

# TINCO

UM JOGO NADA ZEN DE AÇÕES FRENÉTICAS  
E KUNG FU SUPERIOR

GUSTAVO BARRETO E ALESSANDRO DE OLIVEIRA

PARTICIPANTES: 3 a 6 • IDADE: 10 anos ou mais • DURAÇÃO: 20 min



Hen hao. *Você lutou bem, aprendiz, mas ainda pretisa de kung fu tingo vezes melhor que esse. Hã? Foi o que eu disse: tingo. Tingo vezes melhor.*

*É por isso que Ba Tsen Doh é mestre e você, estudante. Toda mestre já foi aprendiz um dia, você diz? Bah! Tampe os ouvidos e escute com a barriga! Quando ainda era mestre bem pequena, Ba Tsen Doh lutou com os Mestres-Animais. Eles gostaram do que viram e me deram seus medalhões. Grande honra. Grande kung fu.*

*Chegou sua vez de fazer a mesma coisa. Vá e não volte sem me trazer o Tingo, a prova de que domina a arte dos Mestres-Animais e seus medalhões de muitas cores.*

*E uma tigela de ensopado de porco e macarrão...*

## COMPONENTES



• 1 carta **Trinco**, também chamada de **Xi, a Discórdia**



• 5 **Águias Altaneiras** (azul, branco, verde, vermelho e rosa)



• 5 **Dragões Celestiais** (azul, branco, roxo, vermelho e rosa)



• 5 **Grous Airosos** (amarelo, azul, roxo, verde e rosa)



• 5 **Louva-Deus Guerreiros** (amarelo, azul, branco, vermelho e rosa)



• 5 **Macacos Trapaceiros** (amarelo, branco, roxo, verde e vermelho)



• 5 **Serpentes Sorrateiras** (amarelo, branco, roxo, verde e rosa)



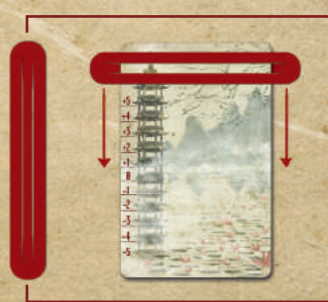
• 5 **Tigres Caçadores** (amarelo, azul, roxo, verde e vermelho)



• 5 cacos do **medalhão da Concórdia** (destaque-os antes de jogar)



• 6 cartas da **torre da Perfeita Harmonia**



• 6 cintas para marcar sua posição na torre

## DESAFIOS

*Olhe para o lago da Reflexão Concreta, aprendiz. Diga-me: o que você vê? Uma torre no céu e outra no lago? Bah! Você ainda tem muito a aprender!*

*Vou esperar você no último andar da torre da Perfeita Harmonia. A única maneira de chegar lá é ter kung fu superior e um dos cacos do medalhão da Concórdia. Ouça bem: não deixe Xi, a Discórdia, se instalar no seu coração, ou você afundará como pedra nas águas do lago, na torre que não há.*

Escolha um e somente um dos desafios da mestre Ba Tsen Doh:



**Xing** é o desafio das formas, os animais que representam vários estilos e técnicas das artes marciais chinesas. Nesta modalidade, o Tingo é um conjunto de cinco cartas de um mesmo animal; por exemplo, cinco Águias Altaneiras ou cinco Tigres Caçadores.



*Xing, o Tingo das formas.*

Como é bem fácil identificar os Mestres-Animais nas cartas, o desafio Xing é mais apropriado para crianças e jogadores iniciantes de TINCO.



**Hong** é o desafio das cores. Neste caso, o Tingo é um conjunto de cinco cartas com fragmentos de medalhão de uma mesma cor. Por exemplo, cinco fragmentos azuis ou cinco fragmentos vermelhos.



*Hong, o Tingo das cores.*

Localizar o fragmento que cada animal carrega e identificar rapidamente sua cor é um pouco mais difícil. Portanto, o desafio Hong é mais apropriado para quem já jogou TINCO várias vezes e gostaria de experimentar uma variante mais complicada.

**ATENÇÃO:** não usem os dois desafios ao mesmo tempo. Se alguns participantes tentarem formar o Xing enquanto outros tentarem o Hong, a partida não terá mais fim.

## OBJETIVO

Aceitar o desafio da mestre Ba Tsen Doh, formar o Tingo antes de todo mundo, pegar um dos cacos do medalhão da Concórdia e subir a torre da Perfeita Harmonia.

## PREPARAÇÃO

A mestre abre a porta; o aprendiz entra sozinho... ou com a ajuda de um tapa certeiro na nuca.

Cada participante fica com uma carta da torre da Perfeita Harmonia e uma cinta. Usem a cinta para marcar sua posição ao subir a torre... ou afundar no lago. No começo do jogo, todos os participantes estão na base da torre sobre a superfície do lago (posição 0).



Separém as cartas e os cacos de medalhão da Concórdia que serão usados durante a partida, de acordo com o número de participantes e o desafio escolhido (veja a tabela a seguir).

| PARTICIPANTES | CARTAS | DESAFIO XING                 | DESAFIO HONG               | CACOS DO MEDALHÃO DA CONCÓRDIA |
|---------------|--------|------------------------------|----------------------------|--------------------------------|
| 6             | 36     | Trinco + 7 quinas de animais | Trinco + 7 quinas de cores | 5                              |
| 5             | 31     | Trinco + 6 quinas de animais | Trinco + 6 quinas de cores | 4                              |
| 4             | 26     | Trinco + 5 quinas de animais | Trinco + 5 quinas de cores | 3                              |
| 3             | 21     | Trinco + 4 quinas de animais | Trinco + 4 quinas de cores | 2                              |

• **Quina** é um conjunto de cinco cartas com um elemento sempre igual, seja um animal ou a cor de um fragmento de medalhão.

**EXEMPLO:** Helena, Clara e João se sentam para jogar **TINCO**. Como é a primeira vez, os três concordam que é melhor começar com o desafio Xing. Clara, com a ajuda dos colegas, separa 21 cartas: o Trinco, 5 Dragões Celestiais, 5 Grous Airosos, 5 Louva-Deus Guerreiros e 5 Macacos Trapaceiros. As cartas restantes voltam para a caixa. Por último, João apanha dois cacos do medalhão da Concórdia.

Reúnem as cartas selecionadas e embaralhem o maço. Coloquem os cacos do medalhão da Concórdia no centro da mesa, ao alcance de todos os participantes e mais ou menos afastados e equidistantes uns dos outros.

O dono do jogo é o primeiro a dar as cartas, que são distribuídas com as faces voltadas para baixo, uma para cada participante, até acabar o maço. Pode ser que alguém fique com uma carta a mais ou a menos que os outros. Não se preocupem: é assim mesmo.

Em segredo, deem uma olhada nas cartas que receberam. Vocês estão prontos para jogar.

## COMO JOGAR

O sábio entina com o peso das mãos, e não com as palavras. Ba Tsen Doh é muito sábia.

Chegou a hora de cada participante tentar formar seu Trinco trocando cartas com os outros jogadores, mas sem revelar o que têm nas mãos nem o que estão tentando passar adiante.

Em **TINCO**, ninguém precisa esperar chegar sua vez, porque é sempre a vez de todo mundo. Quem quiser trocar duas das suas cartas que grite: "Duas, duas!". Se forem três, então: "Três, três!". Todas as ações são simultâneas e vocês podem trocar cartas com qualquer pessoa da mesa. Também podem tentar trocar qualquer número de cartas, uma só ou todas elas. Para fazer a troca, basta encontrar alguém que queira passar adiante a mesma quantidade.

E... não. Não é possível trocar números diferentes de cartas. Duas por duas, quatro por quatro: tudo bem. Uma por duas ou quatro por três: nem pensar.

Ah, sim, o Trinco é a carta que ninguém quer ter na mão. Ba Tsen Doh avisou que era bom evitar a Discórdia, certo?

O primeiro participante a formar o Trinco apanha um dos cacos do medalhão da Concórdia no centro da mesa e **não** é obrigado a anunciar em alto e bom som que fez isso. Os outros participantes é que precisam prestar atenção e, ao ver que um caquinho sumiu, apanhar imediatamente um dos que sobraram, tenham ou não formado o Trinco. Como vocês já devem ter reparado, não tem caco para todo mundo e alguém vai ficar de mãos vazias... e boca aberta.

Apanhado o último caco, os participantes revelam suas mãos. Vamos ver quem subirá a torre ou afundará no lago.



- Quem formou o Trinco e pegou um caco sobe um andar.
  - Quem não fez o Trinco, mas pegou um caco, fica exatamente onde está.
  - Quem não pegou o caco, tendo ou não formado o Trinco, desce um andar e fica de boca aberta.
- E quem acabou com o Trinco na mão? Vejamos:
- Se fez o Trinco e pegou o caco, não sai do lugar.
  - Se não formou o Trinco e tem o caco, desce um andar.
  - Se não pegou caco algum, tendo ou não conseguido o Trinco, desce dois andares e fica de boca escancarada.

**EXEMPLO:** Helena formou o Trinco e pegou o caco. Ela move a cinta para a posição 1 na sua torre. João foi esperto e surrupiou o último pedaço de medalhão antes de Clara perceber o que estava acontecendo. Ele não formou o Trinco e continua onde está, ou seja, na base da torre, porque foi aí que ele começou o jogo e esta é só a primeira rodada. Clara ficou sem caquinho e desce de 0 para -1. Mas ela ainda deu o azar de receber o Trinco na última troca que fez. Portanto, ela desce mais um andar e agora está em -2.

Começa uma nova rodada. Quem embaralha e dá as cartas desta vez é o participante à esquerda de quem deu as cartas na rodada anterior.

## FIM DE JOGO

A partida continuará, rodada após rodada, até um dos participantes chegar ao andar mais alto da torre da Perfeita Harmonia (posição 5) ou ao fundo do lago da Reflexão Concreta (posição -5).

## VENCEDOR

Terminada a partida, o vencedor será aquele que tiver alcançado a posição mais elevada na Torre da Perfeita Harmonia e/ou em seu reflexo no lago. Se dois ou mais participantes terminarem na mesma posição e essa for a mais alta, teremos aí um empate.

**EXEMPLO:** Na última rodada, Helena não pegou o caco do medalhão da Concórdia e desceu uma posição, chegando a -5. Ela bateu no fundo do lago da Reflexão Concreta e, portanto, a partida terminou. João e Clara comparam suas posições atuais: João está no andar +2 da torre e Clara, no +1. João é o vencedor.

## CRÉDITOS

GAME DESIGN  
Gustavo Barreto e Alessandro de Oliveira

EDITOR  
Douglas Quintas Reis

ARTE, DESIGN GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO  
Casa Locomotiva  
Benson Chin, Breno Ferreira e Shun Izumi

PRODUÇÃO

DESENVOLVIMENTO



REDAÇÃO  
MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

DEVIR LIVRARIA LTDA • R. Teodureto Souto, 624 São Paulo • SP • CNPJ 57.883.647/0001-26 • sac@devir.com.br