

TUMBALACATUMBA – Manual de Regras

 Tipo de jogo: Party game de cartas

 Número de jogadores: 3 a 5

 Duração média: 15 a 25 minutos

 Estilo: Blefe, estratégia, gestão de mão, pega todos

OBJETIVO PRINCIPAL

O objetivo é coletar 7 caveiras com fantasias diferentes, minimizando repetições de cartas e evitando penalidades, enquanto atrapalha os adversários com cartas de relógio e trolagens especiais.

COMPONENTES

66 Cartas

MECÂNICA BÁSICA

O Início da partida:

Distribuição e Primeiras Jogadas

Um jogador deve separar as cartas de relógio das demais e reservar. Agora deve embaralhar bem as cartas com as caveirinhas fantasiadas e distribuir entre os jogadores. Cada jogador começa com **7 cartas**, que devem ser entregues **viradas para baixo**, sem que ninguém as veja. Quando todos estiverem com suas cartas, o jogador deve juntar as cartas de relógio que foram reservadas ao deck, embaralhar novamente e deixar no centro da mesa.

O primeiro jogador deve puxar uma carta do deck, se encontrar uma caveira fantasiada deve colocar em sua mão e se encontrar um relógio deve jogá-la imediatamente (se quiser, pois pode blefar, explicado mais a frente) no centro da mesa, anunciando uma fantasia (ex: "pirata").

Quando um jogador revela ou utiliza uma **Carta Relógio**, todos os jogadores devem realizar um descarte, seguindo a **ordem de jogo no sentido horário (da esquerda para a direita)** a partir do jogador que ativou a carta.

O **primeiro jogador**, seguindo essa ordem, que **não tiver** as cartas solicitadas para descartar, **deve pegar todas as cartas descartadas na rodada** (apenas as da rodada atual).

Caveiras repetidas acumuladas valem **pontos negativos** no final da partida.
A partida termina quando um jogador **coletar 7 caveiras diferentes** do mesmo reino, ou quando todo o baralho for utilizado seguindo para a contagem de pontos.

CARTAS DE RELÓGIO

Cada carta possui uma hora (como na música: "quando o relógio bate às 8...").
Jogar a carta permite ditar qual fantasia deve ser descartada. As cartas de relógio nunca entram na mão, a menos que o jogador esteja blefando (o que é arriscado), por isso não é obrigatório jogar a carta ao encontrá-la — o jogador pode blefar e manter na mão. As cartas relógio, só podem ser descartadas em cima de outra carta relógio dizendo a palavra: **"Tumbalacatumba"**. No fim da partida, cada carta de relógio na mão vale -10 pontos.

DESAFIOS E BLEFES

Um jogador pode ser desafiado individualmente a mostrar suas cartas em particular se:

- Estiver segurando uma carta de relógio escondida.
- Não descartar a caveira pedida ao jogar uma carta de relógio.

Punições:

- Se for pego com cartas de relógio na mão, deve pegar todas as cartas caveiras que os jogadores quiserem dar.
- Se não for pego, o acusador perde a disputa e paga o castigo da mesma forma.

COMO SE TORNAR O MAIORAL (VITÓRIA PLENA)

Conquiste 1 carta de cada tipo de fantasia de um mesmo reino. Exemplo: pirata, médica, ninja, policial, marinheira, noivos e andarilho azuis. Essa conquista te torna o Maioral da rodada encerrando a partida se tiver apenas elas na mão.

SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Cartas de Caveira

Situação	Pontuação
Cada caveira com fantasia única	Descrito nas cartas
Ter 7 tipos de fantasias diferentes	+15 bônus
Cada carta repetida	Elminam as cartas repetidas
Carta de relógio na mão no fim da partida	-10 por carta

VALOR DAS FANTASIAS (por carta única)

As cartas amarelas (raras) valem mais.

Fantasia	Reino comum (ex: azul)	Reino raro (amarelo)
Pirata	+5	+7
Ninja	+5	+7
Marinheiro	+5	+6
Policial	+5	+6
Médico	+5	+6
Noivos	+3	+9
Andarilho	+4	+6

TROLAGENS ESPECIAIS

Carta dos Noivos

Condição: Noivos de reinos diferentes não geram pontos negativos mesmo se repetidos.

Condição	Pontuação
Par noivos (amarelo + outro reino)	+12
Par noivos (reinos comuns)	+6

Carta do Ninja

Condição	Efeito
3 ninjas de reinos diferentes com amarelo incluso	Dá o direito de eliminar 1 cartas de outro jogador

Carta do Pirata

Condição	Efeito
3 piratas de reinos diferentes	Rouba 10 pontos do outro
3 piratas com reino raro incluso (amarelo)	Rouba 15 pontos do outro

Carta do Andarilho

Condição	Efeito
Mais de 1 na mão	Obrigado a distribuir uma por vez em sentido horário até sobrar só 1 na mão

 Não há forma de impedir a trolagem do Andarilho.

CONTRA-TROLAGENS

Combinação	Efeito
Policial + Marinheiro	Nega o roubo de pontos dos piratas
Médico + Policial	Impede eliminação de cartas por ninjas

ELIMINAÇÕES E PENALIDADES

Situação	Consequência
Ficar sem nenhuma carta	Eliminação da rodada
Ser desafiado e perder	Pega penalidade de cartas
Acusar injustamente	Pega penalidade de cartas

DICAS DE ESTRATÉGIA

- Diversifique suas caveiras o quanto antes.
- Evite ficar com cartas de relógio na mão — ou blefe com sabedoria.
- Use trolagens nos momentos certos, mas prepare-se para contra-trolagens.
- Fique atento ao que os outros estão juntando: impedir que alguém feche as 7 fantasias pode garantir sua vitória.