

REGRAS

STREET ART

IRENNAN
GONCALVES



Hip Hop

É um movimento cultural que se originou nas ruas das grandes cidades. Criado por afro-americanos nos anos 70, este movimento é uma importante expressão do poder e da criatividade da comunidade negra. Os quatro elementos do **Hip Hop** são:

B-Girls e B-Boys
que fazem performances de break dance

MCs
que cantam as rimas

DJs
que criam a batida musical

Grafitheiros
que colorem as paredes das quebradas.

OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores assumem o papel de artistas do grafite em um Festival de Hip Hop, disputando para pintar o melhor mural e dominar as paredes com a sua assinatura. A partida termina após duas rodadas, ou quando o Mural for inteiramente pintado. Vence o melhor artista, ou seja, aquele que melhor combinou os quatro elementos do Hip Hop, que agora passa a comandar os muros da cidade.

Você está pronto para ser o rei da arte de rua?



COMPONENTES

28 Sprays
(7 em cada cor)



20 Grafiteiros
(5 em cada cor)



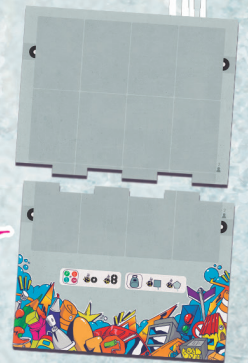
4 Discos
com lados A e B



4 cilindros de madeira
(centro do vinil)



30 cartas de Grafite



1 mural feito de 2
partes encaixáveis

32 Peças
Pentagonais de
Tinta Avançada
(8 em cada cor)



60 Cubos de Tinta
Básica (15 em cada cor)



6 Fichas de Técnicas
de Basquet (ações extras)



4 Fichas de Elemento



4 Tabuleiros individuais



1 Tabuleiro Principal



2 Marcadores
de primeiro jogador
(use qual preferir)



4 peças de ajuda

IMPORTANTE: TODOS os componentes são limitados a sua quantidade presente na caixa.



PREPARAÇÃO



- 1 Escolha ou sorteie, o lado de cada disco que será usado nesta partida (em sua primeira partida recomendamos o uso do lado A nos 4 discos). Encaixe cada disco no tabuleiro principal usando os cilindros de madeira como eixo. A posição de cada disco não importa.
- 2 Gire os discos de tinta de modo que 3 pares de segmentos de cores iguais estejam alinhados.
- 3 Coloque 1 cubo de tinta Básica em cada segmento da cor correspondente ao segmento.
- 4 Pegue 1 cubo de tinta Básica de cada cor e coloque aleatoriamente no início da fila de tintas. A quarta tinta ficará do lado de fora do tabuleiro, logo após os outros 3 cubos.



O restante das tintas permanece ao lado do tabuleiro principal formando um estoque de tintas.

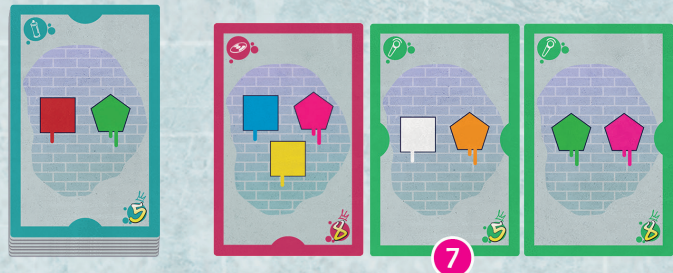
- 5 Monte o tabuleiro do Mural de acordo com o número de jogadores nesta partida. Embaralhe as 4 Fichas de Elementos e posicione-as viradas para cima nos locais indicados.
- 6 Embaralhe as fichas de Técnicas de Basquiat, revele 1 e deixe outra virada para baixo. Devolva o restante à caixa.
- 7 Embaralhe as cartas de Grafite, formando um baralho com as ilustrações para baixo, próximo do tabuleiro de Mural. Coloque, ao lado deste baralho, 4 cartas (em partidas de 3 ou 4 jogadores) ou 3 cartas (em partidas de 2 jogadores), também com as ilustrações para baixo.
- 8 Cada jogador recebe um tabuleiro individual da cor escolhida.
- 9 Cada jogador recebe, de acordo com o número de participantes na partida, os seguintes componentes da sua cor:

2 JOGADORES: 4 Grafiteiros e 7 Sprays;

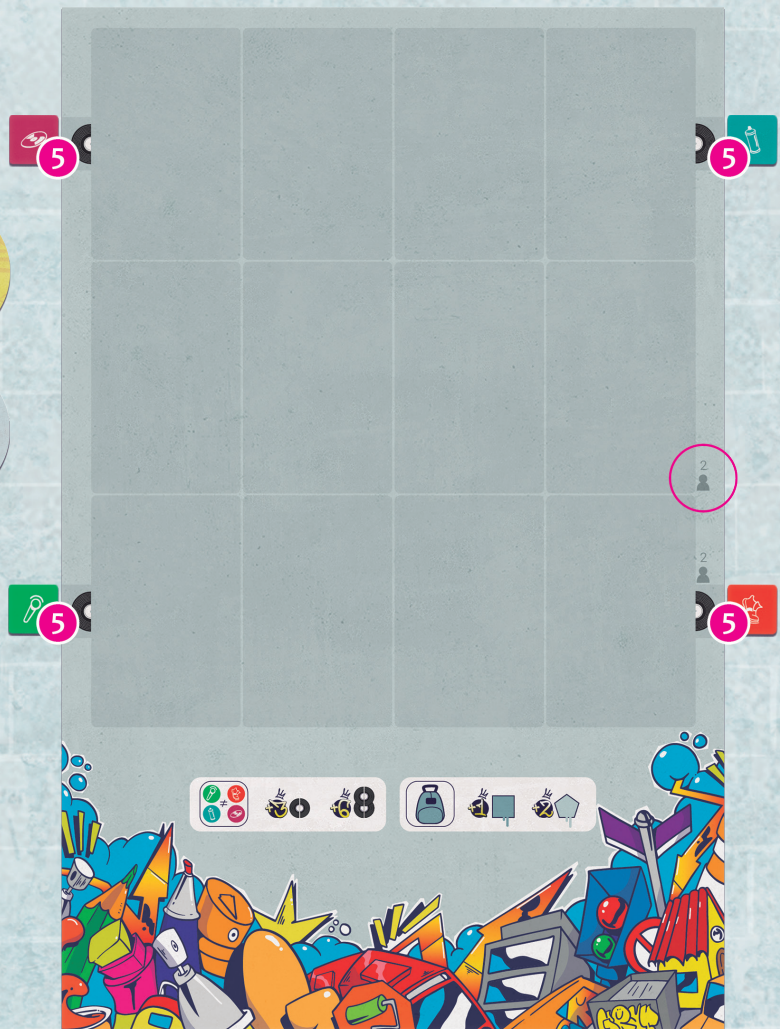
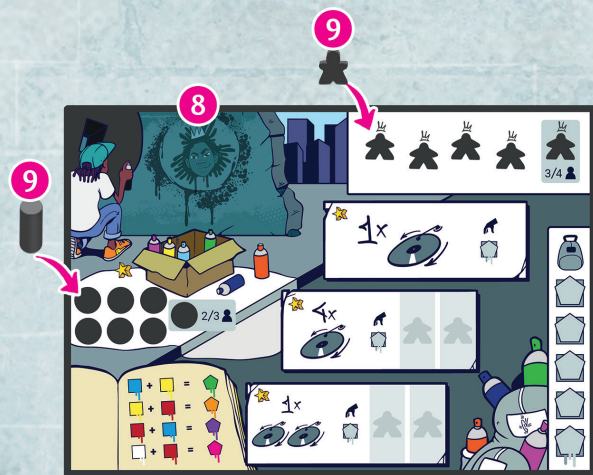
3 JOGADORES: 5 Grafiteiros e 7 Sprays;

4 JOGADORES: 5 Grafiteiros e 6 Sprays.

Devolva para a caixa os Grafiteiros e Sprays restantes.







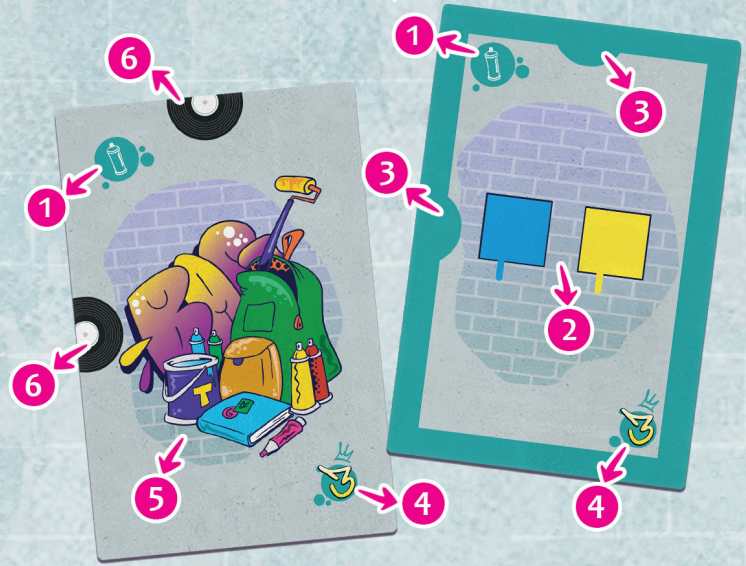
- 10 O primeiro jogador é aquele que mais recentemente fez uma arte (uma pintura, uma poesia, uma coreografia, uma música, ou qualquer tipo de arte, seja criativo!). Ele pega o marcador de primeiro jogador.





ANATOMIA DAS CARTAS DE GRAFITE

- 1 Elemento de Hip-Hop representado:
 MC,  B-boy,  Grafite ou  DJ.
 O mesmo elemento aparece na frente e no verso da carta.
- 2 Custo em tinta para pintar esta carta.
- 3 Indicação de onde estarão as conexões desta carta.
- 4 Pontuação obtida no final da partida para quem pintar este grafite.
- 5 Arte.
- 6 Conexões desta carta (no máximo 2 conexões).



TINTAS

As tintas são divididas em 2 tipos:



TINTAS BÁSICAS: São os cubos nas cores: Azul, Vermelha, Amarela e Branca.



TINTAS AVANÇADAS: São as peças pentagonais: Laranja, Roxa, Verde e Rosa.



Este símbolo significa qualquer tipo de tinta (Básica ou Avançada).

EXEMPLO DE CARTAS: A carta **1** custa uma tinta **Roxa**. O custo da carta **2** é: uma tinta **Branca**, uma **Roxa** e outra **Verde**. A carta **3** tem um custo **flexível** de duas tintas quaisquer (iguais ou diferentes).





ANDAMENTO DA PARTIDA

Street Art possui 2 rodadas. Em cada rodada os jogadores jogam vários turnos alternadamente. Começando pelo jogador com o marcador de primeiro jogador e seguindo em sentido horário, em seu turno, o jogador deve realizar **uma ação principal** e pode escolher executar **ações extras** em qualquer momento do seu turno. Em seguida, é a vez do jogador à esquerda de quem terminou o seu turno.

Além disso, um jogador pode optar por ou precisar **passar e sair da rodada**. Voltando a jogar apenas no início da próxima rodada. Uma rodada acaba quando todos os jogadores passarem.



AÇÕES PRINCIPAIS




Em seu turno, um jogador pode realizar uma das seguintes ações:



1- GIRAR DISCO



2- PINTAR O MURAL

Algumas fichas de Técnicas de Basquiat podem apresentar , que são ações principais extras alternativas. Se não puder realizar mais essas ações o jogador deve passar.

1- GIRAR DISCO

Nesta ação os jogadores manipulam um disco a fim de alinhar segmentos de mesma cor, para então **recolher uma tinta**. A ação pode ser melhorada se o jogador escolher gastar 1 de seus grafiteiros.

1x



GIRO SIMPLES: Gire 1 disco, 1 passo em qualquer direção, contanto que os segmentos de uma mesma cor se tornem alinhados. Para realizar o giro simples, um jogador **NÃO** usa seus grafiteiros, e pode realizá-la, mesmo que não tenha mais nenhum.



RECOLHER TINTA: Após qualquer tipo de giro, o jogador **deve** recolher uma tinta. Para isso a **cor dos segmentos alinhados dos discos deve ser a mesma**.

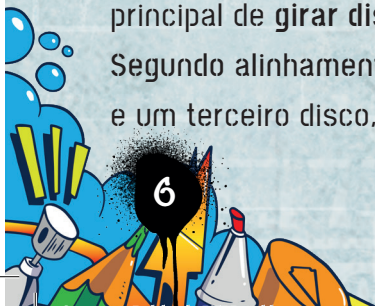
A tinta obtida deve ser dos segmentos que foram alinhados devido a ação de seu turno.

Tintas em alinhamentos feitos em turnos anteriores não podem ser escolhidas.

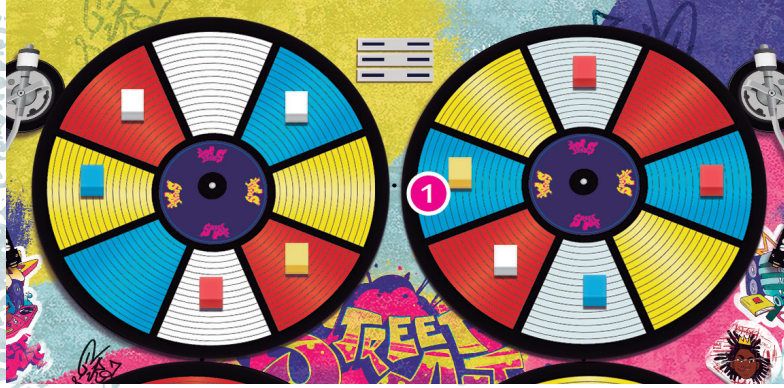
A cor da tinta obtida não precisa ser a mesma dos segmentos alinhados.

Depois de realizar o giro simples (ou algum avançado - página 7) e recolher sua tinta, encerre sua ação principal de **gitar disco**.

Segundo alinhamento: Se um segundo par de segmentos alinhados se formar entre o disco que foi girado e um terceiro disco, o jogador **NÃO PODERÁ** pegar uma outra tinta deste segundo par.

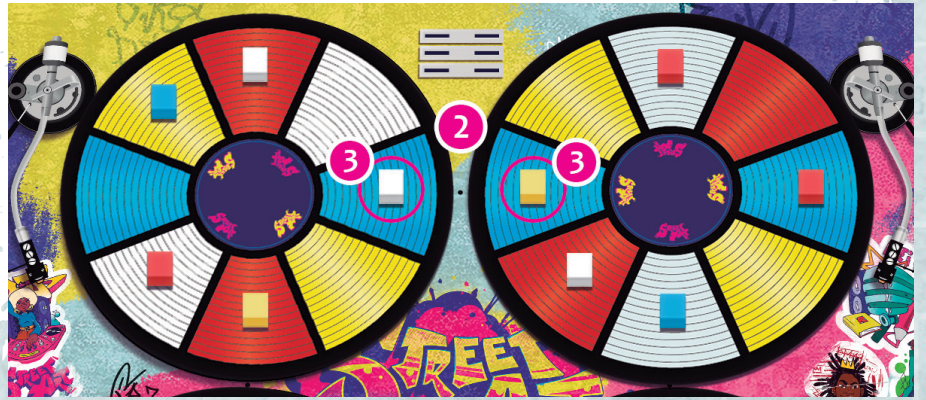


EXEMPLO DE GIRO DE DISCOS



Carol deseja coletar uma tinta que está sobre um segmento azul ❶, para tanto ela gira um disco adjacente um passo no sentido horário, alinhando as bases azuis de 2 discos ❷

Quando isso acontece, ela escolhe pegar uma das tintas do disco que girou ou do que está adjacente ❸.



GIROS AVANÇADOS

Você pode melhorar sua ação de giro, ao colocar 1 GRAFITEIRO no espaço da ação desejada (cada ação pode ser usada até duas vezes em cada rodada):



GIRO GRANDE: Girar 1 disco, até 4 passos em qualquer direção.



GIRO DUPLO: Girar 2 discos adjacentes, 1 passo em qualquer direção, cada um deles.

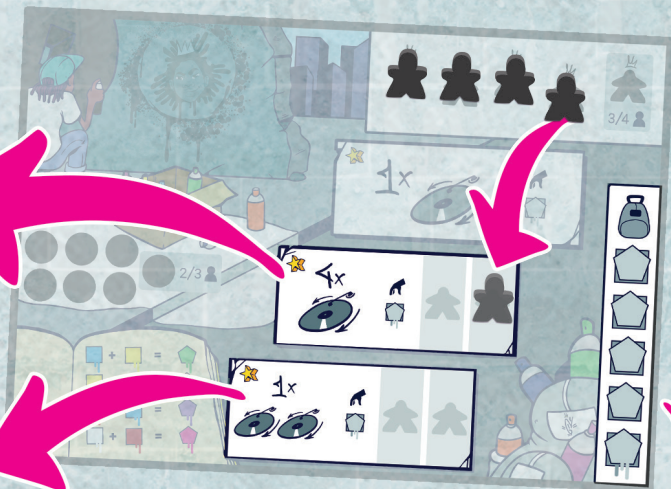


RECOLHER TINTA: Lembre-se que após qualquer tipo de giro, o jogador deve recolher uma tinta.



Limite de tinta na mochila:

Um jogador pode armazenar até 5 tintas em sua mochila. Caso receba tintas que superem esse limite, o jogador deve descartar o excesso (à sua escolha) para voltar ao limite de 5, no final do seu turno.

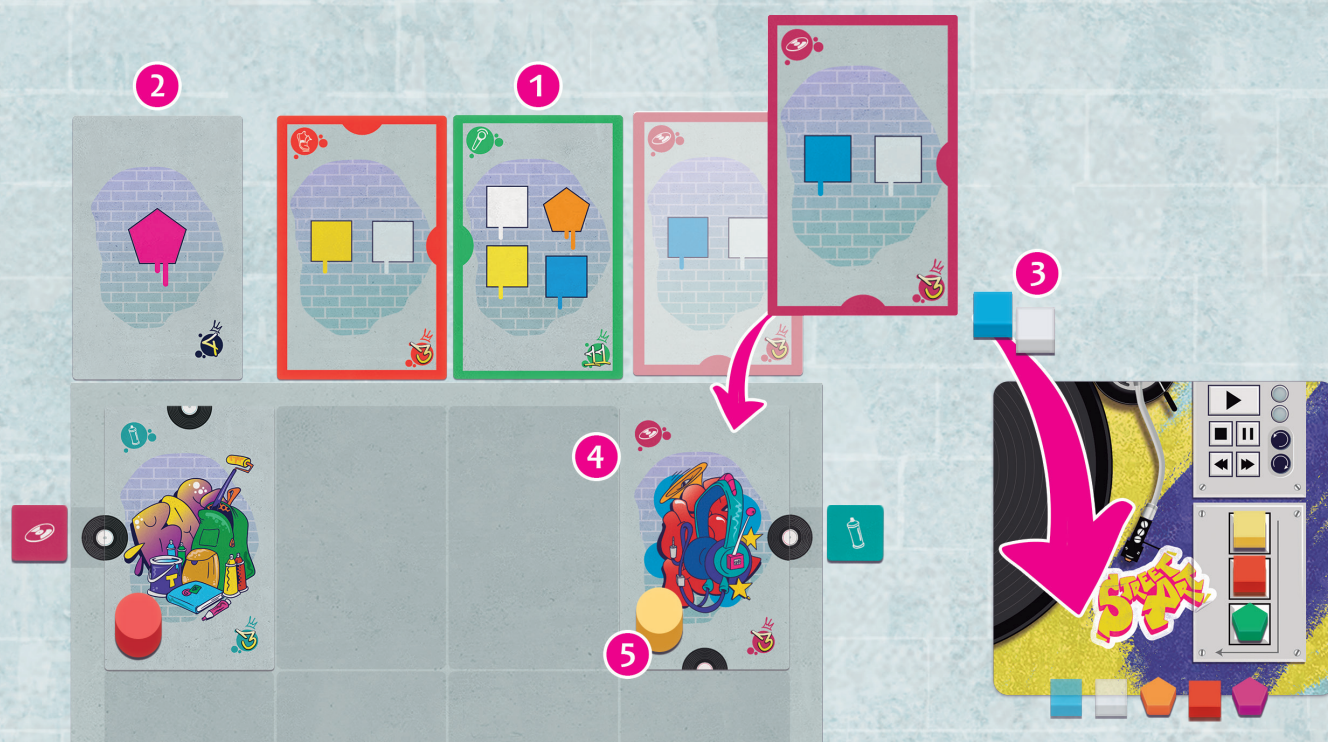


2- PINTAR O MURAL

Escolha uma carta de Grafite próxima ao tabuleiro de Mural **1** (a carta do topo do baralho não pode ser escolhida **2**) e descarte as tintas necessárias, indicadas na carta. As tintas descartadas são colocadas, na ordem que o jogador desejar, na fila de tintas do lado de fora do tabuleiro central (exceto pelas 3 primeiras tintas da fila) **3**. Não há limite de tintas na fila.


Em seguida, coloque a carta em algum espaço livre no Mural **4**. A colocação da carta pode formar um disco com alguma carta adjacente ou com o próprio tabuleiro (onde as fichas de elementos foram colocadas durante a preparação). A colocação de uma carta **NÃO** precisa formar um disco, portanto "meio-discos" não invalidam a colocação de uma carta. As cartas de Grafite **NÃO** podem ser giradas.


Para finalizar, coloque um de seus cilindros de spray sobre a carta para marcar que foi você quem a pintou **5**, e coloque a carta do topo do baralho, no lugar da carta pintada.



IMPORTANTE: Se a carta escolhida possuir um custo flexível, as tintas usadas não são descartadas, mas sim colocadas sobre os espaços de tinta na face da carta.

1 A pontuação desse tipo de carta é sempre **2 pontos** somada a:

+1 para cada tinta básica ;

+2 para cada tinta avançada .

As tintas sobre a carta não podem ser removidas sob nenhuma condição.





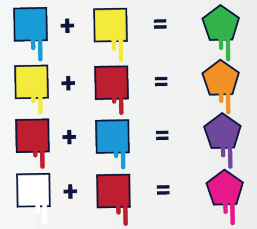
AÇÕES LIVRES

Estas podem ser utilizadas a qualquer momento do turno, quantas vezes o jogador quiser e puder. As ações extras são:

MISTURA DE TINTAS (SEM CUSTO):

Troque 2 Tintas Básicas por 1 Tinta Avançada, essas trocas podem ser feitas quantas vezes o jogador achar necessário, inclusive depois de pegar uma quantidade de tintas que exceda o limite de 5 em sua mochila. Todas as tintas utilizadas na troca devem ser descartadas no final fila de tinta do tabuleiro principal, na ordem que o jogador desejar.

TROCAS POSSÍVEIS:



TÉCNICAS DE BASQUIAT (CUSTAM UM GRAFITEIRO):

As fichas de ação especiais permitem aos jogadores realizarem um efeito vantajoso ao custo de um grafiteiro. Se um jogador não possuir mais grafiteiros ele não poderá usar essas ações especiais nessa rodada.

Para realizar essa ação, coloque um grafiteiro da sua cor sobre a peça da técnica utilizada. Você não pode realizá-la novamente nesta rodada.

Ações especiais das Técnicas de Basquiat são:



Troque 1 tinta qualquer de sua mochila por uma **Tinta Básica**. Pegue-a do estoque de e coloque a que você tinha no final da fila de tintas.



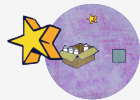
Pegue uma tinta do estoque de tintas, contanto que seja igual a uma **tinta qualquer** que você tenha na sua mochila.



Pegue uma das 3 primeiras tintas do começo da fila. Ao coletá-la, ajuste a fila para que ela continue tendo 3 tintas nos 3 espaços iniciais, se possível.



Passe 1 tinta qualquer de um segmento de um disco para um segmento de outro disco. Se o segmento de destino possuir 1 tinta, troque as duas tintas de lugar.



Pinte 1 carta de grafite, sem gastar 1 tinta básica. **CONTA COMO SUA AÇÃO PRINCIPAL DA RODADA!**



Gire 2 discos adjacentes em até 2 passos em qualquer direção, cada um deles, e recolha 1 tinta. **CONTA COMO SUA AÇÃO PRINCIPAL DA RODADA!**

Depois de realizar uma **ação principal** e quantas ações livres quiser e puder, o turno do jogador atual se **encerra**. É o turno do próximo jogador, em sentido horário. A partida continua dessa maneira até que a rodada atual termine ou quando a partida se encerrar.



PASSAR A VEZ:

Se o jogador não quiser, ou não puder fazer mais ações principais, o jogador **passa a vez**. Depois de passar a vez, o jogador só volta a jogar na próxima rodada. O jogador **não pode** realizar uma ação livre e passar a vez.

Na primeira rodada, o primeiro jogador que passar pega o marcador de primeiro jogador.



FINAL DE RODADA:

Depois que **todos os jogadores passarem**, a rodada atual termina. Realize os seguintes passos, se essa for a primeira rodada:

- Cada jogador **recolhe os grafiteiros** nos tabuleiros individuais e na peça de técnica de Basquiat.
- **Revele** a segunda peça de **técnica de Basquiat**, a anterior permanece em jogo, agora ambas estarão disponíveis.
- Iniciando com a primeira tinta da fila, coloque uma tinta em cada segmento nos discos do tabuleiro principal. A cor do segmento e a cor da tinta podem ser diferentes. Comece pelo segmento mais próximo a ► do disco mais próximo ao início da fila e em sentido horário, até que todos os discos tenham 8 tintas cada. Se sobrarem tintas na fila, aproxime-as para o início da fila, mantendo a ordem delas.
Se não houverem mais tintas na fila e os discos não estiverem com 8 tintas cada, coloque tintas do estoque que correspondam ao segmento de cada disco. **NESTE CASO**: repita o passo 4 da preparação (página 3).



**3 PRIMEIROS
ESPAÇOS DA
FILA DE TINTAS.**

A próxima rodada se inicia pelo jogador que está com o marcador de primeiro jogador.

Se todos os jogadores passarem e esta for a segunda rodada, a partida terminou.

Realize a pontuação final.

FINAL DA PARTIDA

A partida se encerra antes do final da segunda rodada quando:

- algum jogador utilizar todos os seus sprays ou;
- o mural for finalizado.

Neste caso, a partida continua com os jogadores realizando seus turnos ou passando a vez até que o turno do jogador à direita de quem está com o marcador de primeiro jogador tenha acabado.

- Alternativamente a partida se encerra ao final da segunda rodada.



PONTUAÇÃO:

Após o término da partida é realizada a pontuação:

- Pontos das cartas no mural
- Para cada carta: pontos por discos completos e válidos (ver quadro de pontuação por discos);
- Pontos por tintas restantes na mochila (quadro ao lado):

Pontos por Tintas na Mochila:


1 PONTO por **TINTA BÁSICA** 

2 PONTOS por **TINTA AVANÇADA** 

QUEM VENCE?

Vence a partida quem possuir a maior pontuação. Em um eventual empate, vence quem possuir mais sprays no mural, caso o empate permaneça, vence quem pontuou mais no critério I da pontuação. Se ainda persistir o empate, vence quem agiu antes pela ordem de turno na última rodada.

PONTUAÇÃO POR DISCOS COMPLETOS

Para cada carta, verifique quantos discos completos  e válidos esta carta possui:




- Um disco completo e válido precisa ter as duas metades encaixadas, além disso os elementos de cada carta que formam este disco devem ser diferentes.
- Um segundo disco completo e válido deve ligar a um terceiro elemento diferente dos 2 primeiros. Cada disco completo e válido fornece 3 pontos extras. Cada carta pode ter, no máximo, 2 discos completos e válidos, garantindo até 6 pontos extras.




PONTUAÇÃO POR DISCOS






EXEMPLO DE PONTUAÇÃO



Por carta:

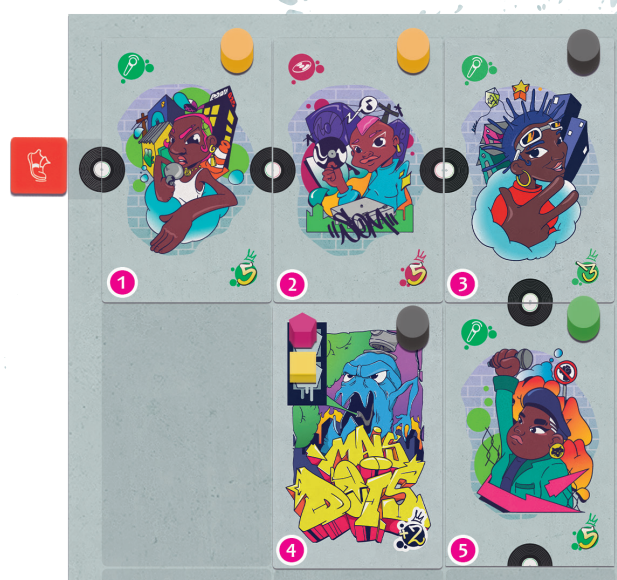
CARTA 1: O jogador Amarelo marca 5 pontos pela carta e 6 pontos extras pois a carta possui 2 discos completos e 3 elementos distintos (  ).

CARTA 2: o jogador Amarelo marca 5 pontos pela carta e 3 pontos extras - a carta possui 2 discos completos, porém um elemento se repete (  ).

CARTA 3: o jogador Preto marca 3 pontos pela carta e 3 pontos extras (2 discos e   ).

CARTA 4: o jogador Preto marca 2 pontos pela carta 2 pontos extras pela Tinta Avançada e 1 pela Tinta Básica (nenhum disco).

CARTA 5: o jogador Verde marca somente 5 pontos pela carta e nenhum por disco (1 disco completo, porém elementos repetidos  ).



Resumo das Ações



AÇÕES PRINCIPAIS ★ :

- Girar disco
- Pintar o mural
- Técnica de Basquiat que seja uma ação principal
- Passar a vez (não pode fazer ações livres)

AÇÕES LIVRES:

- Misturar tintas
- Técnica de Basquiat que seja uma ação livre

PONTUAÇÃO:

Após o término da partida é realizada a pontuação:

- Pontos das cartas no mural
- Pontos por discos completos (por cada carta).
- Pontos por tintas restantes na mochila.

PONTUAÇÃO POR DISCOS



PONTUAÇÃO POR TINTA RESTANTE

1 PONTO por TINTA BÁSICA ■:

2 PONTOS por TINTA AVANÇADA ▲.

Créditos:

Autor: **RENNAN GONÇALVES**

Desenvolvimento: **DIEGO BIANCHINI, MICHAEL ALVES E THIAGO LEITE**

Ilustrações: **NATÁLIA MOTA**

Design Gráfico do jogo: **ANDREZA FARIAS E PAMELA ROCHA**

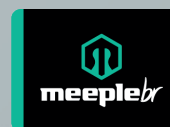
Design de Logo: **LEON LIMA**

Design Gráfico da caixa e manual: **ANDREZA FARIAS**

Manual: **THIAGO LEITE**

Revisão: **DANIEL COSTA E RENATO J. LOPES**

Edição: **DIEGO BIANCHINI E THIAGO LEITE**



YMIR Distribuidora de Jogos de Tabuleiro EIRELI

CNPJ: 35.775.225/0001-02

Endereço: Rua das Andorinhas, 197, Itararé

Embu-Guaçu/SP - CEP 06911-135 - Brasil

meeplebr.com

Feito na China

*Algumas imagens usadas foram retiradas do site freepik