:: Como Jogar ::

- Jogadores = 2;
- Possibilidades =
- · Flecha ganha da Tiririca;
- · Patioba ganha da Flecha;
- · Tiririca ganha da Patioba;
- Sapo da sorte ganha de todos;
- Dupla chance inclua + uma carta na jogada;
- Encantados Permite jogar escolhendo uma carta do oponente;
- Objetivo = Acumular o maior numero de pontos em 10 rodadas;
- Regras =
- Depois de embaralhar, cada jogador recebe 10
- · Antes de iniciar a rodada, é preciso que cada jogador diga "Flecha, Patioba e Tiririca" ou "FlePaTi" e, em seguida, lançar uma carta;
- O jogador que ganhar uma partida deverá anotar seu ponto
- Caso dois jogadores mostrarem cartas com objetos iguais, nenhum dos dois ganha ponto;
- Quem terminar com a maior quantidade de pontos será o vencedor;
 - Boa Sorte:
 - Divirto-se

@£6@A9

- :: Como Jogar ::
 - · Jogadores = 2;
 - · Possibilidades =
 - · Flecha ganha da Tiririca;
 - · Patioba ganha da Flecha;
 - · Tiririca ganha da Patioba;
 - · Sapo da sorte ganha de todos;
 - · Duola chance inclua + uma carta na jogađa;
- Encantados Permite jogar escolhendo uma carta do oponente:
- Objetivo = Acumular o maior numero de pontos em 10 rodadas;
- Rearas =
- Depois de embaralhar, cada jogador recebe 10 cartas.
- · Antes de iniciar a rodada, é preciso que cada jogađor diga "Flecha, Patioba e Tiririca" ou "FlePaTi" e, em seguida, lançar uma carta;
- O jogador que ganhar uma partida deverá anotar seu conto
- Caso dois jogadores mostrarem cartas com objetos iguais, nenhum dos dois ganha ponto;
- Quem terminar com a maior quantidade de pontos será o vencedor;
 - · Boo Sorte:
- · Divirto-se.

@£6@49

- :: Como Jogar ::
 - Jogadores = 2;
 - Possibilidades =
 - Flecha ganha da Tiririca;
 - · Patioba ganha da Flecha;
 - · Tiririca ganha da Patioba;
 - · Sapo da sorte ganha de todos;
 - Dupla chance inclua + uma carta na jogada;
- · Encantados Permite jogar escolhendo uma carta do oponente;
- Objetivo = Acumular o maior numero de pontos em 10 rodadas;
- Regras =
- · Depois de embaralhar, cada jogador recebe 10
- · Antes de iniciar a rodada, é preciso que cada jogador diga "Flecha, Patioba e Tiririca" ou "FlePaTi" e, em seguida, lançar uma carta;
- O jogador que ganhar uma partida deverá anotar seu ponto
- · Caso dois jogadores mostrarem cartas com objetos iguais, nenhum dos dois ganha ponto;
- Quem terminar com a maior quantidade de pontos será o vencedor;
 - Boa Sorte:
 - · Divirta-se.

QE6QAS

- :: Como Jogar ::
- Jogadores = 2;
- Possibilidades =
- · Flecha ganha da Tiririca;
- · Patioba ganha da Flecha;
- · Tiririca ganha da Patioba;
- Sapo da sorte ganha de todos;
- Dupla chance inclua + uma carta na jogada;
- Encantados Permite jogar escolhendo uma carta do oponente:
- Objetivo = Acumular o maior numero de pontos em 10 rodadas;
- Regras =
- Depois de embaralhar, cada jogador recebe 10 cartas.
- · Antes de iniciar a rodada, é preciso que cada jogador diga "Flecha, Patioba e Tiririca" ou "FlePaTi" e, em seguida, lançar uma carta;
- O jogador que ganhar uma partida deverá anotar seu ponto
- Caso dois jogadores mostrarem cartas com objetos iguais, nenhum dos dois ganha ponto;
- Quem terminar com a maior quantidade de pontos será o vencedor;
- Boa Sorte:
- Divirto-se.

@E6@A\$

- :: Como Jogar ::
 - · Jogadores = 2;
 - · Possibilidades =
 - · Flecha ganha da Tiririca;
 - · Patioba ganha da Flecha;
 - · Tiririca ganha da Patioba;
 - Sapo da sorte ganha de todos;
 - · Dupla chance inclua + uma carta na jogađa;
- Encantados Permite jogar escolhendo uma carta do oponente:
- Objetivo = Acumular o maior numero de pontos em 10 rodadas;
 - · Regras =
- Depois de embaralhar, cada jogador recebe 10 cartas.
- · Antes de iniciar a rodada, é preciso que cada jogađor diga "Flecha, Patioba e Tiririca" ou "FlePaTi" e, em seguida, lançar uma carta;
- O jogador que ganhar uma partida deverá anotar seu ponto
- Caso dois jogadores mostrarem cartas com objetos iguais, nenhum dos dois ganha ponto;
- Quem terminar com a maior quantidade de pontos será o vencedor;
 - · Boa Sorte;
 - · Divirta-se.

@£6@49

:: Como Jogar ::

- Jogadores = 2;
- Possibilidades =
 - Flecha ganha da Tiririca;
 - · Patioba ganha da Flecha;
- · Tiririca ganha da Patioba;
- Sapo da sorte ganha de todos;
- Dupla chance inclua + uma carta na jogada;
- Encantados Permite jogar escolhendo uma carta do oponente;
- Objetivo = Acumular o maior numero de pontos em 10 rodadas;
 - · Regras =
- Depois de embaralhar, cada jogador recebe 10 cartas.
- · Antes de iniciar a rodada, é preciso que cada jogador diga "Flecha, Patioba e Tiririca" ou "FlePaTi" e, em seguida, lançar uma carta;
- · O jogador que ganhar uma partida deverá anotar seu ponto
- Caso dois jogadores mostrarem cartas com objetos iguais, nenhum dos dois ganha ponto;
- Quem terminar com a maior quantidade de pontos será o vencedor;
- · Boa Sorte:
- Divirto-se.

@£6@A9

- :: Como Jogar ::
- Jogadores = 2;
- Possibilidades =
 - · Flecha ganha da Tiririca;
 - · Patioba ganha da Flecha;
 - · Tiririca ganha da Patioba; · Sapo da sorte ganha de todos;
 - · Dupla chance inclua + uma carta na jogađa;
- · Encantados Permite jogar escolhendo uma carta do oponente;
- Objetivo = Acumular o maior numero de pontos em 10 rodadas;
 - · Regras =
- Depois de embaralhar, cada jogador recebe 10
- · Antes de iniciar a rodada, é preciso que cada jogador diga "Flecha, Patioba e Tiririca" ou "FlePaTi" e, em seguida, lançar uma carta;
- O jogador que ganhar uma partida deverá anotar seu ponto
- · Caso dois jogadores mostrarem cartas com objetos iguais, nenhum dos dois ganha ponto;
- Quem terminar com a maior quantidade de pontos será o vencedor;
 - Boa Sorte;
 - · Divirto-se

@E6@A\$

:: Como Jogar ::

- Jogadores = 2;
- Possibilidades =
 - · Flecha ganha da Tiririca;
 - · Patioba ganha da Flecha;
 - Tiririca ganha da Patioba;
 - Sapo da sorte ganha de todos;
- Dupla chance inclua + uma carta na jogađa; Encantados Permite jogar escolhendo uma carta do oponente;
- · Objetivo = Acumular o maior numero de pontos em 10 rodadas;
 - · Rearas :
- · Depois de embaralhar, cada jogador recebe 10
- cartas. · Antes de iniciar a rodada, é preciso que cada jogador diga "Flecha, Patioba e Tiririca" ou "FlePaTi"
- e, em seguida, lançar uma carta; O jogador que ganhar uma partida deverá
- anotar seu ponto Caso dois jogadores mostrarem cartas com
- objetos iguais, nenhum dos dois ganha ponto; Quem terminar com a maior quantidade de pontos será o vencedor;
 - · Boa Sorte:

@£6@A9

- :: Como Jogar ::
 - Jogadores = 2;
 - Possibilidades = Flecha aanha da Tiririca:
 - · Patioba ganha da Flecha;
 - · Tiririca ganha da Patioba;
 - Sapo da sorte ganha de todos;
- Dupla chance inclua + uma carta na jogada; · Encantados Permite jogar escolhendo uma carta do oponente:
- Objetivo = Acumular o maior numero de pontos em 10 rodadas;
- · Regras =
- Depois de embaralhar, cada jogador recebe 10 cartas.
- · Antes de iniciar a rodada, é preciso que cada jogador diga "Flecha, Patioba e Tiririca" ou "FlePaTi" e, em seguida, lançar uma carta;
- · O jogador que ganhar uma partida deverá anotar seu ponto
- Caso dois jogadores mostrarem cartas com objetos iguais, nenhum dos dois ganha ponto;
- Quem terminar com a maior quantidade de pontos será o vencedor;
- · Boa Sorte:
- Divirto-se.

