

NANA TORIDORI

Jogadores 2-6

Duração 10-20 min.

Idade 14-99

Instruções

Folheto de Regras

REÚNA SEU BANDO E NÃO SE PERCA DURANTE A MIGRAÇÃO!

Em Nanatoridori, os jogadores competem para **jogar todas as cartas da mão o mais rápido possível**. Quanto mais cartas jogadas juntas, mais rápido você alcança o objetivo de jogar sua mão toda. Entretanto, para jogar cartas juntas, elas devem ter o mesmo valor numérico e estarem umas adjacentes às outras em sua mão.

Você **não pode organizar as cartas depois de trazê-las para sua mão**. Quando receber novas cartas, você tem que pensar estrategicamente e colocá-las de forma inteligente em sua mão. Desfrute de um animado jogo para **3 a 6 jogadores com as regras básicas** ou jogue face a face com as **regras de duelo para 2 jogadores**.

A História

Pássaros de todo o mundo migraram para o Reino das Aves para o renomado **Concurso de Beleza dos Pavões**. Depois de uma noite de festas, as coisas se acalmaram e está na hora de todo mundo voltar para seus ninhos.



Entretanto, durante a festa, os convidados ficaram muito animados e acabaram se misturando, e agora não conseguem encontrar seus irmãos pássaros. Como Guias de Gala, sua função é reunir os animados foliões emplumados do mesmo tipo, de forma que eles possam voltar juntos para casa. Já está tarde, e os convidados estão cansados, então procure não demorar muito e ser o último guia a mostrar o caminho, ou você poderá acabar com um **ovo na cara!**

Componentes

● **63 cartas numeradas**
(9 conjuntos numerados de 1 a 7)

● **6 cartas de resumo**

● **12 peças de Pinguim**
(2 x 6 cores)



Frente



Verso



Frente



Verso

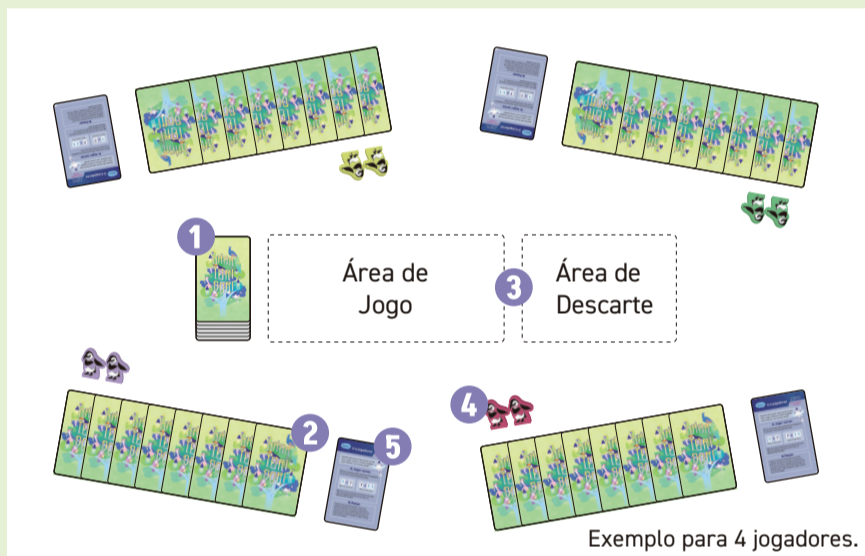


● Este folheto de regras



*Toda vez que a palavra "carta(s)" for usada nestas regras, ela se refere às cartas numeradas.

Preparação do Jogo



Exemplo para 4 jogadores.

- 1 Embaralhe todas as 63 cartas de face para baixo para formar o baralho de compras.
- 2 Distribua 8 cartas para cada jogador. Os jogadores podem olhar as cartas que receberam.

⚠ IMPORTANTE!

Os jogadores não podem alterar a ordem das cartas na mão.

- 3 Deixe um espaço no centro da mesa para a **área de jogo** (cartas jogadas) e para a **área de descarte**.
- 4 Os jogadores escolhem uma cor e pegam as duas peças de pinguim correspondentes. Retorne à caixa do jogo peças de pinguim não utilizadas.
- 5 Entregue uma carta de resumo para cada jogador. Retorne à caixa do jogo cartas de resumo não utilizadas.
- 6 O jogador de Nanatoridori mais experiente ou uma pessoa escolhida ao acaso é o primeiro jogador (que jogará a primeira carta).

Você está pronto para começar! Veja como jogar no verso da página!

Jogo para 3 - 6 jogadores →

Regras de duelo para 2 jogadores →

Regras Alternativas de Pontuação

Nestas regras alternativas, ao invés de correr para evitar ser o único perdedor do jogo, **apenas uma pessoa é coroada como vencedora**. São regras destinadas a grupos que preferem um jogo mais competitivo.

Ao jogar neste modo, os pinguins não serão utilizados. Guarde-os na caixa.

O objetivo básico de descartar toda sua mão continua o mesmo, mas as condições de "Fim de Jogo" (veja verso) são diferentes do modo básico.

Neste modo, a primeira pessoa a jogar todas as cartas de sua mão recebe 4 pontos, e a última pessoa recebe 0 pontos. Cada jogador entre o primeiro e o último recebe 2 pontos. Anote os pontos ao final de cada rodada.

O jogo prossegue até alguém totalizar 10 pontos ou mais ao final da rodada. **Esta pessoa é a vencedora!** Em caso de empate, os jogadores compartilham a vitória.

Autor: Toshiki Arai (Ateam)
Ilustrador e Designer Gráfico: Kotori Neiko
Desenvolvedor Líder: Atsushi Hashimoto
Editores: Kakeru Goto, Kunihito Nozawa

Glyp Games LTDA. Rua Manoel Pires de Moraes, 18 Sala 03.
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP. CNPJ: 53.273.552/000130
www.meeplebr.com

#Todos os personagens, grupos e situações representadas neste jogo são ficcionais.

© 2025 Ateam / Arclight, Inc.

Versão brasileira MeepleBR
Edição: Renato J. Lopes
Tradução: Maurício Torselli
Revisão: Romir G. E. Paulino e Gustavo Lopes
Diagramação: Isabela Ferreira

Ver. 1.0



Conta Oficial da
MeepleBR no
Instagram
@meeplebr



Para dúvidas de
regras e comentários,
por favor nos
contate aqui.

O Jogo

Em Nanatoridori, o jogo prossegue em sentido horário começando com o primeiro jogador. Na sua vez, o jogador pode: **A: Jogar Cartas B: Passar***
***Atenção: Em seu primeiro turno, o jogador inicial deve jogar uma ou mais cartas da sua mão. Ele só pode escolher Passar do segundo turno em diante.**

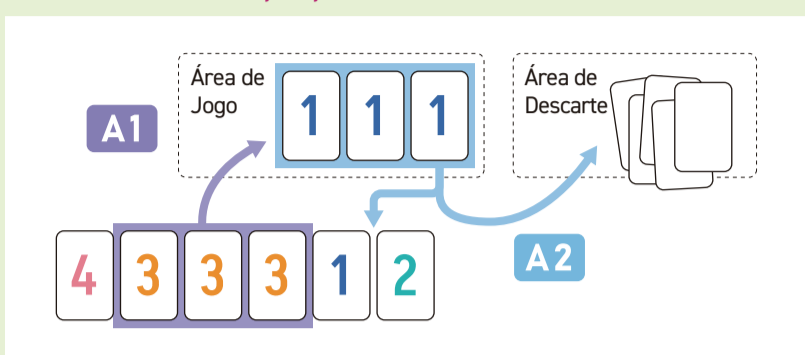
O último jogador com cartas na mão é considerado o perdedor da rodada. Todos os outros jogadores que conseguiram ficar sem cartas são considerados igualmente vencedores, mas você pode ficar orgulhoso se conseguir ser o jogador mais rápido! Caso queira uma partida mais competitiva, utilize as "Regras alternativas de pontuação" descritas na frente deste folheto.

A: Jogar Cartas

A1 Seguindo as regras para jogar cartas (veja abaixo), jogue um conjunto de uma ou mais cartas da sua mão, viradas para cima, na área de jogo.

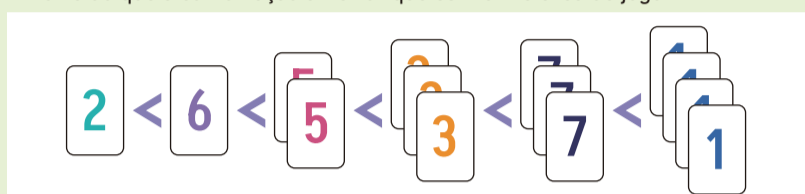
« Regras para Jogar Cartas »

- Quando a área de jogo estiver vazia, você pode jogar qualquer conjunto válido de cartas da sua mão.
- Qualquer quantidade de cartas podem ser jogadas juntas no mesmo conjunto, **desde que elas possuam o mesmo valor numérico e estejam adjacentes umas às outras em sua mão.**



Este conjunto de "3" adjacentes podem ser jogados juntos.

- Se a área de jogo não estiver vazia, você deve jogar uma combinação mais forte do que a combinação anterior que estiver na área de jogo.



- Números maiores vencem números menores (1 < 7).
- Um conjunto de números menores pode vencer o atual conjunto da área de jogo se possuir um maior número de cartas. (ex: Um conjunto de quatro "1" vencerá um conjunto de três "7").

A2 Após jogar um conjunto válido de cartas, o jogador pode escolher **adicionar o conjunto de cartas anterior à sua mão** ou movê-lo para o descarte. Um conjunto de cartas **pode ser colocado, por inteiro, ou seja, não é permitido desmontar o conjunto de cartas, em qualquer lugar da mão do jogador.** Lembre-se de que as cartas não podem ser reorganizadas num momento futuro. **Conjuntos descartados** são colocados na **área de descarte**.

❖ Cartas descartadas não são utilizadas pelo resto da rodada. O conteúdo do descarte pode ser verificado a qualquer momento.

B: Passar

Os jogadores devem passar se não puderem ou não quiserem jogar cartas. Os jogadores que passam, **compram uma carta do baralho de compras**, olham para ela e decidem se **colocam a carta em sua mão** ou a **descartam**. Quando colocar uma carta na mão, siga as mesmas regras **explicadas em A2**.

Ordem de Jogo

O jogo continua para a próxima pessoa após um jogador **A: Jogar Cartas** ou **B: Passar**.

- ❖ Jogadores que passam não estão fora da rodada e podem jogar cartas ou passar novamente sempre que for o seu turno de jogo.
- ❖ Se o baralho acabar, as pessoas que passarem não compram uma carta, e o jogo segue para o próximo jogador.

Todos os Jogadores Passam

Se todos os jogadores passarem em sequência, a pessoa que jogou o conjunto de cartas que estiver atualmente na área de jogo descarta essas cartas. Ela (ou a próxima pessoa que ainda possuir cartas na mão) se torna o **novo jogador inicial** e pode jogar **qualquer conjunto válido de cartas**, na área de jogo, que agora está vazia.



Fim de Jogo

Os jogadores sem cartas na mão tiveram sucesso em sobreviver à rodada sem penalidades. A rodada acaba **quando todos os jogadores, exceto um**, tiverem jogado todas as cartas da sua mão. O jogador que sobrou com cartas **perde um de seus pinguins**, retornando-o para a caixa do jogo.

A pessoa **que acabou de perder o pinguim** se torna o **novo jogador inicial** e começa uma nova rodada, conforme mostrado em "Preparação do Jogo". O jogo termina **quando um jogador perder seu último pinguim**. Esta pessoa perdeu o jogo, e todos os outros jogadores compartilham a vitória.

Regra de Duelo para Dois Jogadores

Estas regras de duelo permitem que duas pessoas joguem um jogo **rápido e tático em 3 minutos**, no qual eles devem antever o seu adversário.

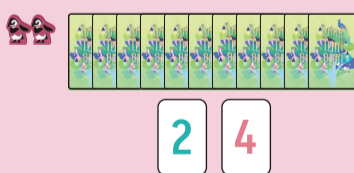
Um jogador vence quando joga todas as suas cartas da mão, como no jogo básico, ou quando elimina seu adversário o **forçando a passar** múltiplas vezes.

Preparação do Jogo

* Cada jogador recebe uma mão de 11 cartas que, como no jogo básico, ele pode olhar quais são mas não alterar sua ordem.

* Além disso, recebem também 2 cartas viradas para cima, que são colocadas à sua frente, de forma que ambos consigam ver.

* Retorne as 37 cartas não utilizadas à caixa do jogo.



Passar e Eliminação

* Ao invés de comprar uma carta do baralho quando passa, o jogador pega uma das duas cartas viradas para cima à sua frente e a coloca em qualquer lugar da sua mão, ou a descarta na pilha de descartes.

* Se um jogador tiver que passar, mas não tiver cartas viradas para cima à sua frente, ele perde a rodada. Em outras palavras, um jogador é eliminado quando tiver que passar pela terceira vez na mesma rodada. Neste caso, seu adversário é considerado o vencedor da partida.

Regras Adicionais

* Quando um jogador realiza a ação "A: Jogar Cartas", ele pode combinar cartas de sua mão com uma das duas cartas viradas para cima à sua frente. Jogar cartas desta forma reduz o número de vezes que você pode passar, mas faz com que o conjunto de cartas seja mais difícil de ser vencido. É uma manobra de alto risco e alta recompensa.

* Se ambas as cartas viradas para cima tiverem o mesmo valor, você pode jogar ambas junto com outras cartas de sua mão. Você nunca pode jogar as cartas à sua frente sem combiná-las com outras cartas de sua mão.

* O primeiro jogador que jogar todas as cartas da mão é o vencedor. Não é necessário jogar as cartas viradas para cima para vencer.

