

# Camelio

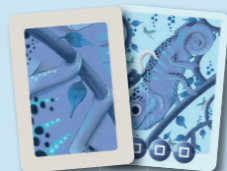
Um jogo criado por Paolo Bianchi  
para 2–6 jogadores.

*Camelio sabe diferenciar cores...  
Mas números não são o forte dele!  
Cabe a você coletar a quantidade certa  
de Esferas, evitar estourar o limite e  
conquistar a vitória.  
Uma mistura de tática, uma pitada de  
sorte e uma pequena malandragem no  
momento certo serão suas chaves para  
se tornar o campeão de Camelio!*

## Componentes

96 cartas no total sendo:

- 48 cartas comuns - o verso indica a cor exata mas esconde o número de esferas.



- 48 cartas especiais - o verso indica cores possíveis, mas apenas uma é correta, e o número exato de esferas.

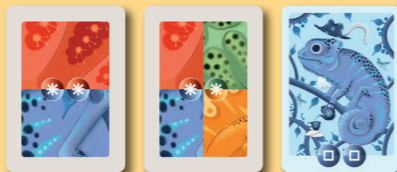


## Informação Oculta das Cartas

- Se a carta fechada for uma **Comum**, você pode ver sua cor, mas não o número de Esferas.



- Se for uma carta **Especial** (Bicolor ou Multicolor), você pode ver o número de Esferas no verso, mas não a cor exata (ela será uma das cores mostradas no verso).



## Objetivo

Colete exatamente 5 esferas da mesma cor para marcar 1 ponto.

- **Partida de 2 jogadores** – vence quem fizer 4 pontos em cores diferentes primeiro.
- **Partida de 3 ou mais jogadores** – vence quem fizer 3 pontos em cores diferentes primeiro.

## Preparação (Ver Figura I)

1. Embaralhe todas as cartas (comuns e especiais), formando um **baralho de compra fechado (a)** no centro da mesa, com as cartas viradas para baixo.
2. Revele a carta do topo e coloque-a virada para cima ao lado do baralho, formando a **área de carta aberta (b)**.
3. Se esta for sua primeira partida, o jogador mais jovem começa, caso contrário, o jogador que perdeu a partida anterior de Camelio começa e o jogo segue em sentido horário.

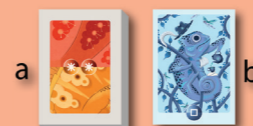


Figura I: Preparação

## Como Jogar

Em sua vez o jogador deve escolher uma das seguintes ações:

- Comprar a carta do baralho fechado (a) – **ANTES DE REVELAR ESSA CARTA**, escolha se ela ficará na **sua área de jogo ou na de outro jogador**. Depois, revele-a e coloque-a no local escolhido.
- Comprar a carta da área aberta (b) – ela irá obrigatoriamente para sua área de jogo. Em seguida, revele a carta do topo do baralho fechado para repor a carta da área aberta. Após concluir uma dessas ações, o turno passa para o próximo jogador, no sentido horário. Ficar com ela e adicioná-la à sua área de jogo.

**Importante:** você deve declarar sua escolha **antes de revelar a carta** (se ela estiver virada para baixo).

Somente depois disso, a carta escolhida é virada para cima e colocada na área de jogo do jogador selecionado.

## Exemplo de Jogada

**Exemplo 1:** você escolhe a carta **fechada**, da qual você sabe o número de Esferas (2) e parcialmente a cor — ela será vermelha ou amarela (Ver Figura II):

**Depois de declarar que vai ficar com ela**, você a revela e a adiciona à sua área de jogo.

**OU**

**Depois de declarar que ela vai para outro jogador**, e colocá-la na frente dele, este jogador a revela e adiciona em sua própria área de jogo.



Figura II: Compra de Carta Fechada

**Exemplo 2:** você escolhe a carta **aberta**, com a face para cima na área de carta aberta. Como esta carta só pode ser comprada por você, você a adiciona à sua área de jogo.

## Organizando as Cartas

- As cartas devem ser empilhadas com uma pequena sobreposição, sempre mantendo o número de Esferas visível.
- Em sua **área de jogo**, reúna as cartas da mesma cor sobrepostas e dispostas na vertical. (Ver Figura III)



Figura III: Área de Jogo

## Marcando Pontos

Quando você coleta exatamente 5 Esferas da mesma cor, você marca 1 Ponto!

Junte todas as cartas daquela cor e coloque-as na horizontal na sua **Área de Pontuação**, abaixo da sua área de jogo. (Ver Figura IV)



Figura IV: Área de Pontuação

## Cuidado com Estouro de Limite!

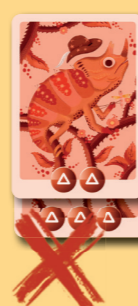
Se um jogador ficar com **6 ou mais esferas da mesma cor** em sua área de jogo ele estoura, e então descarta todas as cartas dessa cor da própria área de jogo.

**Exemplo 1:** Você coletou 6 Esferas Azuis (3+1+2=6), estourou o limite e deve descartar todas essas cartas da sua área de jogo! (Ver Figura V)



Figura V: Estouro de limite na área de jogo

Se um jogador reunir **novamente 5 esferas exatas** de uma cor que já esteja marcando 1 ponto (ou seja, já tem essa cor em sua Área de Pontuação), deve descartar todas as cartas desta cor (da área de jogo e da área de pontuação), e **perde este ponto**. (Ver Figura VI)



**Exemplo 2:** você coletou 5 Esferas Vermelhas na sua área de jogo (3+2=5), mas você já havia marcado 1 Ponto nessa cor, então você deve descartar todas essas cartas tanto da sua área de jogo quanto da sua Área de Pontuação!

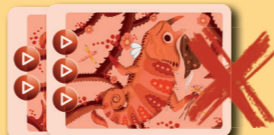


Figura VI: Estouro com pontuação formada

## Qual Carta Escolher?

Cada decisão importa:

- Você deve ir na carta fechada ou na carta aberta?
- Você deve arriscar ficar com a carta fechada ou passar para um oponente?
- Você deve tentar marcar 1 Ponto ou fazer alguém estourar o limite?
- Você deve focar em ganhar Pontos ou em fazer os outros perderem os deles?

## Fim do Jogo

O jogo termina imediatamente quando um jogador alcançar:

- 4 Pontos em cores diferentes (em um jogo para 2 jogadores), ou
- 3 Pontos em cores diferentes (em um jogo para mais de 3 jogadores). (Ver Figura VII)

**Ou:**

Se o baralho de compra acabar, embaralhe todas as cartas descartadas para formar um novo baralho.

Se este segundo baralho também acabar, o jogo termina e o jogador com mais Pontos vence.

**Em caso de empate:** vence o jogador com mais Esferas ainda em jogo (de cores que ainda não pontuaram).

Se o empate persistir, a vitória é compartilhada!

Exemplo de fim de jogo:



Figura VII: Fim de jogo

Ficou com alguma dúvida?  
Acesse o QR Code:



### CRÉDITOS

Game Design: Paolo Bianchi

Arte e Design Gráfico: Alessia Iorno

Diagramação: Marcel Lambertini e João Luciano

Revisão: Igor Raposo, Camila Zegarra, André Ruz, Thiago Castro e Vinícius Figueiredo.

Versão Original © 2025

Little Rocket Games

Via Agostino Fausti 40, 00062 Bracciano (RM) Italy

[www.LittleRocketGames.com](http://www.LittleRocketGames.com)

Versão Brasileira © 2026

Bucaneiros Jogos. Todos os direitos reservados.

[www.bucaneirosjogos.com.br](http://www.bucaneirosjogos.com.br)



Paolo Bianchi Alessia Iorno

# Camelio

