

# VELONIMO®

BRUNO CATHALA  
ILUSTRAÇÕES DE  
DOMINIQUE MERTENS

## COMPONENTES

56 Cartas, sendo:

### • 49 Cartas de Ciclista

7 Times de Ciclistas em  
7 cores diferentes:



7 Animais diferentes por Time,  
numerados de 1 a 7.

Há uma cópia de cada animal em  
cada cor.



### • 6 Cartas de Lebres

A Lebre pedala sozinha e não faz  
parte de nenhum time. Seus valores  
são 25, 30, 35, 40, 45 e 50.



### • 1 Camisa Ervilhas-com-Cenouras

Esta Camisa é entregue ao jogador que está na  
liderança. Não a misture com as demais cartas.

### 1 Bloco de Pontuação

Para anotar os pontos dos jogadores ao longo das rodadas.

## OBJETIVO DO JOGO

Em **Velonimo**, animais participam de **uma competição de ciclismo nas montanhas**, disputando **intensamente** as melhores posições.

Conforme a corrida avança, os jogadores precisarão manter a concentração e **vencer as etapas**, com níveis de dificuldade **crecentes** e somente **um** irá subir ao degrau mais alto do pódio e vestir a prestigiada camisa "**Ervilhas-com-Cenouras**", símbolo da vitória nessa disputa.

As **Cartas de Ciclista** podem ser jogadas **sozinhas** ou em **combinações** específicas (mesma cor ou mesmo valor – veja mais detalhes a seguir).



## VITÓRIA

Uma partida dura **5 rodadas**. Cada rodada simboliza a subida de uma montanha pelos jogadores, com suas bicicletas. A cada rodada o nível de dificuldade aumenta.

Para vencer uma rodada, você precisa **se livrar de suas cartas** antes dos outros jogadores. Se você não for o primeiro a fazê-lo, continue jogando até que reste apenas um jogador com cartas na mão. Mesmo se não vencer a rodada, você ainda pode marcar pontos.

Ao final de cada rodada, o jogador com o maior total de pontos recebe a **cobiçada Camisa Ervilhas-com-Cenouras** que indica que você é o líder da prova.

O jogador que receber a camisa ao final da última rodada, após a pontuação final, será o vencedor!

## PREPARAÇÃO (3 A 5 JOGADORES)

- Separe a **Camisa**. Ela não será usada na primeira rodada.
- Embaralhe as 55 cartas restantes.
- Distribua **11 cartas** para cada jogador.

Guarde as cartas restantes, se houver. Elas não serão utilizadas.



## COMO JOGAR

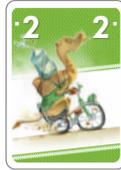
O jogador mais jovem começa e o jogo segue no sentido horário. Para as próximas rodadas, o primeiro jogador será aquele com o **menor total** de pontos. Se houver empate entre os jogadores com menos pontos, aquele que marcou menos pontos na rodada anterior começa.

O primeiro jogador agora faz seu **Ataque!** Ele deve jogar:

- **UMA CARTA ISOLADA OU,**
- **UMA COMBINAÇÃO DE CARTAS**

## JOGAR UMA CARTA ISOLADA

O jogador anuncia o valor da sua carta e coloca-a virada para cima no centro da mesa. O **valor** de uma carta isolada **corresponde ao seu próprio número**.



Camelo - Valor 2



Tigre - Valor 5



Lebre - Valor 35

## JOGAR UMA COMBINAÇÃO DE CARTAS

Uma combinação é válida **apenas** se todas as cartas tiverem a **mesma cor** ou o **mesmo valor**. O **valor** total da combinação é determinado da seguinte forma:

- Cada carta da combinação vale **10 pontos**;
- Além disso, some o valor da carta mais fraca ao total.



### Exemplo:

3 cartas x 10 pontos = 30  
Carta mais fraca = 2  
Valor total: 30 + 2 = 32



### Exemplo:

4 cartas x 10 pontos = 40  
Carta mais fraca = 4  
Valor total: 40 + 4 = 44

O jogador anuncia o valor de sua combinação e joga-a virada para cima no centro da mesa.

**Nota: As Lebres não podem ser jogadas em combinação com outras cartas. Elas pedalam sozinhas!**

Agora é a vez do jogador à esquerda. Em sua vez, um jogador pode:

- **PASSAR OU,**
- **CONTRA-ATACAR**

## PASSAR

O jogador decide ir com calma: ele pega o vácuo de outro ciclista! Para passar, simplesmente diga "**Passo**" e não jogue nenhuma carta. Agora, o jogador da esquerda recebe a vez.

## CONTRA-ATACAR

O jogador decide pressionar e assumir a liderança! Para contra-atacar, você deve jogar **uma** carta ou **combinação** de cartas cujo valor deve **exceder** a carta ou combinação de cartas do jogador anterior. Anuncie o novo valor e jogue sua(s) carta(s) no centro da mesa, cobrindo as cartas que lá estão.

Se **todos** os jogadores passarem após um ataque (ou contra-ataque) – ou, em outras palavras, se ninguém contra-atacar – o **Ataque** termina. O jogador que jogou por último está na liderança.

Aquele jogador descarta todas as cartas do centro da mesa e lança **um novo Ataque** com uma carta isolada ou combinação de cartas (exatamente como no início da rodada).

## IMPORTANTE

- Você **pode** escolher passar mesmo se puder contra-atacar a carta ou combinação atuais. Jogar a combinação **certa na hora certa** (ou guardá-la para depois) é essencial para a vitória neste jogo.
- Você **pode** decidir passar e, mais tarde na mesma rodada, contra-atacar, depois que outros jogadores tiverem contra-atacado. O Ataque termina **apenas quando todos** os jogadores restantes passarem **em sequência**.
- **Não jogue suas melhores combinações cedo demais!** Tente esperar para tomar a liderança quando seus adversários não puderem mais contra-atacar. Assim você conseguirá jogar suas últimas cartas com mais facilidade.



## Exemplo: Partida de 3 Jogadores

- 1 JOGADOR 1 Ataca  Valor 2
- 2 JOGADOR 2 Passa 
- 3 JOGADOR 3 Contra-Ataca  Valor 24 (10+10+4)
- 4 JOGADOR 1 Contra-Ataca  Valor 30
- 5 JOGADOR 2 Contra-Ataca  Valor 44 (10+10+10+10+4)
- 6 JOGADOR 3 Passa 
- 7 JOGADOR 1 Passa 
- 8 O Ataque Termina

O Jogador 2 descarta todas as cartas do centro da mesa e lança um novo Ataque.

## LÍDERES

### Combata a estratégia dos seus adversários!

As Cartas de Líder Tartaruga (Valor 1) fornecem um bônus quando você as joga: para cada Líder que jogar (isolado ou numa combinação de cartas),  **você pode pegar uma carta aleatória da mão de um adversário**. Se você jogar vários Líderes de uma vez, pegue aquela quantidade de cartas do mesmo adversário.

Para cada carta que pegar, você deve **devolver uma carta** para ele (pode até ser a mesma carta pega, se você não a quiser).



Valor 21

Você pode pegar 1 carta de um adversário e devolver 1 carta a ele.



Valor 31

Você pode pegar 3 cartas de um adversário e devolver 3 cartas a ele.

Use seus líderes nos momentos certos para alcançar a vitória!

## FINAL DA RODADA E PONTUAÇÃO

Uma partida é jogada em **5 rodadas**. Cada rodada representa a subida de uma montanha, com níveis de dificuldade crescentes (1 a 5). Assim que um jogador joga sua última carta, ele marca pontos conforme a tabela abaixo.

A rodada continua: o vizinho da esquerda pode Passar ou Contra-atacar e assim por diante.

Se um jogador jogar sua última carta e todos os adversários passarem depois dele, **então aquele jogador escolhe quem lança o próximo Ataque**.

Dificuldade da Rodada	1	2	3	4	5
Para cada adversário que ainda tem carta(s) na mão quando você joga sua última carta, você marca...	1 ponto	2 pontos	3 pontos	4 pontos	5 pontos

### Exemplo: Partida de 4 Jogadores, Dificuldade 2

O primeiro jogador a jogar sua última carta marca **6 pontos** (3 adversários x 2 pontos). O segundo jogador marca **4 pontos**, o terceiro marca **2 pontos**. O último jogador marca **zero pontos** (pois não há mais nenhum adversário com cartas).

Utilize o bloco de pontuação e anote os pontos de cada jogador, **somando-os** rodada a rodada.

Fique à vontade para **alterar o número de rodadas ou sua dificuldade**, para partidas mais curtas ou mais longas! Você pode até mesmo **recriar as etapas de uma disputa ciclística real!** Nesse caso, anote as pontuações em uma folha de papel.

## A CAMISA ERVILHAS-COM-CENOURAS

Ao final de cada rodada, compare a pontuação **total** de cada jogador. O jogador com **mais pontos acumulados** recebe a **Camisa Ervilhas-com-Cenouras**. Se houver empate entre os jogadores com mais pontos, aquele que marcou mais pontos na rodada anterior recebe a camisa.

A Camisa é uma **carta bônus** que pode ser jogada **uma vez por rodada** para somar **+10 pontos** a qualquer carta isolada ou combinação de cartas. Ela **não pode** ser jogada com uma carta de Lebre.



Valor 53

Combinação 43 + Bônus 10



Valor 11

Carta Isolada 1 + Bônus 10  
Além disso, você pode pegar 1 carta de um adversário e devolver 1 carta a ele.

A Camisa sempre permanece **virada para cima** à frente do seu dono até que seja jogada. Ela **não** está em sua mão e, portanto, **não pode** ser roubada por um Líder.

## FINAL DA PARTIDA

Ao final da última rodada, após a pontuação final, o jogador que possuir a **Camisa Ervilhas-e-Cenouras** (ou seja, com maior total de pontos acumulados) vence a partida. **Parabéns!**

## PARTIDA PARA 2 JOGADORES

Quando estiver acostumado às regras de Velonimo, você pode utilizar a variante **duelo** para dois jogadores.

### PREPARAÇÃO PARA 2 JOGADORES



- Separe a **Camisa**. Ela não será usada na primeira rodada.
- Embaralhe as 55 cartas restantes.
- Distribua **11 cartas** para cada jogador.
- Forme uma **pilha de compras** com todas as cartas restantes, virada para baixo.
- Revele a primeira carta da pilha de compras.

### REGRAS ESPECIAIS PARA 2 JOGADORES

Aplique as mesmas regras do jogo para 3 a 5 jogadores, com as seguintes alterações:

#### CAMELOS

Toda vez que jogar um Camelo, você **deve** adicionar a carta do topo da **pilha de compras à sua mão**.

Se você jogar uma combinação de cartas de Camelo, compre uma carta para cada Camelo.



**Exemplo:**

Valor 32

Pegue três cartas do topo da **pilha de compras**.

#### VENCER UM ATAQUE

Toda vez que você vencer um Ataque (porque seu adversário não contra-atacou), **pegue a carta revelada** que está ao lado da pilha de compras. Você pode **incluir-la em sua mão** ou **obrigar o adversário a incluí-la na mão dele**.

Em ambos os casos, revele uma nova carta do topo da pilha. Um novo Ataque se inicia.

#### PONTUAÇÃO FINAL PARA 2 JOGADORES

Uma partida entre 2 jogadores é jogada em 5 rodadas, com níveis de dificuldade crescentes de 1 a 5 (entretanto os jogadores podem em comum acordo jogar um número de rodadas e níveis de dificuldade diferentes assim como na regra para mais jogadores). O primeiro jogador a alcançar **8 pontos ou mais** vence a partida.

- Ao final de cada rodada, entregue a Camisa ao jogador com maior pontuação como de costume. Contudo, nesta variante, **a Camisa não pode ser usada como carta Bônus durante as rodadas**. Ela serve apenas para indicar o vencedor da rodada anterior.

## CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer / Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino / Edição e Produção: Eduardo Cella / Diagramação: Gil Martimiano

© 2021 Studio STRATOSPHERES - France  
© 2021 Blackrock Games © 2023 PaperGames.  
Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site:  
[www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)

