

Bugô é um jogo de vazas e previsão. Seu objetivo é prever com precisão quantas vazas você irá ganhar em cada rodada, evitando assim acumular pontos negativos.

COMPONENTES

48 cartas numéricas:
↳ 40 cartas: 4 de cada número entre 10 e 100
↳ 4 cartas Negativas: -101 a -104
↳ 4 cartas Superiores: 101 a 104
12 cartas de Regra da Rodada
1 bloquinho de pontuação

OBJETIVO DO JOGO

Ao final de 5 rodadas, vence o jogador que tiver acumulado menos pontos negativos.

GLOSSÁRIO

VAZA: Iniciado pelo Líder, cada jogador, na sua vez e em sentido horário, joga uma carta. Quando todos tiverem jogado uma carta da mão, a maior carta vence a vaza.

Algumas Regras da Rodada podem alterar essa lógica.

RODADA: Uma rodada se encerra quando todos os jogadores tiverem jogado todas as suas cartas.

PREPARAÇÃO

Embaralhe separadamente os baralhos de **NÚMEROS (A)** e o de **REGRAS (B)** da Rodada.

Disponha 5 cartas de Regra da Rodada viradas para baixo em uma **FILA (C)**, da esquerda para a direita.

A quantidade de cartas que cada jogador receberá em uma rodada será definida pela próxima carta de Regra da Rodada a ser revelada (**D**).

Na primeira rodada, revele a carta mais à esquerda. Nas rodadas seguintes, descarte a carta usada e revele a próxima da fila.



COMO JOGAR

A última pessoa que comeu uma coxinha será o primeiro Líder. Essa pessoa será responsável por revelar a próxima carta de Regra da Rodada.

Cada rodada é composta por três fases:

1. PREVISÃO

2. DISPUTA

3. PONTUAÇÃO

Cada jogador recebe a quantidade de cartas definida na Regra da Rodada escolhida pelo Líder

A menos que a regra diga o contrário, todos devem:

A) Olhar suas cartas;

B) Fazer a previsão de quantas vazas acredita que vai vencer (um por vez, em sentido horário - começando pelo Líder);

C) Jogar uma carta por vez, conforme o conceito de vaza.

1. FASE DE PREVISÃO

O Líder revela a próxima carta de Regra da Rodada e, com



Depois de escolhida a Regra e definido o modo da rodada, distribua as cartas de acordo com as instruções (por exemplo, se a Regra disser que os jogadores não podem ver suas cartas, todos devem obedecer).

Em seguida, **COMEÇANDO PELO LÍDER E SEGUINDO EM SENTIDO HORÁRIO**, cada jogador deve declarar em voz alta sua previsão de quantas vazas acredita que vai ganhar.

base nela, escolhe qual será o modo da rodada: **CAPOEIRA** (mais estratégico) ou **CARNAVAL** (mais festivo). A escolha é comunicada a todos os jogadores.

A Regra da Rodada define:

→ Quantas cartas cada jogador deve receber (ou seja, o número de vazas da rodada);

→ Regras especiais, como cartas que devem ser reveladas, ocultadas ou condições diferentes de vitória nas vazas, entre outras possibilidades.

2. FASE DE DISPUTA

As vazas são jogadas da maneira padrão (descrita no Glossário), porém sempre respeitando as instruções da Regra da Rodada em vigor.

BUGOU

Quando dois ou mais jogadores jogarem cartas com o mesmo valor, essas cartas se anulam, ou seja, **BUGAM**. As cartas restantes seguem na disputa da vaza.



EXEMPLO-1

- ▶ Bia: 10
- ▶ Carol: 40
- ▶ Fabio: 40



→ As cartas 40 se anulam. Bia vence com a carta 10.

EXEMPLO-2

- ▶ Otaviano: 10
- ▶ Thiago: 40
- ▶ André: 40
- ▶ Vinicius: 10
- ▶ Xavier: 40



→ As cartas 10 se anulam, assim como as 40. Ninguém vence essa vaza.

CARTAS NEGATIVAS E CARTAS SUPERIORES

As cartas Negativas possuem valores abaixo de zero (-101, -102, ...). As cartas Superiores possuem valores acima de 100 (101, 102, ...).

Essas cartas não têm valores repetidos e cada uma pode se anular com sua correspondente oposta:

- -101 buga com 101
- -102 buga com 102
- ... e assim por diante

EXEMPLO

- Marcel: 104
- Beatriz: 40
- Bianca: -104
- Cícero: -101



→ As cartas -104 e 104 se anulam. Beatriz vence com a carta 40.

VENCEDOR DA VAZA

O jogador que vencer uma vaza pega todas as cartas jogadas naquela rodada, empilha e deixa o monte na mesa próximo de si. Isso representa a vaza que ele ganhou.

Esse mesmo jogador será o primeiro jogador a jogar na vaza seguinte.

EXEMPLO

→ Rodada com 3 cartas por jogador:



- Fabi vence a 1a. vaza, empilha as cartas;
- Fabi abre a 2a. vaza, vence, cria uma nova pilha de cartas;
- Luise vence a 3a. vaza, e cria sua pilha.
- Leo não ganhou nenhuma vaza.

→ Rodada encerrada.

3. FASE DE PONTUAÇÃO

Ao final da Rodada, cada jogador verifica se acertou sua previsão. Quem errar anota **1 PONTO NEGATIVO** no bloquinho, independentemente do quanto errou.

EXEMPLO

- Ana: Previu 1, venceu 1 → nenhum ponto negativo
- Dandi: Previu 3, venceu 0 → 1 ponto negativo
- Lari: Previu 0, venceu 2 → 1 ponto negativo
- João: Previu 1, venceu 0 → 1 ponto negativo

BUGO PLACAR DE PONTOS NEGATIVOS				
NOME	ANA	DANDI	LARI	JOÃO
PONTUAÇÃO	0	1	1	1
NOME				
PONTUAÇÃO				
NOME				
PONTUAÇÃO				

NOVA RODADA

Depois de registrar os pontos, a liderança passa para o jogador à esquerda de quem foi o último Líder. A próxima carta de Regra da Rodada é revelada, e uma nova rodada tem início a partir da Fase de Previsão.

FINAL DE JOGO

Após 5 rodadas, o jogo se encerra. O jogador com menos pontos negativos vence.

RODADA DE DESEMPATE

Os jogadores que não estão empatados se transformam em **FANTASMAS** que atrapalharão os jogadores que estarão disputando o desempate. Os **FANTASMAS** não pontuam mesmo ganhando as vazas.

Todos (jogadores e fantasmas) compram 5 cartas. Apenas os jogadores que estarão disputando o desempate fazem a previsão (0 a 5 vazas); a partir disso, a rodada começa com todos olhando suas próprias cartas.

A pontuação negativa será a diferença entre a previsão e o número real de vitórias.

Este último processo será repetido até que haja um vencedor.

MODO ALTERNATIVO DE DESEMPATE

Os jogadores do desempate olham as cartas, fazem a previsão e colocam as cartas viradas para baixo. Porém, as suas cartas serão jogadas pelo **FANTASMA** mais próximo à sua direita, sem que ele as veja.

Repitam as rodadas até que haja um desempate.

EXEMPLO

- Pedro: Previu 0, venceu 2 → 2 pontos negativos
- Rafael: Previu 3, venceu 0 → 3 pontos negativos
- Waldyr: Previu 3, venceu 3 → nenhum ponto negativo

DICA PARA OS FANTASMAS: tentem bugar as cartas para atrapalhar a previsão dos jogadores.



Ficou com alguma dúvida?
Acesse o QR code!

CRÉDITOS

Game Design: Otaviano Barneschi
Game Develop: Thiago Castro, André Ruz
Arte e Ilustração: Dandi
Design Gráfico: Dandi
Diagramação: Dandi, Marcel Lambertini
Revisão: Xavier, Thiago Castro, Vinícius Figueiredo, André Ruz
Playtests: Thiago Castro, Vinícius Figueiredo, André Ruz, Ana Barretta, João Luciano, Larissa Lima, Beatriz Bandim, Bianca Barneschi, Cícero Gomes, Pedro Campos, Rafael Ferreoli, João Feraudo, Vinicius Melo e Waldyr Trivellato.
Agradecimentos especiais: Meeples da Garoa, OPON, OPSR, Fidalgas e Aleml's Board Club.

