## Regras do Jogo

## Preparação:

1. Embaralhe as cartas. Cada jogador recebe 3. Até 4 jogadores.

## Como jogar:

- 1. O jogador, a sua vez, tem 3 possíveis jogadas:
- 1) Descartar uma carta em mãos ao monte descarte e comprar outra carta;
- 2) Jogar uma carta em mãos à sua frente;
- 3) Jogar uma carta em mãos à frente de outro jogador.
- \* É permitido apenas uma jogada por vez.
- \* A cada carta jogada, comprar 1 carta do monte.
- 2. O objetivo do jogo é visitar 3 pontos turísticos diferentes de SP. Para isso, o jogador deve ter à frente a carta LOCAL + a carta INGRESSO do local. Para os 3 pontos turísticos.

Ganha quem for o primeiro a conseguir visitar os 3 pontos turísticos.

\* A carta CORINGA (desenho da capa), que aparece como LOCAL, BLOQUEIO, DESBLOQUEIO e INGRESSO, pode ser usada com as mesmas regras dessas cartas.



LOCAL Ponto turístico a se visitar no TOUR-SP!



TROCA
Permite um jogador
trocar um local bloqueado
seu com um local
desbloqueado de outro
jogador, a sua escolha.



BLOQUEIO Bloqueia a passagem, ou seja, o local fica inválido mesmo que tenha um ingresso. Necessita de desbloqueio.



TROCA TUDO
O jogador troca
seu jogo com
o jogo de outro
jogador, a sua
escolha.



DESBLOQUEIO Essa carta desbloqueia o local, o validando para receber o ingresso.



IMUNIDADE Mantém o local onde essa carta é posta imune, ou seja, não aceita bloqueios apenas o ingresso.



INGRESSO Essa é a carta chave para visitar o local, sem ela, ninguém consegue entrar.



DESCARTE
Obriga todos os
jogadores, exceto o que
a jogou, a descartarem
seus jogos e começarem
tudo de novo.

- \* 2 Bloqueios no mesmo LOCAL invalida o local automaticamente, tendo que ser descartado.
- \* Mesmo que o LOCAL já tenha sido desbloqueado, ele ainda aceita bloqueios, a menos que tenha IMUNIDADE.