

# PORANDUBA: CARTAS DE CULTURA

## MANUAL DE REGRAS (VERSÃO 2.0)

### 1. INTRODUÇÃO E COMPONENTES

Poranduba é um cardgame estratégico inspirado na riqueza da cultura popular brasileira. O jogo padrão é composto por 54 cartas, divididas em dois baralhos distintos:

- **Baralho Poranduba (40 cartas):** Contém cartas do tipo **Gente** (brincantes, artesãos, mestres), **Visagem** (mitos, lendas) e **Saberes** (tradições e superstições populares).
- **Baralho de Desafios (14 cartas):** Contém os entraves e as condições de vitória da partida, divididas em quatro tipos: Firula, Labuta, Firmeza e Peleja.

### 2. REGRAS PARA PERSONALIZAÇÃO (DECKBUILDING)

Os jogadores podem montar seus próprios baralhos seguindo estas restrições:

- **Baralho Poranduba:** Exatamente 40 cartas. Máximo de 3 cópias de cada carta.
- **Baralho de Desafios:** Exatamente 14 cartas. Deve conter obrigatoriamente 3 desafios de cada tipo (Firula, Labuta, Firmeza, Peleja), com 2 vagas livres.
- **Limites de Efeito:** Máximo de 5 cartas com o mesmo ícone de efeito (ex: apenas 5 cartas de *Retorno* por deck).
- **Padrão de normalidade:** Todo baralho deve ter ao menos 5 cartas do efeito *Normal*.
- **Mestres:** Limite de 1 carta de "Mestre" ou "Mestra" para cada um dos cinco Tipos (Água, Terra, Fogo, Vento e Noite).

### 3. PREPARAÇÃO DE CAMPO

- Separe as 15 cartas Desafio das 40 cartas Poranduba e os embaralhe individualmente. (As cartas Desafio tem verso amarelo e tecido de chita na frente)
- Posicione o baralho de Porandubas do seu lado direito e o de Desafios à sua frente. Ao lado das Porandubas ficará o Beleléu. Quando uma carta for descartada ou vencida coloque-a no Beleléu virada para cima.
- Quando um Desafio tiver sido vencido, coloque-o do lado oposto, virado para cima.
- Compre 7 cartas do topo do baralho de Porandubas. Esta será sua "Mão".
- Tire Cara ou Coroa (ou Par ou Ímpar) para decidir quem começa.

## 4. A ESTRUTURA DO TURNO

O jogo ocorre em turnos alternados entre os jogadores. Quando os turnos se completam, temos uma rodada. Cada turno segue estas etapas:

1. **Etapa 1 – Ouvindo Porandubas:** O jogador compra 1 carta do baralho Poranduba. Caso não haja um Desafio ativo na mesa, vira-se 1 carta do topo do baralho de Desafios.  
*Dica: Se a condição de vitória for muito difícil, use uma carta com o efeito "Troca" para fugir do problema!*
2. **Etapa 2 – À Espreita (Ação):** Você pode baixar até **2 cartas** no total (1 Gente ou Visagem + 1 Saberes). Cartas trazidas ao campo por efeitos não contam neste limite, salvo a descrição diga o contrário.
3. **Etapa 3 – O Desafio:** O jogador pode tentar cumprir as condições de vitória do Desafio ativo. Não se pode enfrentar um Desafio mais de uma vez por turno.
4. **Etapa 4 – O Resultado:** Venceu o Desafio? Parabéns! Um novo só será virado no seu próximo turno. Não conseguiu? Tente novamente no próximo turno.
5. **Etapa 5 – O Arremate:** Caso não tenha baixado cartas na Etapa 2, pode fazê-lo agora. Se terminar com mais de 7 cartas na Mão, envie o excesso para o **Beleléu**. Anuncie em voz alta o fim do turno.

## 5. DINÂMICA DE CAMPO E "CAMPO CHEIO"

O campo possui um limite rígido: você só pode ter até **5 cartas** (Gente ou Visagem) do seu lado da mesa. Cartas Saberes vão para o Beleléu após o uso.

Dominar o campo ativa vantagens supremas de controle:

- **5 Visagens em campo:** O oponente, para invocar qualquer carta *Gente*, deve primeiro enviar uma carta da própria Mão para o Beleléu.
- **5 Gentes em campo:** O oponente, para usar qualquer carta *Saberes*, deve primeiro enviar uma carta do próprio campo para o Beleléu.
- **5 Mestres em campo:** Você vence automaticamente o Desafio ativo no momento em que a quinta carta de "Mestre/Mestra" entra em jogo.

## 5. ATRIBUTOS E COMBATE

As cartas Gente e Visagem possuem dois valores essenciais:

- **Pontos de Força (PF):** Ícone de raio. Poder usado em desafios de **Peleja**.
- **Pontos de Vida (PV):** Ícone de coração. Resistência usada em desafios de **Firmeza**.

## 6. RESOLUÇÃO DOS DESAFIOS

Tipo de Desafio	Mecânica de Resolução
<b>Firula</b> (Brincadeiras)	Exige cumprir brincadeiras, rimas, trava-línguas ou sorteios (Cara ou Coroa) descritos na carta.
<b>Labuta</b> (Esforço físico)	Exige o descarte de cartas de tipos elementais específicos para o Beleléu.
<b>Firmeza</b> (Resistência)	Exige somar a quantidade de PVs indicada usando suas cartas em campo. Ao vencer, todas as suas cartas em campo vão para o Beleléu pelo esforço.
<b>Peleja</b> (Combate)	Combate baseado em PFs com duas opções de ataque:  <b>A) Valor Total:</b> Some os PFs exigidos e tire Cara ou Coroa. Se perder, apenas a sua carta envolvida com o <b>menor PF</b> vai para o Beleléu.  <b>B) Tudo ou Nada:</b> Ataque com apenas metade do valor de PFs necessário. Se perder, <b>todas</b> as suas cartas em campo vão para o Beleléu.

## 7. REGRAS AVANÇADAS E EFEITOS

- **Resposta Rápida:** Cartas com esta indicação podem ser jogadas da Mão a qualquer momento, inclusive no turno do oponente, e não contam no limite de 2 cartas por turno.
- **Obrigatório vs. Opcional:** Se o efeito não diz "(opcional)", ele deve ser executado obrigatoriamente ao entrar em campo, mesmo que afete suas próprias cartas.
- **Mão Original:** Refere-se ao jogador dono da carta, para onde ela volta em efeitos de *Retorno*.
- **Beleléu:** Pilha de descarte onde as cartas ficam viradas para cima.

## DICA ESTRATÉGICA DE MESTRE

Se seu campo estiver travado com 5 cartas, você pode usar efeitos de *Quebranto* ou *Retorno* em suas próprias cartas para abrir espaço para jogadas mais fortes. Uma carta nunca pode escolher a si mesma como alvo de seu próprio efeito de entrada.

## 8. EFEITOS E SUAS DESCRIÇÕES

### EFEITOS DAS CARTAS PORANDUBA

- **Bloqueio:** Impede que um ou mais jogadores enfrentem Desafios ou baixem cartas por um turno.
- **Busca:** Permite procurar uma carta no Baralho e trazê-la para a Mão ou para o Campo.
- **Dobradinha:** Permite baixar 2 cartas ao invés de uma no mesmo turno.
- **Encanto:** Toma controle de uma carta do oponente.
- **Fadário:** Cartas poderosas que só podem ser invocadas ao custo do envio de uma carta Gente para o Beleléu.
- **Insistência:** Faz com que uma carta permaneça em campo após ser enviada ao Beleléu pela primeira vez ao enfrentar um Desafio.
- **Normal:** Cartas sem efeito especial, que têm o objetivo de manter a partida em andamento e somar atributos na mesa.
- **Parceria:** Multiplica uma carta ao enfrentar um Desafio (isso vale tanto para cálculos de Pontos de Força/Vida quanto para quantidade).
- **Proteção:** Permite enviar uma carta para o Beleléu para preservar outra.
- **Quebranto:** Puro mau-olhado. Envia uma carta para o Beleléu.
- **Resgate:** Traz uma carta de volta do Beleléu.
- **Retorno:** Devolve uma ou mais cartas do campo para a Mão original.
- **Troca:** Envia o Desafio vigente para o fim do baralho e faz com que outro seja virado.

## 9. MODOS DE JOGO E CONDIÇÕES DE VITÓRIA

### Modo Padrão (1x1)

A modalidade principal onde a cultura popular entra em choque estratégico.

- **Duração:** 15 a 18 minutos. (Requisito: 1 a 2 baralhos).
- **Condição de Vitória:** Vence a partida o primeiro jogador que derrotar **3 Desafios**.

- **Fim por Esgotamento:** Caso as cartas do baralho de Porandubas de ambos os jogadores cheguem a zero, o jogo acaba imediatamente. Vence quem tiver derrotado mais Desafios.

### **Modo Solo (1xBaralho)**

Um teste tático contra o próprio baralho e a contagem do relógio.

- **Regra Especial:** Neste modo, cartas que afetam o oponente devem ser usadas de forma criativa para gerenciar o seu próprio campo. Para Desafios de Firula que exigem interação com um oponente (como rimas ou adivinhações), use o bom senso para adaptar a brincadeira a um desafio pessoal.
- **A Passagem de Turno:** O seu oponente é você mesmo. Ao finalizar a Etapa do Arremate, o seu turno atual acaba e o próximo começa imediatamente. Contabilize os turnos com atenção!
- **Condição de Vitória:** Derrote **3 Desafios** antes de finalizar o **7º turno**. Se o 7º turno acabar sem a terceira vitória, você perde.
- **Pontuação:** 3 Pontos (vitória até o 3º turno); 2 Pontos (vitória no 4º ou 5º turno); 1 Ponto (vitória no 6º ou 7º turno).
- 

### **Modo Duplas (2x2)**

A experiência máxima de cooperação. Exige comunicação e sinergia entre os parceiros.

- **Duração:** 25 a 30 minutos. (Requisito: 2 a 4 baralhos).
- **Condição de Vitória:** Vence a dupla que derrotar, em conjunto, **5 Desafios**.
- **Ordem dos Turnos:** Os turnos são sempre alternados (Ex: Jogador 1 da Dupla A, Jogador 1 da Dupla B, Jogador 2 da Dupla A, Jogador 2 da Dupla B).
- **Segredo e Estratégia:** Membros da mesma dupla podem mostrar as cartas uns para os outros e discutir estratégias livremente, mantendo segredo dos oponentes.
- **Campos Individuais, Beleléu Compartilhado:** Cada jogador possui seu próprio campo (com seu próprio limite de 5 cartas e suas próprias ativações de Campo Cheio). No entanto, o **Beleléu** da dupla é o mesmo.
- **Combate e Desafios:** Um jogador pode tentar vencer um Desafio no seu turno para a dupla, mas **não é permitido** somar atributos (PFs ou PVs) das cartas do seu campo com as cartas do campo do seu parceiro. O ataque deve sair de um campo só.
- **A Regra de Cooperação:** No início do seu turno (na Etapa 1), você pode escolher **não comprar** uma carta do baralho. Em troca dessa abstenção, você pode passar uma carta sua para o seu parceiro (da sua Mão para a Mão dele, ou do seu Campo para o Campo dele).

- **Alvos de Efeitos:** Cartas que afetam "o oponente" miram em apenas um dos membros da dupla rival. Cartas que dizem "todos" afetam os quatro jogadores da mesa.

## 10. REGRA DE OURO

Não entendeu ou não gostou de uma regra ou efeito? Pode mudar. Faça como preferir. Use as cartas para se inspirar, escrever, para tiragens de sorte ou para jogo da memória. O importante é se divertir e conhecer mais sobre a nossa cultura!