

Manual de Regras

Objetivo

O objetivo de **Conjuntos** é formar coleções de cartas do mesmo tipo para acumular a maior pontuação ao final de 10 rodadas.

Você também pode vencer instantaneamente se conseguir as 5 cartas do Conjunto do Coringa.

Componentes do Jogo

O baralho de Conjuntos possui 60 cartas, divididas em:

Cartas Principais:



Bravura
(Azul)
10 cartas



Morte,
(Preto)
8 cartas



Coringa
(Marrom)
5 cartas



Amor
(Vermelho)
6 cartas



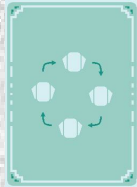
Glória
(Amarelo)
5 cartas

Cartas Neutras:

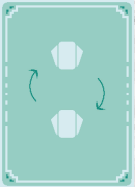


Neutra
(Branca)
16 cartas

Cartas Especiais:



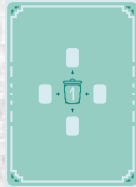
Rodízio de Mãos
2 cartas



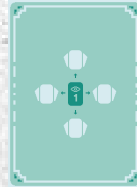
Troca Direta
2 cartas



Descarte Total
1 carta



Descarte Coletivo
2 cartas



Espiar Cartas
2 cartas



+2 Turnos
1 carta

Cartas Especiais

Cartas únicas com efeitos poderosos. Após serem usadas, saem do jogo.

Caso prefira, você pode simplesmente descartá-las como qualquer outra carta.

Carta	Efeito	Quantidade
	Todos passam suas mãos inteiras para o jogador à esquerda. O caos está servido.	2
	Escolha um jogador e troque toda a sua mão com a dele. Perfeito para virar o jogo (ou ferrar alguém).	2
	Todos os jogadores descartam uma carta da mão e compram outra. A ação começa no jogador que ativou o efeito e segue no sentido horário.	1
	Todos os jogadores descartam uma carta da mão e compram outra. A ação começa no jogador que ativou o efeito e segue no sentido horário.	2
	Você pode olhar uma carta da mão de cada oponente. Use com sabedoria (e cara de blefe).	2
	Adiciona duas rodadas extras ao jogo. Mais tempo para montar conjuntos ou sabotar seus rivais.	1

Pontuação das Cartas

Se você tiver apenas 1 carta de um conjunto = vale 1 ponto.

A partir de 2 cartas do mesmo conjunto = cada carta vale seu valor total:

Conjunto	Valor em Conjunto	Valor Isolado
Glória	5 pontos	1 ponto
Amor	4 pontos	1 ponto
Morte	3 pontos	1 ponto
Bravura	2 pontos	1 ponto
Coringa	1 ponto	1 ponto
Especiais	1 ponto cada	1 ponto
Neutras	0 pontos	0 pontos

Preparação Inicial

- Embaralhe todas as cartas.
- Distribua 5 cartas para cada jogador.
- Defina quem começa (sugestão: quem mais recentemente blefou na vida real).
- O jogo segue em sentido horário.

Turno do Jogador

Na sua vez, você deve:

- Descartar** uma carta da sua mão (coloque-a na pilha de descarte virada para baixo).
- Comprar uma nova carta** de uma das seguintes formas:
 - Do topo do baralho
 - Do topo da pilha de descarte (não pode ser a que você acabou de descartar)
 - Aleatoriamente da mão de outro jogador (nesse caso, é uma troca: você entrega uma carta da sua mão e pega uma da mão dele)

Fim de Rodada

Após todos jogarem, inicie uma nova rodada.

O jogo termina ao final da 10ª rodada, **exceto se**:

- Alguém vencer instantaneamente com o Conjunto Coringa
- Uma carta especial prolongar o jogo em +2 rodadas

Pontuação Final

No fim do jogo:

- Separe suas cartas por conjunto
- Some os pontos conforme a tabela de pontuação
- Se alguém tiver as 5 cartas do Coringa, vence automaticamente
- Caso contrário, quem tiver mais pontos vence

Dicas Estratégicas

- Conjuntos de alto valor (**Glória** e **Amor**) são ótimos, mas mais difíceis de fechar.
- Conjuntos médios (**Morte** e **Bravura**) são mais fáceis e podem garantir vitórias consistentes.
- Use as cartas especiais com estratégia.
- Roubar cartas no momento certo pode quebrar a jogada de alguém.
- Observar o descarte dos outros é parte essencial da partida.

Créditos

Conjuntos — Um jogo da **Insônia Produções**.

Todos os direitos reservados © 2025.

Ícones: -

Criados por **Lorc** – game-icons.net

- Heart Burn – Amor
- Holy Grail – Glória
- Sabers Choc – Bravura
- Sparky Bomb – Coringa