e forma um baralho pessoal, com o verso para cima, com as cartas restantes.
- As demais cartas que não foram distribuídas formam um baralho central, com o verso para cima, próximo à Tixa.
- Defina um jogador inicial, aleatoriamente.

Como Jogar

Os jogadores jogam no sentido horário. Na sua vez, você deve escolher uma das 3 cartas abertas na sua frente para jogar em cima de uma das 3 cartas (partes) da Tixa que está no centro da mesa, tentando formar uma Tixa válida (conforme as regras explicadas acima nos blocos "Antes de Começar"). Caso consiga, você deve dizer em voz alta qual é esta combinação! Você pode repetir esta jogada enquanto tiver cartas na sua frente que, ao

Créditos

Tradução: Gabriel C. Schweitzer. Revisão: Eduardo Cella, Gustavo Lopes, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino.

Edição e Produção: Eduardo Cella. Diagramação: Gil Martimiano.

Versão Original © 2023 Ludilo Edition. Ludilo S.L. - Parque Empresarial Táctica. - C/ Correter 127, 46980 Paterna. Valência - Espanha. www.ludilo.es

Versão Brasileira © 2025 PaperGames. Todos os direitos reservados. Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

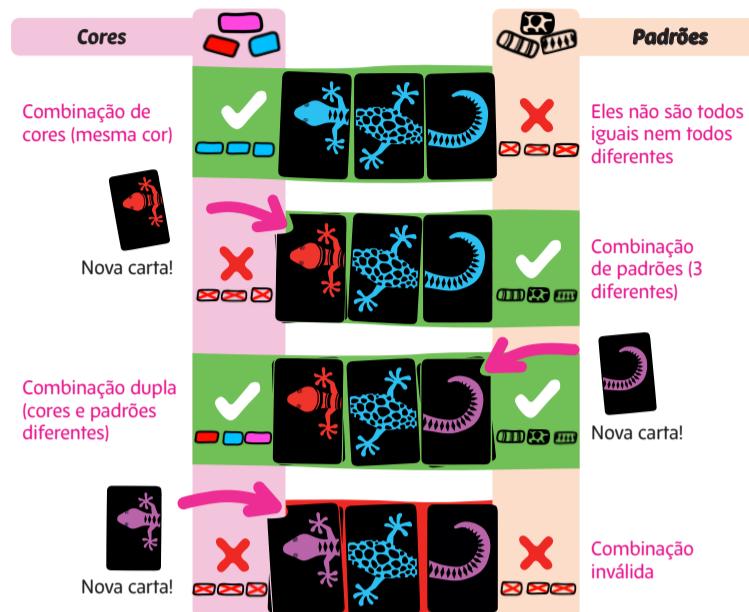
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)

PAPERGAMES



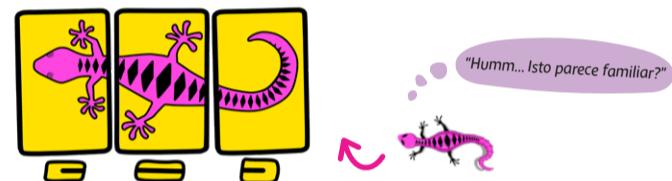
Antes de Começar: Conceitos Básicos

A Tixa está em constante mudança: você pode alternar entre combinações de **cores** e combinações de **padrões**, jogando novas cartas sobre ela, uma por vez! Ela pode apresentar **combinações únicas, duplas, especiais ou inválidas**. Para formar uma combinação, as características de cor ou de padrão das 3 cartas da Tixa devem ser completamente iguais ou completamente diferentes. Vejamos alguns exemplos disto, começando com a primeira combinação:

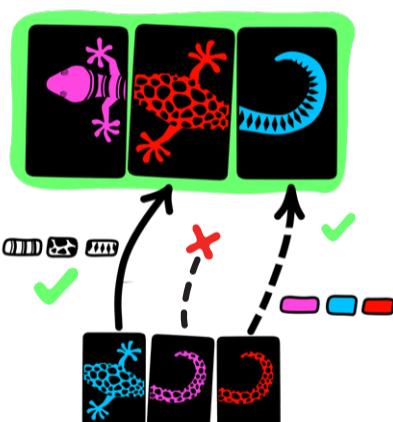


Tixa Especial

Existem 9 cartas bem diferentes: as cartas especiais. Elas mostram os mesmos padrões e cores das outras cartas, mas você verá que a cor de fundo é amarela/alaranjada (ao invés de verde/amarelo). Uma combinação válida com 3 cartas especiais lhe renderá a vitória imediata!



No caso raro do baralho central ficar sem cartas, junte todas as cartas da Tixa, exceto as cartas no topo de cada parte dela, embaralhe todas juntas e forme um novo baralho central.



Exemplo de jogada:

- O primeiro jogador joga o tronco azul com bolinhas (todos os padrões diferentes); depois joga a cauda vermelha com bolinhas (cores diferentes).
- O jogador não pode jogar a cauda roxa com bolinhas.
- Ele termina sua vez, revelando duas cartas do baralho dele, tendo novamente 3 cartas reveladas à frente dele.

Modo 2: Rápido e Confuso



Este modo é similar ao "Fácil e Quietos", mas agora todos os jogadores jogam ao mesmo tempo!

Tipo: Competitivo

Jogadores: 2 a 5

Duração: 5 a 10 min

Ritmo: ●●●●●

Complexidade: ●●○○○

Sorte: ●●●○○



Preparação

A preparação é a mesma do modo "Fácil e Quietos", mas os jogadores não revelam 3 cartas do baralho pessoal na etapa 2.

Como Jogar

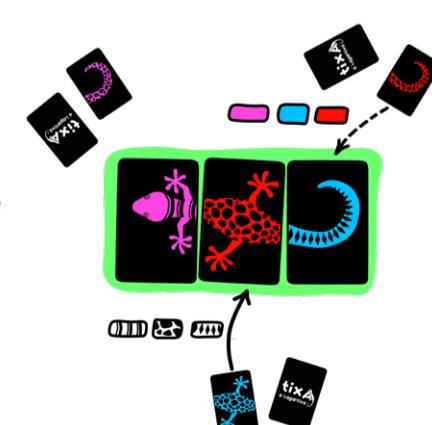
Os jogadores, simultaneamente, revelam a carta do topo de seus baralhos pessoais. Neste modo, os jogadores jogam ao mesmo tempo; o primeiro a encontrar uma combinação válida pode anunciar-lá e jogar sua carta sobre a Tixa, revelando, a seguir, uma nova carta de seu baralho pessoal imediatamente. Caso nenhum jogador consiga fazer uma jogada válida, todos revelam, simultaneamente, uma outra carta de seus baralhos pessoais. Isto pode acontecer diversas vezes na partida, porém nenhum jogador pode ter mais do que 3 cartas reveladas à sua frente em nenhum momento do jogo. Além disto, um

jogador só revela novas cartas quando conseguir jogar todas as cartas já reveladas à sua frente (ou seja, diferentes jogadores podem ter diferentes quantidades de cartas reveladas).

Caso nenhuma combinação possa ser feita e nenhum jogador possa mais revelar cartas (porque todos já têm 3 cartas reveladas ou porque alguns não têm mais cartas em seus baralhos pessoais), então utilize a regra do "Emperrado" do modo "Fácil e Quietos" (revele e jogue uma carta do baralho central).

As penalidades do modo "Fácil e Quietos" para jogadas erradas funcionam da mesma forma, assim como a reposição do baralho central caso acabem as cartas.

A partida termina quando um dos jogadores ficar sem cartas (reveladas e em seu baralho pessoal) ou se um dos jogadores conseguir completar uma Tixa especial.



OUTRAS FORMAS DE JOGAR

(jogue somente depois de ter jogado os Modos 1 e 2 algumas vezes)

Modo 3: Desafio em Duplas



Forme Tixas com as suas cartas e as do seu parceiro.
A equipe que terminar com menos cartas ou formar uma combinação especial vence!

Tipo: Colaborativo/Competitivo

Jogadores: 4

Duração: 5 a 15 min

Ritmo: ●●●○○○

Complexidade: ●●●○○○

Sorte: ●●●○○○



Preparação

- Os jogadores dividem-se em duplas e sentam-se um ao lado do outro.
- As cartas são embaralhadas e cada dupla recebe 18 cartas viradas para baixo, ou seja, forma-se um baralho único para cada dupla. As demais cartas formam um baralho central, com o verso para cima, no centro da mesa.
- Cada integrante da dupla compra 3 cartas do baralho da sua equipe e revela-as à sua frente.

Como Jogar

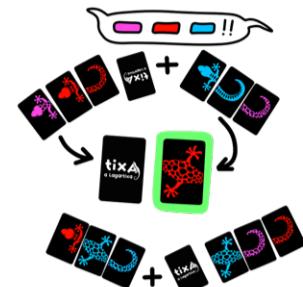
Um jogador escolhido de forma aleatória revela a carta do topo do baralho central. Após revelá-la, todos os jogadores procuram uma combinação válida que eles possam produzir com a carta no centro da mesa + uma das suas próprias cartas + uma das cartas do seu parceiro.

Quando um jogador enxergar uma combinação válida, ele a anuncia em voz alta e cada jogador da dupla posiciona sua carta junto à carta do centro da mesa. A primeira dupla a conseguir isso vence

a rodada. A dupla perdedora recebe as 3 cartas que formaram a Tixa e as coloca no fundo do seu baralho da dupla. Cada integrante da dupla vencedora revela uma nova carta do topo do seu baralho de equipe, de modo que cada um possua novamente 3 cartas reveladas. Segundo em sentido horário, o próximo jogador revela a carta do topo do baralho do centro da mesa para iniciar uma nova rodada.

A partida continua até uma das duplas vencer formando uma "Tixa Especial" ou ficando sem cartas. Caso o baralho central se esgote, as duas equipes contam suas cartas restantes (cartas reveladas na mesa + cartas do baralho da equipe) e a equipe com menos cartas vence a partida.

"Dupla emperrada": se você e seu parceiro tiverem apenas um tipo de parte da Tixa dentre as cartas reveladas (apenas cartas de cabeça, por exemplo), ambos, ao mesmo tempo, devem escolher uma de suas cartas e colocá-las no fundo do baralho central. Então, cada um compra uma carta do baralho central e coloca-a no lugar da carta escolhida. Caso a dupla tenha apenas uma carta restante, o outro jogador da dupla deve comprar uma carta do topo do baralho central para tentar jogá-la.



Modo 4: Resolva o Quebra-Cabeças



Movimente as cartas para formar Tixas duplas com cores e padrões iguais.
Jogue sozinho ou 1 contra 1!

Tipo: Individual/Competitivo

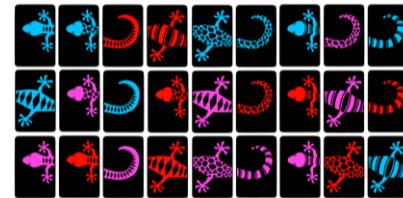
Jogadores: 1 ou 2

Duração: 10 a 20 min

Ritmo: ●●○○○○

Complexidade: ●●●○○○

Sorte: ●●○○○○



Preparação

- Separar metade das cartas do jogo, escolhendo uma variação de cada Tixa.

Por exemplo: uma cabeça azul com losangos, um tronco azul com losangos e uma cauda azul com losangos etc. No total, serão 27 cartas que formam 9 Tixas distintas (3 cores x 3 padrões possíveis).

- Embaralhe as cartas e distribua-as, aleatoriamente, em 3 fileiras de 9 cartas cada. Esta será a configuração inicial.

Como Jogar

Sozinho:

O objetivo é reposicionar as cartas até que você forme 9 combinações de Tixa que mostrem, cada uma, o mesmo padrão e a mesma cor. Você só pode movimentar as cartas respeitando as seguintes restrições:

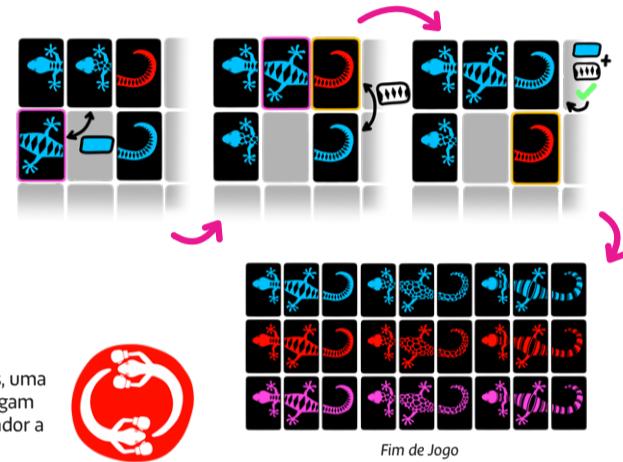
- Dois cartões por vez:** as cartas são movimentadas trocando duas de lugar, diretamente, uma com a outra.

- Apenas cartões adjacentes:** você só pode trocar de lugar cartas que estejam se tocando por uma das laterais ou pela diagonal.

- Troca apenas de similares:** apenas cartas que compartilhem a mesma cor ou o mesmo padrão podem ser trocadas uma com a outra.

1 contra 1:

Prepare duas configurações iniciais, uma para cada jogador! Os jogadores jogam simultaneamente e o primeiro jogador a completar todas as 9 Tixas vence!



Fim de Jogo

Modo 5: Detetives de Lagartixa



Descubram as cores e padrões da Tixa sem olhar! Trabalhem juntos para revelar a combinação escondida na mesa.

Tipo: Cooperativo

Jogadores: 2 a 5

Duração: 10 a 30 min

Ritmo: ●●●○○○

Complexidade: ●●●○○○

Sorte: ●●○○○○



Preparação

- Escolham as Tixas completas com as quais vocês jogarão.

Cada Tixa completa deve possuir a mesma cor e padrão (por exemplo, uma Tixa formada por uma cabeça azul com losangos, um tronco azul com losangos e uma cauda azul com losangos etc.). Escolha uma Tixa por jogador + uma Tixa extra.

- Quando as Tixas tiverem sido escolhidas, formem 3 pilhas viradas para baixo: uma pilha de cabeças, uma pilha de troncos e uma pilha de caudas. As 3 pilhas devem ser embaralhadas separadamente.

- Cada jogador recebe uma carta de cada pilha para sua mão. O jogador pode olhar suas cartas, mas não deve revelá-las aos demais jogadores. As cartas restantes de cabeça, tronco e cauda são posicionadas lado a lado, viradas para baixo, no centro da mesa.

Como Jogar

Escolha um jogador aleatório para fazer a primeira pergunta. Os jogadores revezam-se no sentido horário. Em sua vez, o jogador pode fazer uma pergunta que deve ser respondida apenas com "sim ou não" aos demais jogadores (a mesma pergunta a todos os jogadores).

Depois da pergunta ser respondida por todos os jogadores, o jogador que fez a pergunta deve colocar uma das suas cartas, virada para baixo, na mesa (é melhor se lembrar qual carta é aquela, pois ele não pode mais consultá-la).

Quando todas as cartas estiverem colocadas na mesa, os jogadores não poderão mais perguntar. Os jogadores vencem se anunciar forem corretamente as cartas da Tixa misteriosa antes de revelá-las.



Variante: Jogo Competitivo!

Prepare o jogo como na variante cooperativa, entretanto, ignore as cartas de cabeça, tronco e cauda restantes na mesa. Elas não serão usadas na partida.

Os jogadores mantêm suas cartas na mão, sem revelá-las aos demais. Eles revezam-se em sentido horário, formulando uns aos outros, perguntas que devem ser respondidas apenas com "sim ou não". Eles só podem fazer uma pergunta a um adversário por vez. Os jogadores tentam descobrir as cartas exatas (parte do corpo + cor + padrão) dos seus adversários. Assim que um jogador conseguir descrever completamente uma carta de um adversário em uma pergunta ("A sua Tixa tem cabeça vermelha com bolinhas?" – "Sim!"), o adversário revela aquela carta. Quando todas as 3 cartas de um jogador tiverem sido descobertas, aquele jogador é eliminado. O último jogador restante vence a partida.

Modo 6: Círculo Compartilhado



Neste modo cooperativo, vocês devem trocar todas as cartas de maneira que as Tixas formem combinações duplas (mesma cor e mesmo padrão).

Tipo: Cooperativo

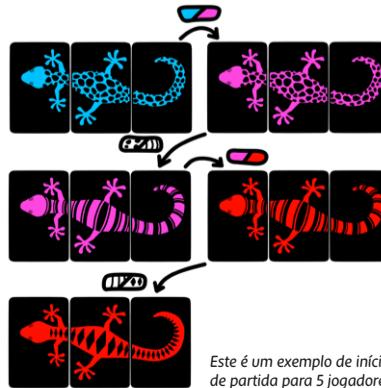
Jogadores: 3 a 5

Duração: 5 a 15 min

Ritmo: ●●●○○○

Complexidade: ●●●○○○

Sorte: ●●●○○○



Este é um exemplo de início de partida para 5 jogadores.

Preparação

- Escolha uma quantidade de Tixas completas igual a quantidade de jogadores da seguinte maneira:

- Escolha a primeira Tixa (cabeça, tronco e cauda) com mesma cor e padrão (ex: azul com bolinhas).
- Agora, escolha a próxima Tixa com uma única cor e padrão, mas a cor deve ser diferente da Tixa anterior e o padrão deve ser o mesmo da anterior (ex: roxo com bolinhas).
- Agora, escolha a próxima Tixa com uma única cor e padrão, sendo a cor a mesma da Tixa anterior e o padrão diferente (ex: roxo com listras).
- Continue escolhendo Tixas alternando o que muda (cor ou padrão), até chegar em uma quantidade de Tixas igual a quantidade de jogadores.
- Embaralhe todas as cartas escolhidas e distribua a cada jogador 3 cartas aleatórias viradas para baixo. Todas as cartas não escolhidas são misturadas e formam um baralho central.

Como Jogar

Os jogadores sentam-se em círculo. Eles podem olhar suas 3 cartas, mas não podem compartilhar com os demais nenhuma informação sobre as cartas em sua mão. Estratégias podem ser discutidas livremente.

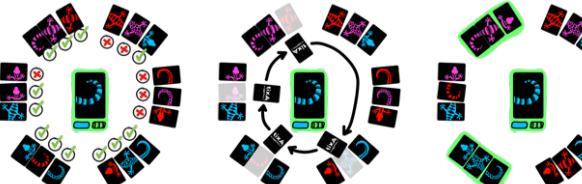
Cada jogador tentará completar uma Tixa em sua mão com a mesma cor e padrão. O grupo jogará em rodadas nas quais será revelada uma carta do

baralho central. Cada jogador olha a carta revelada e, se houver uma carta em sua mão que corresponda ao padrão ou à cor da carta revelada, o jogador poderá jogá-la à sua frente, virada para baixo. Mais de um jogador pode fazer esta ação. Se um jogador tiver mais de uma carta correspondente àquela revelada, ele deve escolher entre elas apenas uma para jogar à sua frente, caso escolha jogar alguma. Ao final de cada rodada, as cartas baixadas são movimentadas no sentido horário para o próximo jogador que também baixou uma carta.

Os jogadores que trocaram cartas pegam a nova carta para sua mão, de modo que todos os jogadores voltem a ter 3 cartas em suas mãos. Então, a próxima rodada inicia.

Quando um jogador tiver completado uma Tixa, ele pode jogar sua combinação revelada sobre a mesa. Durante a partida, um jogador sempre pode pegar a Tixa revelada na mesa de volta em sua mão e voltar a participar das rodadas. Isto pode ser necessário para ajudar outros jogadores a finalizarem sua Tixa.

Os jogadores ganham caso todos consigam baixar uma Tixa de combinação dupla, de mesma cor e padrão, antes do baralho central ficar sem cartas para serem reveladas.



Variante: Jogo Competitivo!

A preparação é a mesma e os jogadores sentam-se, novamente, em círculo. Os jogadores devem formar uma Tixa de combinação dupla, mas agora, qualquer combinação dupla vale, não apenas mesma cor e mesmo padrão. Nenhuma carta do baralho central é revelada e ele simplesmente permanece com o verso para cima no centro da mesa. Além disso, os jogadores são, agora, obrigados a passar uma carta à sua escolha ao jogador à esquerda, a cada rodada.

"Atenção! 1-2-3": cada jogador passa uma carta ao jogador à esquerda e recebe uma carta do jogador à direita. Assim que um jogador tiver uma combinação dupla, o jogador apresenta sua Tixa no centro da mesa.

Os demais jogadores, rapidamente, colocam a mão sobre a Tixa formada. Os últimos 3 jogadores a colocarem a mão sobre a Tixa recebem, cada um, uma das 3 cartas que formam a Tixa como penalidade. Caso haja apenas 3 jogadores restantes na partida, uma das cartas é descartada. Estas cartas de penalidade permanecem fora da sua mão (por enquanto), mas próximas a cada jogador que as recebeu (viradas para baixo).

O jogador vencedor compra 3 novas cartas do baralho central. Se o vencedor tinha alguma carta de penalidade de rodada anterior, ele pode pegar uma destas cartas para sua mão e comprar apenas 2 cartas novas do baralho central.

As rodadas prosseguem desta forma. Quando um jogador acumular 3 cartas de penalidade, ele estará eliminado. O último jogador restante vence a partida!

