

BIOBRAZUCA, O JOGO

Idade: a partir dos 6 anos

Jogadores: 2 a 4

Conteúdo: 64 cartas = 24 cartas "biomas brasileiros" + 24 cartas "espécies" + 12 cartas "ameaças" (3 cartas "destruição de ambientes" + 6 cartas "poluição" + 3 cartas "mudanças climáticas") + 4 cartas "defesa" (3 cartas "sua conscientização" + 1 carta "Curupira")

Objetivo do jogo: ser o primeiro a montar seu bioma.

Preparação para o jogo: colocar as cartas viradas para baixo no centro da mesa.

Desenrolar do jogo: joga-se no sentido horário. O primeiro jogador pega uma carta do baralho e mostra aos outros, colocando-a na mesa, aberta (virada para cima). Ao longo da partida, cada jogador tem que tirar pelo menos uma carta do baralho, colocado no centro da mesa, podendo depois decidir se continua a retirar cartas ou passa a vez.

Quando o jogador retira a carta do baralho, existem 4 grandes possibilidades:

- **O jogador tira uma carta "bioma":** se ainda não começou a montar seu bioma, ele coloca a carta na mesa e deverá montar esse bioma, a não ser que haja algum outro jogador que já está montando esse bioma. Durante as jogadas seguintes, todas as cartas "bioma" pertencentes a esse bioma permitirão que o jogador monte o seu bioma. As cartas "bioma" de outro bioma serão colocadas abertas também na mesa, pois podem ser descartadas ou vendidas posteriormente. Ao retirar uma carta "bioma", o jogador pode continuar jogando (ou seja, retirando cartas do baralho no centro da mesa);
- **O jogador tira uma carta "defesa"** ("sua conscientização" ou "Curupira"): ele coloca a carta aberta (voltada para cima) e pode continuar a jogar.
- **O jogador tira uma carta "espécie":** ele deixa a carta na mesa, aberta, e pode continuar jogando. As cartas "espécie" permitem ao jogador comprar uma carta "bioma" de outro jogador para completar seu próprio bioma (3 cartas "espécie" em troca de uma carta "bioma").

Obs.:

- se o jogador quiser comprar uma carta "bioma" (somente uma por jogada), ele não poderá retirar carta do baralho nessa jogada;
- o jogador que possui a carta "bioma" a ser comprada não pode se recusar a vendê-la;
- **O jogador tira uma carta "ameaças"** ("destruição de ambientes" ou "poluição" ou ainda "mudanças climáticas"): nesse momento, não há opção. O jogador deve parar de jogar e devolver cartas segundo os seguintes critérios:
 - se tirou uma carta "mudanças climáticas": deve devolver essa carta e mais uma carta "espécie" ou "bioma";
 - se tirou uma carta "poluição": deve devolver essa carta e mais duas cartas, uma das quais obrigatoriamente "espécie", salvo se o jogador não tiver, hipótese na qual aceita-se a devolução de duas cartas "bioma";
 - se tirou uma carta "destruição de ambientes": deve devolver essa carta e mais três cartas, uma das quais obrigatoriamente "espécie", salvo se o jogador não tiver, hipótese na qual aceita-se a devolução de três cartas "bioma";
 - se o jogador possui uma carta de defesa, ele pode usá-la segundo os seguintes critérios: se for uma carta "sua conscientização", ele pode devolve-la junto com a carta "poluição" ou "mudanças climáticas" e passar a vez (ou seja, essa carta serve para neutralizar essas ameaças), mas a carta "sua conscientização" não neutraliza completamente a carta "destruição de ambientes", nesse caso, o jogador pode devolver uma carta "espécie" ou "bioma" e a carta "sua conscientização". Apenas a carta "Curupira" neutraliza a carta "destruição de ambientes", sendo apenas ela devolvida, além da carta "destruição de ambientes", no caso do jogador possui-la.

As cartas devolvidas ficam numa outra pilha que depois que o baralho no centro da mesa se esgota, é embaralhada e convertida no baralho de onde se retira as cartas para o jogo. Vence aquele que montar seu bioma primeiro (6 cartas).