

TRICKARUS

TRICKARUS É UM JOGO DE VAZAS PARA 2 A 5 JOGADORES EM QUE O DESAFIO É VENCER NA MEDIDA CERTA, CONTROLANDO SUA ASCENSÃO PARA EVITAR AS CONSEQUÊNCIAS DE VOAR PERTO DEMAIS DO SOL.

COMPONENTES

- 40 cartas de jogo
- 1 carta de Ciclo Dia / Noite
- 3 cartas da trilha de pontuação
- 5 marcadores de jogador
- 5 cartas de referência de jogador

OBJETIVO

Ao longo da partida, os jogadores sobem na trilha de pontos conforme vencem vazas. A partida termina na rodada em que um jogador voa até o sol — e vence quem estiver mais alto na trilha ao final dessa rodada.

GLOSSÁRIO

- Vaza:** Começando pelo Líder, cada jogador, em sua vez e em sentido horário, joga uma carta virada para cima no centro da mesa. A maior carta, considerando o ciclo Dia / Noite vence aquela vaza.
- Rodada:** Quando acabarem as cartas da mão dos jogadores, ou seja, todas as vazas forem jogadas, termina uma rodada (em uma partida de 4 jogadores, cada jogador recebe 10 cartas, portanto serão 10 vazas dentro de 1 rodada).
- Trunfo:** Representa um naipe mais forte que os demais. Durante o dia, o trunfo é o **Sol (amarelo)**, e durante a noite o trunfo é a **Lua (branco)**.

PREPARAÇÃO INICIAL

Separe a **carta de ciclo** no centro da mesa com a **face dia** voltada para cima.

Entregue uma **carta de referência** e um **marcador** com o mesmo ícone para cada jogador.

Embaralhe as cartas de jogo, mantendo os versos na mesma orientação, e as distribua de acordo com o número de jogadores a seguir:

2 Jogadores (13 cartas para cada jogador e descarte o restante)
Remova do baralho os 4, os 6 e a **carta de Raio**.
Distribua **13 cartas** para cada jogador.

Descarte as cartas restantes.
No modo para 2 jogadores, a partida sempre termina após **exatamente 1 rodada**.

3 Jogadores (13 cartas para cada jogador)
Remova a carta **Zero Vermelha/Azul**.
Distribua **13 cartas** para cada jogador.

4 Jogadores
Distribua **10 cartas** para cada jogador.

5 Jogadores
Distribua **8 cartas** para cada jogador.

TRILHA DE PONTUAÇÃO

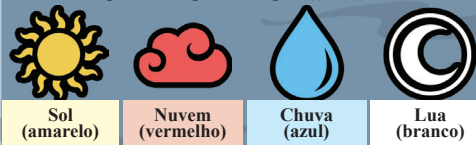
Alinhe verticalmente as três cartas da trilha de pontuação. Coloque as fichas dos jogadores no nível do chão, na parte inferior da trilha (ver Figura I).

Fig. I: Trilha de Pontuação

O jogador com mais chance de já ter tentado voar com asas feitas em casa será o primeiro **Líder**.

AS CARTAS

As cartas possuem quatro naipes (cores):



Cada carta possui:

- um lado claro de **Dia**
- um lado escuro de **Noite**

Observação: Para fins de iconografia e para facilitar a leitura, vamos representar as cartas na sua forma simplificada, contendo a metade do dia (amarela clara) e a metade da noite (azul escuro), exibindo apenas o número e o ícone maiores (Ver Figura II):



Figura II: Exibição de cartas na forma simplificada

Organize todas as cartas da sua mão com o lado claro de **Dia** voltado para cima.



CARTA DE CICLO DIA / NOITE

A **Carta de Ciclo** mostra se o jogo está em **Dia** (face do Sol) ou **Noite** (face da Lua), e qual lado das cartas está ativo no momento.



Observação: Para fins de clareza do manual, vamos utilizar a representação simplificada desta carta ao lado de alguns exemplos para que fique mais fácil entender se o Ciclo do jogo está no Dia ou Noite.



FLUXO DO JOGO

INÍCIO DA VAZA

Cada nova vaza começa com o **Líder** jogando qualquer carta com o lado ativo voltado para o centro da mesa. O naipe jogado por ele se torna o **Naipe Líder**, que deve ser seguido, sempre que possível pelos outros jogadores.

JOGANDO A VAZA

Em sentido horário, o próximo jogador, na sua vez, joga uma carta. Sempre que possível, deve seguir o Naipe Líder, respeitando o Ciclo atual (Dia ou Noite). **Caso não tenha uma carta do naipe líder, pode jogar outro naipe, inclusive o Trunfo.**

RESOLUÇÃO DA VAZA

Após cada jogador, na sua vez, ter jogado uma carta, os naipes e valores são comparados:

Se houver um ou mais trunfos, **vence a vaza o Trunfo de maior valor**.

Caso contrário, vence a carta de maior valor do Naipe Líder.

DESCARTE DA VAZA

Todas as cartas dessa vaza são descartadas viradas

para baixo e não podem ser consultadas.

O jogador que venceu a vaza torna-se o novo **Líder** e inicia a próxima vaza.

EXEMPLO

O Líder (A) inicia com o **Sol (Amarelo) 8**. O jogador seguinte (B) tem cartas de Sol e joga o **Sol 6**.

Se um jogador não puder jogar o mesmo naipe (cor) do Líder, ele pode jogar qualquer outra carta.

O próximo jogador (C) não tem cartas de Sol, então joga a **Nuvem (Vermelho) 9**.

O último jogador (D) joga o **Sol 3**.

O **Sol 8** do Líder é a carta mais alta do naipe líder, então ela é a carta mais forte e vence a vaza.

TRUNFO DO DIA E DA NOITE

Dependendo se é **Dia** ou **Noite**, um dos naipes se torna mais poderoso que os demais.

Durante o Dia - As cartas de **Sol (amarelas)** são mais poderosas que as outras cartas. Mesmo uma carta de Sol de valor baixo vence cartas mais altas de outros naipes.

Durante a Noite - As cartas de **Lua (brancas)** são mais poderosas. Mesmo uma carta de Lua de valor baixo vence uma carta mais alta de outros naipes.

EXEMPLO

O jogo está no ciclo da **Noite**.

O Líder (A) inicia com a **Chuva (azul) 3**.

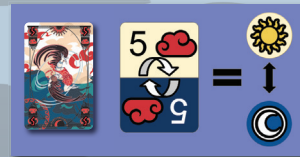
Os dois próximos jogadores (B e C) jogam cartas de **Chuva** mais fortes.

O último jogador (D) não tem cartas de chuva e escolhe jogar a **Lua (branco) 1**.

Mesmo sendo o menor número, como a **Lua** é o naipe mais forte durante a **Noite**, o último jogador (D) vence essa vaza.

MUDANDO O CICLO DIA E NOITE

Sempre que uma carta de número 5 é jogada, o Ciclo entre Dia e Noite é imediatamente alterado para todas as cartas em jogo.



Além de virar todas as cartas da mesa, todos os jogadores também devem virar todas as cartas de sua mão para que o lado de Noite se torne o lado ativo e fique voltado para cima.



Exemplo: Um 5 foi jogado. O jogador com a mão mostrada no exemplo acima deve virar as cartas de sua mão para que o lado de Noite se torne o lado ativo e fique voltado para cima, ficando como no exemplo a seguir:



EXEMPLO

No início da vaza, é **Dia**. O Líder (A) inicia com a **Nuvem (vermelho) 6**.

O próximo jogador (B) não tem cartas de **Nuvem**, então joga o **Sol (amarelo) 1**, tentando vencer a vaza com uma carta de Sol mais forte.

O terceiro jogador (C) tem uma carta de Nuvem e joga a **Nuvem (vermelho) 0**.

O último jogador (D) joga a **Nuvem (vermelho) 5**. Isso muda imediatamente o lado ativo de todas as cartas na mesa daquela vaza, e vence esta vaza (e como o Ciclo mudou para **Noite**, o Sol não é mais o Trunfo).



AVANÇANDO NA TRILHA DE PONTUAÇÃO

O vencedor da vaza avança seu marcador para o próximo espaço livre em direção ao Sol na trilha de pontuação.

Apenas um jogador pode ocupar cada espaço da trilha.

Se o espaço imediatamente acima estiver ocupado, o vencedor da vaza sobe, pulando este(s) espaço(s) ocupado(s) até o próximo espaço livre em direção ao Sol.

EXEMPLO

O jogador **Rosa** venceu a vaza, então sobe na trilha de pontuação.

Como os jogadores **Verde** e **Laranja** estão nos espaços acima, o Rosa pula o Verde e o Laranja até o próximo espaço livre em direção ao Sol.

VOANDO PARA O SOL

Se um jogador vencer uma vaza e voar para o Sol, suas asas são danificadas e ele cai para o espaço logo abaixo do jogador que estiver mais embaixo na



trilha de pontuação.

EXEMPLO

O jogador **Azul** venceu a vaza, mas não há espaço livre para ocupar, então voa até o Sol.

Com as asas queimadas, o jogador Azul cai imediatamente para o espaço abaixo do jogador Verde.

Quando um jogador voa para o Sol, a partida termina ao final da rodada atual. (ver a sessão “Fim do Jogo”).

A CARTA DE RAIOS

A Carta de Raio pode ser jogada:

- se um jogador não puder seguir o naipe Líder; ou
- pelo próprio Líder.

A Carta de Raio é mais fraca do que qualquer outro naipe.



Quando o Líder inicia uma vaza com a carta de Raio, o naipe líder é determinado pelo próximo jogador.

Se a Carta de Raio tiver sido jogada, o vencedor da vaza atual desce para o próximo espaço livre abaixo na trilha de pontuação.

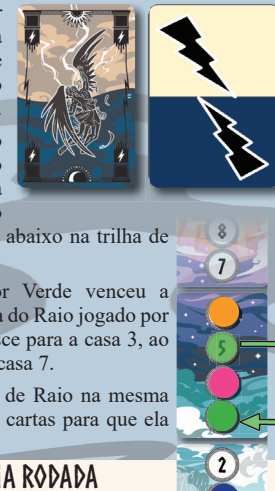
Exemplo: o jogador Verde venceu a vaza, porém por causa do Raio jogado por outro jogador, ele desce para a casa 3, ao invés de subir para a casa 7.

* Mantenha a Carta de Raio na mesma orientação das outras cartas para que ela continue escondida.

JOGANDO A PRÓXIMA RODADA

Quando todas as cartas tiverem sido jogadas, a rodada termina.

Se nenhum jogador ainda tiver voado para o Sol, embaralhe as cartas de jogo e as distribua para iniciar uma nova rodada.



O jogador que venceu a última vaza será o primeiro Líder da próxima rodada.

FIM DO JOGO

Quando um jogador voa para o sol, a partida termina ao final da rodada atual.

Depois que as cartas restantes dessa rodada forem jogadas e o peão do vencedor da última vaza for movido, o jogador que estiver mais alto na trilha de pontuação vence a partida.

EXEMPLO

Um jogador já voou para o sol, então esta é a última rodada.

Ao final da última vaza, o jogador **Laranja** está mais alto na trilha de pontuação, então ele é o vencedor da partida.



MODO COOPERATIVO

Todos os jogadores formam um mesmo time, com o objetivo compartilhado de fazer com que todos pousem em segurança de volta ao chão dentro do número limitado de rodadas.

NUMERO DE RODADAS NO MODO COOPERATIVO

- 3 jogadores:** remova a carta **Zero de Nuvem/chuva (vermelho/azul)** e jogue 2 rodadas
- 4 jogadores:** jogue 3 rodadas
- 5 jogadores:** jogue 4 rodadas

Assim que qualquer jogador tiver voado para o Sol, os vencedores de todas as vazas seguintes passarão a mover-se para baixo na trilha de pontuação, até o próximo espaço livre abaixo deles, voltando em direção ao chão.

Quando a Carta de Raio tiver sido jogada, o vencedor da vaza irá para o próximo espaço livre abaixo, independentemente de os jogadores ainda estarem subindo em direção ao sol ou já estarem voltando para o chão.

A equipe marca coletivamente **1 milhão de pontos** para cada jogador que pousar em segurança de volta ao chão antes do fim da última rodada.

Ficou com alguma dúvida?
Acesse o QR Code:



CRÉDITOS

Game Design: Bajir Cannon
Arte e Design Gráfico: Dandi
Diagramação: Marcel Lambertini e João Luciano
Revisão: Igor Raposo, André Ruz, Thiago Castro e Vinicius Figueiredo.

Versão original © 2024 Bajir Cannon & Learn Bridge Online
Management & Translation: Maki Itami
Art Direction: TANSAN DESIGN
STUDIO: Wakana & Tomoaki Mizuno
learnbridgeonline.com

Versão Brasileira © 2026 Bucaneiros Jogos.
Com permissão de Bajir Cannon & Learn Bridge Online.
Todos os direitos reservados.
www.bucaneirosjogos.com.br.

