

1. ESTRUTURA E REGRAS

O baralho é composto de 79 cartas, divididas em dois grupos: 1) Bens Culturais, e 2) Cartas de ação; com a seguinte distribuição:

Cartas de Bens Culturais:

- 8 cartas de Circuito do Patrimônio Carioca
- 8 cartas Área de Proteção do Ambiente Cultural (APAC)
- 8 cartas de Patrimônio Imaterial
- 32 cartas de Bem Tombado (8 em cada Zona - Centro, Norte, Sul e Oeste.)
- 3 cartas Patrimônio Mundial

Cartas de Ação:

- 3 cartas de Incêndio
- 1 carta de Vandalismo
- 1 carta de Descaracterização
- 1 carta de Expiração
- 2 cartas de Revogação
- 3 cartas de Conservação
- 3 cartas de Educação Patrimonial
- 3 cartas de Arrecadação
- 1 carta de Isenção de IPTU
- 1 carta de Salvaguarda
- 1 carta de Reconhecimento

1.1 OBJETIVO E SÍNTESE DO JOGO.

No decorrer do jogo, os participantes jogam cartas de Bens Culturais (Bens Tombados, Imateriais, Circuitos e APACs) em sua **Área de Proteção** e, com isso, acumulam Pontos de Patrimônio. As **Cartas de Ação** podem ser utilizadas para atrapalhar outros jogadores ou se proteger contra ações de outros jogadores.

Cada carta de Bem Cultural concede 1 ponto, com exceção das cartas de Patrimônio Mundial, que concedem 2 pontos ao jogador. Também é possível obter pontos extras, possuindo 3 Bens Culturais do mesmo tipo (ou 3 cartas de Bem Tombado na mesma Zona). O primeiro jogador que somar 10 ou mais pontos ganha o jogo.

1.2 Início do jogo

1. Um dos jogadores embaralha as cartas e coloca o baralho no centro da mesa voltado para baixo, formando a "**Pilha de Cartas**";
2. Cada jogador recebe 4 cartas iniciais;
3. Revela-se a carta do topo do baralho, que é colocada ao lado do baralho, voltada para cima, dando início ao monte do "**Arquivo**";
4. Os jogadores decidem, na sorte, quem irá começar a partida;

Obs.: A Pilha de Cartas fica voltada para baixo, enquanto o Arquivo fica voltada para cima, revelando o conteúdo da carta que estiver por cima.

1.3 Rodada de Jogo

A rodada de jogo se divide em três etapas consecutivas na seguinte ordem: **1) Compra, 2) Jogada e 3) Descarte.**

1. Etapa de **COMPRA**: O jogador compra duas cartas, que podem ser retiradas do topo da **Pilha** ou do **Arquivo**, podendo ser uma de cada.
2. Etapa de **JOGADA**: o jogador pode colocar uma carta de **Bem Cultural** de sua mão em sua **Área de Proteção**, que fica em jogo e soma pontos para aquele jogador, ou pode jogar uma **Carta de Ação** indicada com "**JOGADA**" na sua caixa de texto. Cada jogador só pode jogar um **Bem Cultural** ou uma **Carta de Ação** por rodada;
3. Etapa de **DESCARTE**: o jogador deve descartar uma carta de sua mão para o **Arquivo**, voltada para cima. Algumas **Cartas de Ação** são indicadas com "**DESCARTE**" em sua caixa de texto e seus efeitos são desencadeados no momento em que elas forem descartadas.

Obs.: Se a carta que estiver no topo do **Arquivo** for uma **Carta de Ação**, esta não poderá ser comprada pelos jogadores na etapa de compra.

1.4 Efeitos das cartas e contagem de pontos

Cada carta de **Bem Cultural** na Área de Proteção de um jogador soma um ponto para aquele jogador, o que aparece indicado por um "+1" no canto inferior direito da carta. A única exceção são as cartas de **Patrimônio Mundial**, que somam dois pontos e aparecem indicadas com "+2"..

Os jogadores podem obter **Pontos Extras** nas seguintes situações:

- possuindo 3 ou mais cartas de Circuito em sua Área de Proteção; (+1 Ponto)
- possuindo 3 ou mais cartas de APAC em sua Área de Proteção; (+1 Ponto)
- possuindo 3 ou mais cartas de Patrimônio Imaterial em sua Área de Proteção; (+1 Ponto)
- possuindo 3 ou mais cartas de Bem Tombado de uma mesma Zona (Norte, Sul, Oeste ou Centro) em sua Área de Proteção. (+1 Ponto)

O efeito das **Cartas de Ação** aparece indicado em sua caixa de texto e deve ser lido para os outros jogadores no momento em que seu efeito for desencadeado.

As Cartas "Incêndio", "Expiração", "Vandalismo" e "Descharacterização" (**vermelhas**) removem cartas de Bem Cultural da Área de Proteção de outros jogadores para o Arquivo.

Cartas de "Arrecadação", "Isenção de IPTU", "Reconhecimento" e "Salvaguarda" (**laranjas**) permitem "tomar" cartas da Área de Proteção de outros jogadores.

Cartas "Educação Patrimonial" e "Conservação" (**verdes**) podem ser descartadas a qualquer momento para evitar efeitos de Cartas de Ação adversas de outros jogadores - neste caso, quem usa as cartas verdes fica com uma carta a menos na mão pelo resto do jogo.

Obs.: Algumas Cartas de Ação desencadeiam seu efeito ao serem jogadas, nesse caso, o jogador não pode jogar uma carta de Bem Cultural naquela rodada; outras possuem efeitos desencadeados no momento em que forem descartadas para o Arquivo. Esta diferença aparece indicada na caixa de texto de cada carta.

1.5 Terminando o jogo

Quando um dos jogadores tiver 10 ou mais pontos, contando seus Bens Culturais e pontos extras, este deve declarar aos outros jogadores dizendo "Tombei!" para ganhar o jogo. Se o jogador não perceber que completou 10 pontos ou esquecer de declarar que "Tombou" na sua vez, o jogo continua.

Se a Pilha de cartas se esgotar, os jogadores podem virar o Arquivo com a face para baixo, formando uma nova Pilha, então, revelar a carta do topo, formando um novo Arquivo, e assim poderão continuar o jogo.



TOMBO

Um jogo de cartas pelo
Patrimônio Cultural Carioca