



ESCOLA ESTADUAL GOVERNADOR MILTON CAMPOS

Criado pelo Regulamento nº 27, de 05/02/1854 - Portaria nº 477/2001, de 13/06/2001

Rua Fernandes Tourinho, 1020 – Lourdes – Belo Horizonte - MG

CEP 30112-000 – Tel./fax (31) 2510-9779 – e-mail: escola.2135@educacao.mg.gov.br

Jogo: Cristais Arcanos

CURSO – Desenvolvimento de
sistemas

Turma: 304

PROFESSOR: Mizael Souto

Integrantes: Isabel Reis

Camille Giovanna

Kaylla Vitoria

Nome do Jogo: Cristais Arcanos

Tema:

Você é um mago coletando cristais mágicos. Cada carta representa um tipo de cristal, e seu objetivo é ativar rituais mágicos (combinações de cartas) antes dos outros jogadores.

Jogadores:

2 a 4 jogadores

Baralho:

Usa um baralho comum de 52 cartas

Os 4 naipes representam 4 tipos de cristais mágicos:

♥ Rubi (fogo)

♦ Safira (água)

♣ Esmeralda (terra)

♠ Ametista (ar)

Objetivo:

Ser o primeiro a completar 3 rituais mágicos, ou seja, 3 conjuntos de cartas conforme as regras abaixo.

Tipos de Ritual (Combinações válidas):

Ritual de Harmonia:

3 ou mais cartas em sequência, de naipes diferentes

Ex: 5♠ 6♦ 7♥

Ritual Elemental:

3 cartas de mesmo número, mas de cores opostas (vermelho + preto)

Ex: 8♣ 8♦ 8♠

Ritual Puro:

4 cartas de mesmo naipe (não precisa estar em sequência)

Ex: 2♥ 5♥ 9♥ J♥

Preparação:

Cada jogador recebe 8 cartas

O resto forma o monte de compra

Vira-se 1 carta como início do monte de descarte

Turno:

Comprar do monte ou do descarte

Fazer (se puder) 1 Ritual por turno, colocando-o aberto na mesa

Descartar uma carta no final

Quando alguém completa 3 Rituais, termina o jogo

Pontuação (se quiser jogar várias rodadas):

Ritual de Harmonia: 10 pontos

Ritual Elemental: 15 pontos

Ritual Puro: 20 pontos

Quem bater (completar 3 rituais primeiro): +10 pontos extras

Os outros jogadores perdem 1 ponto por carta que sobrou na mão

Variações possíveis:

Modo Solo: tente fazer os 3 rituais no menor número de turnos

Modo Duelo Rápido: jogue com apenas 2 rituais para vencer