Português

PIPOCA

Pipoca é um jogo para duas pessoas que não precisa de mesa, nem de espaço — dá pra jogar em pé, encostado numa parede ou até na fila do cinema. Ideal para matar o tempo enquanto espera alguma coisa com alguém!

Componentes

- 16 cartas de pipoca
- 2 cartas de panela

Objetivo

Fazer com que suas pipocas fujam da panela mais rápido que as do outro jogador.

Preparação

1. Embaralhe as 16 cartas de pipoca e distribua 8 para cada pessoa (tente não olhar as cartas 👀).
2. Vire todas as cartas de modo que o lado da semente de pipoca esteja virado para cima.
3. Coloque a carta de panela como a última carta de sua mão, com o lado sem estrela virado para você.
4. Você pode organizar livremente as cartas de sua mão, exceto a panela.
5. Quem comeu pipoca por último inicia o jogo.

Segure as cartas como se sentir mais confortável. Os exemplos seguintes serão mostrados como o exemplo do lado esquerdo — se estiver segurando da outra forma, é só inverter tudo.

Como jogar

Pipoca é jogado em uma série de turnos nos quais, alternadamente, cada pessoa deve tentar superar a formação de cartas apresentada pela pessoa oponente. Caso seja a primeira formação da apresentada, qualquer combinação é válida. Quando a pessoa oponente não conseguir superar a formação anterior, ela passará a vez — nesse caso, as pipocas utilizadas na última formação não superada vão fugir da panela.

No seu turno, você deve **mostrar uma formação** a sua oponente ou **passar a vez**.

Níveis das cartas
Nível 1 → As cartas possuem **apenas um valor** (1 a 16).

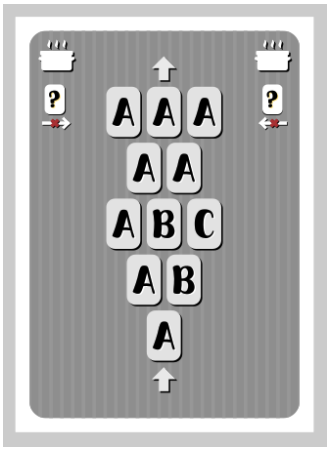
Nível 2 → As cartas possuem **apenas um valor** (1 a 16).
Nível 3 → As cartas podem ser jogadas como **um valor ou outro** (um valor será de 1 a 8 e o outro de 9 a 16). Declare qual dos dois valores será usado ao mostrar a carta.
Nível 4 → As cartas são curingas [?] e valem como **qualquer valor de 1 a 16** (não vale como 0 ou 17). Declare qual valor será usado ao mostrar a carta.

Mostrar formações

Selecione cartas que estiverem dentro da panela na sua mão para montar formações de pipocas. A hierarquia das formações, da mais fraca para a mais forte, são:

- Carta sozinha (A);
  Ex: 1, 5, 7, 16
- Sequência de duas cartas consecutivas (A-B);
  Ex: 2-3, 7-8, 10-11, 15-16
- Sequência de três cartas consecutivas (A-B-C);
  Ex: 1-2-3, 4-5-6, 9-10-11, 13-14-15
- Par de cartas do mesmo número (A-A);
  Ex: 1-1, 3-3, 8-8, 15-15
- Trinca de cartas no mesmo número (A-A-A);
  Ex: 2-2-2, 7-7-7, 12-12-12, 14-14-14

Importante: Formações do mesmo tipo com cartas mais altas são consideradas mais fortes, por exemplo, a formação 5-6-7 é mais forte que a formação 4-5-6.

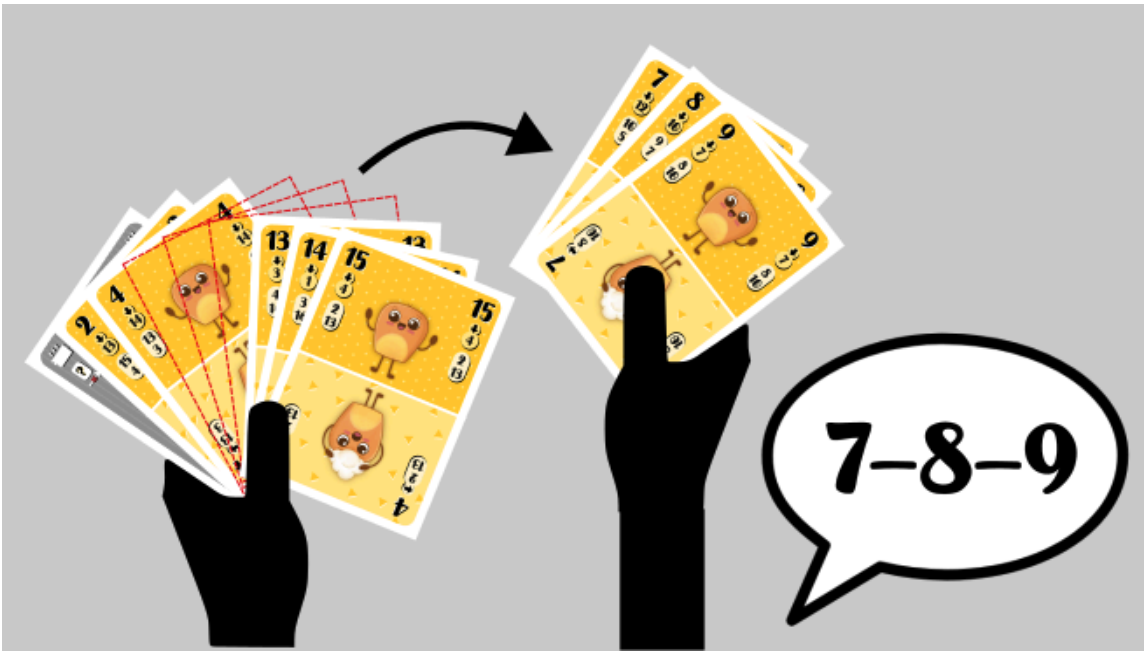


A carta de panela tem um lembrete das possíveis formações.

A carta de panela delimita o que está dentro e fora da panela. Cartas que **estiverem à frente** da carta da panela são consideradas **dentro da panela** e podem ser jogadas no seu turno. Cartas que **estiverem atrás** da carta de panela são consideradas como **fora da panela** e não podem ser jogadas (considere como o seu descarte).

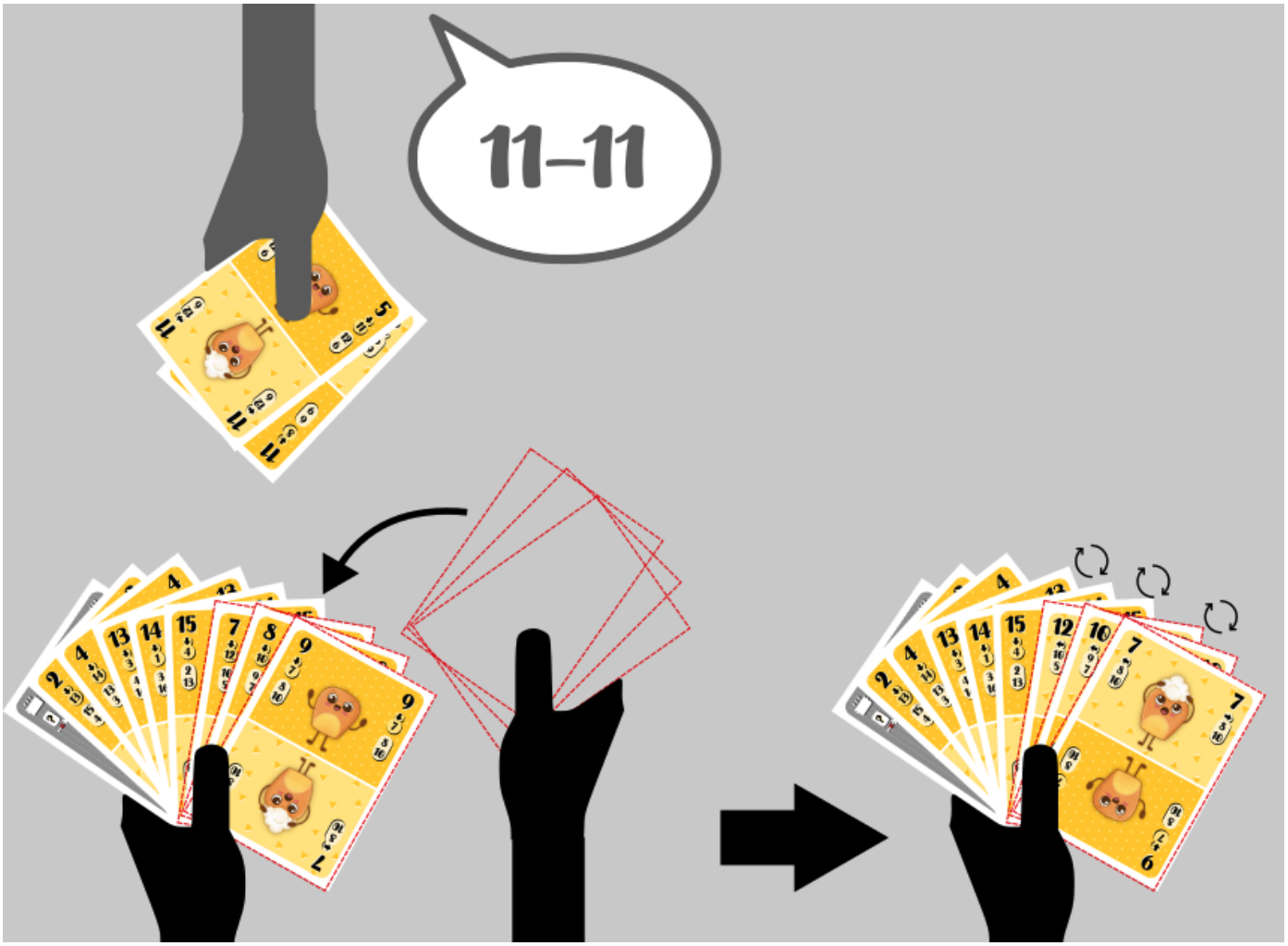
As cartas que estão atrás da carta de panela (vermelho) estão fora da panela.
As cartas que estão à frente da carta de panela (azul) estão dentro da panela.

Ao selecionar as cartas, pegue-as com a outra mão (que não seja às que você está segurando as cartas) e mostre-as para sua oponente, anunciando seu valor. Você poderá mostrar qualquer formação se não houver nenhuma outra formação mostrada pela oponente.



Você escolheu as cartas 7-8-9 da sua mão e apresentou elas para o seu adversário.

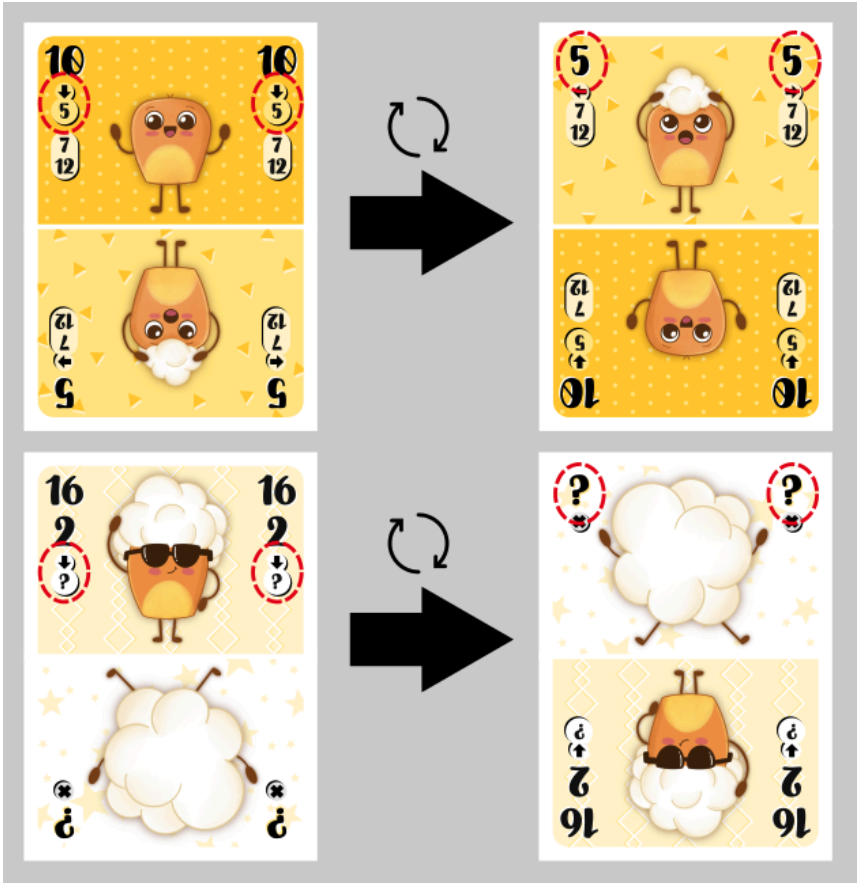
Sua oponente poderá, então, mostrar uma **formação mais forte do que a que você apresentou** (com cartas mais altas mantendo o mesmo tipo de formação, ou em uma formação mais forte independente do valor das cartas utilizadas). Se ela fizer isso, devolva as cartas que estava mostrando de volta para a sua mão, e estoure um nível de cada uma delas (confira na próxima seção).



A oponente superou seu 7-8-9 com um 11-11. Você retorna as três cartas para a sua mão e estoura um nível de cada uma delas, ficando com um 12, um 10 e um 7.

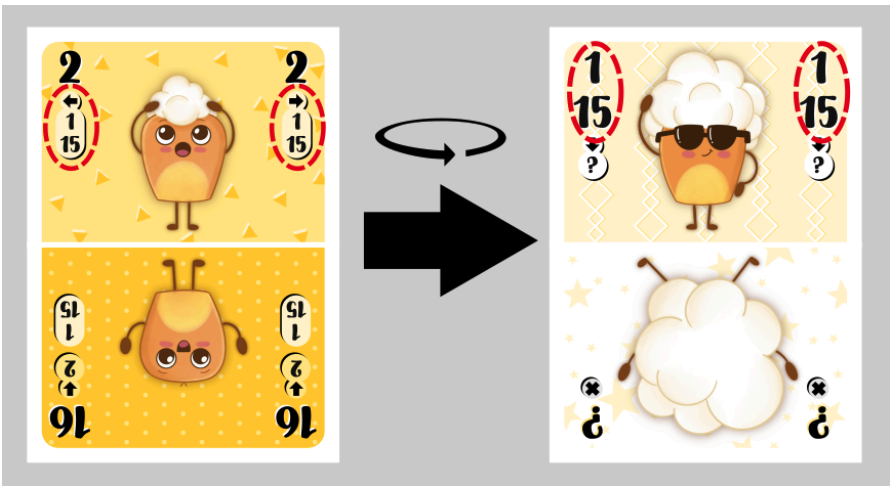
Estourando Pipocas
Cada vez que a oponente te superar, **estoure** cada uma das cartas que voltarem para dentro da panela de acordo com o símbolo presente logo abaixo do valor da carta. Ao estourar, aplique os seguintes efeitos:

[Seta para baixo] Mude a orientação das cartas de modo que a parte inferior da carta fique para cima (Cartas Nível 1 e 3)



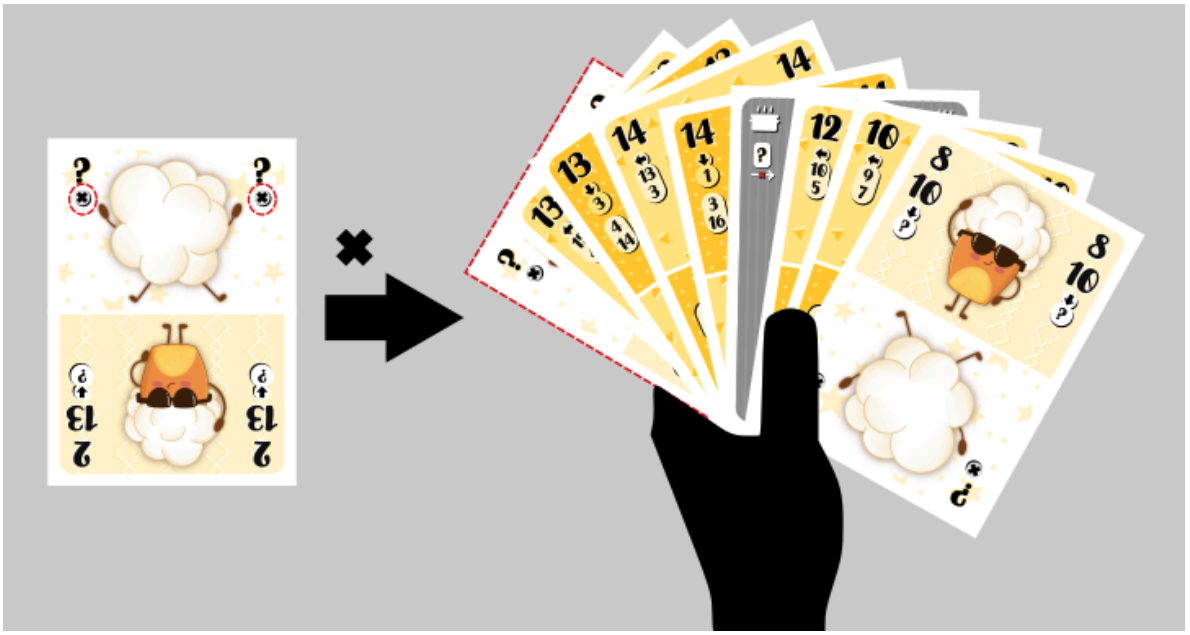
No exemplo, a carta 10 (Nível 1) se torna um 5 (Nível 2), e a carta [16 ou 2] (Nível 3) se torna um curinga (Nível 4).

[Seta para o lado] Vire a carta para a face oposta, sem mudar a orientação da carta (Cartas Nível 2)



No exemplo, a carta 2 (Nível 2) se torna um [1 ou 15] (Nível 3).

[X] As cartas curingas (Cartas Nível 4), não mudam para um novo valor. Em vez disso, elas saem da panela: mova-as para trás da carta de panela.



No exemplo, a carta curinga (Nível 4) é movida para trás da panela.

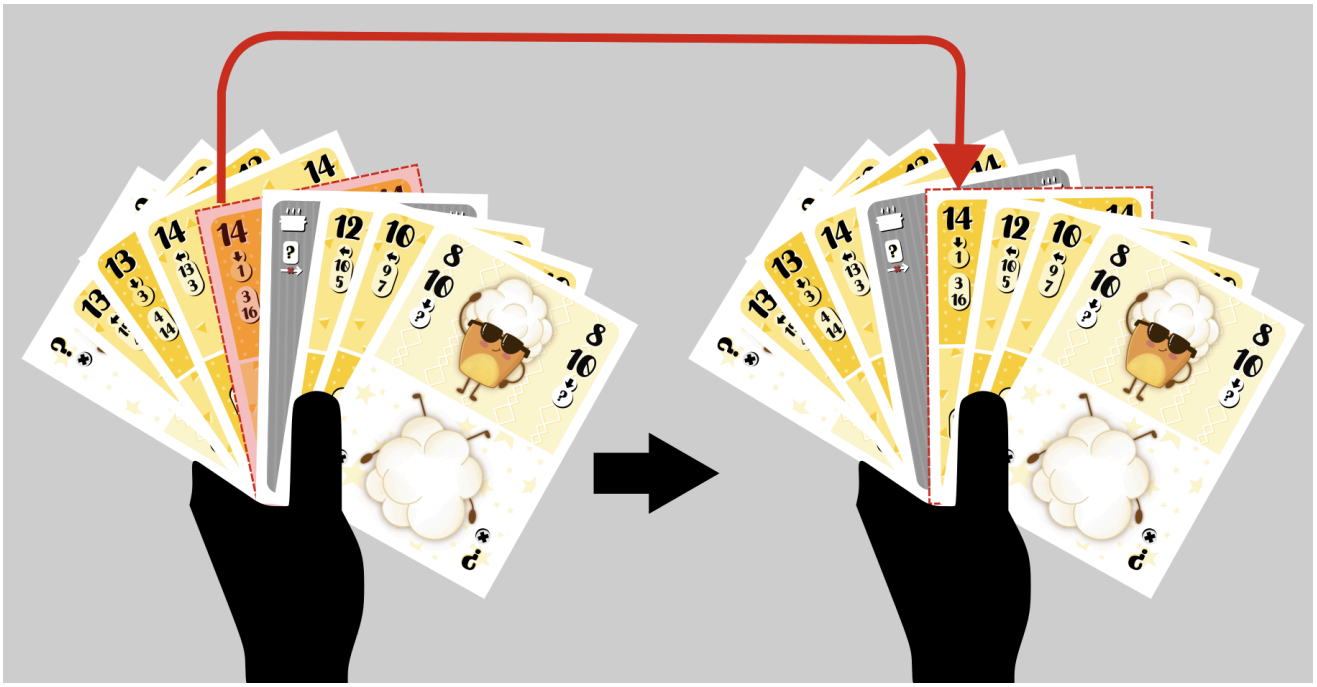
Após sua oponente te mostrar uma formação, você poderá mostrar uma nova formação que a supere, podendo utilizar inclusive os novos valores das cartas após terem sido estouradas.

Você e sua oponente se revezam superando formações até que algum de vocês não queira ou não possa mais revelar uma formação. Nesse caso, essa pessoa passará a vez.

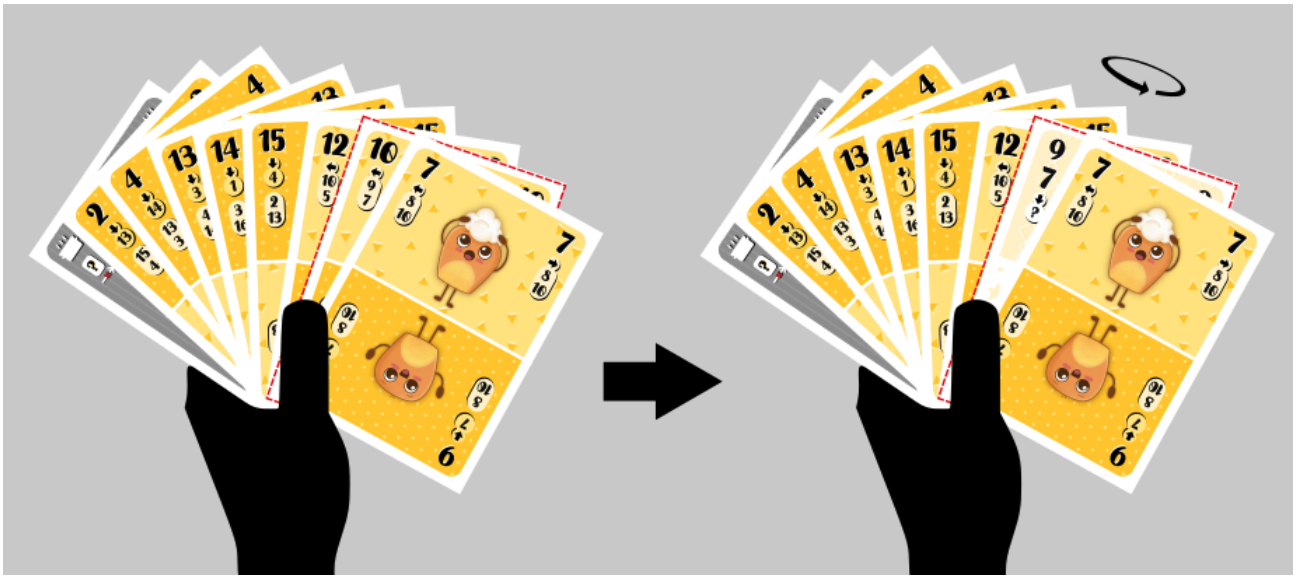
Caso não possa ou não queira mostrar uma nova formação, você pode passar a vez.

Passando a Vez
Ao passar a vez, **retorne uma das cartas de fora da panela para dentro da panela**, sem mudar sua orientação. Essa **carta não pode ser uma carta de Nível 4**, ou seja, os curingas de valor [?] não podem voltar para dentro da panela.

Se **não tiver** nenhuma carta para **retornar para dentro** da panela, **estoure uma pipoca**.



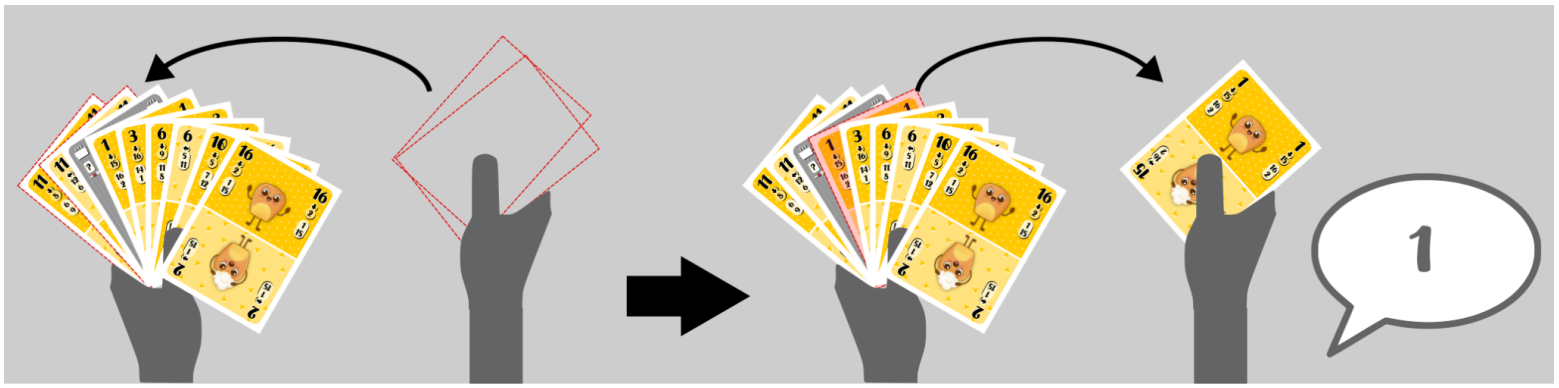
Quando tiver cartas fora da panela, uma deve voltar para dentro. No exemplo, o 14 voltou para dentro da panela.



Quando não tiver cartas fora da panela, você estoura uma pipoca. No exemplo, a carta 10 (Nível 2) estourou para a carta [9 ou 7] (Nível 3).

Quando você passar, sua oponente então deve realizar as duas ações:

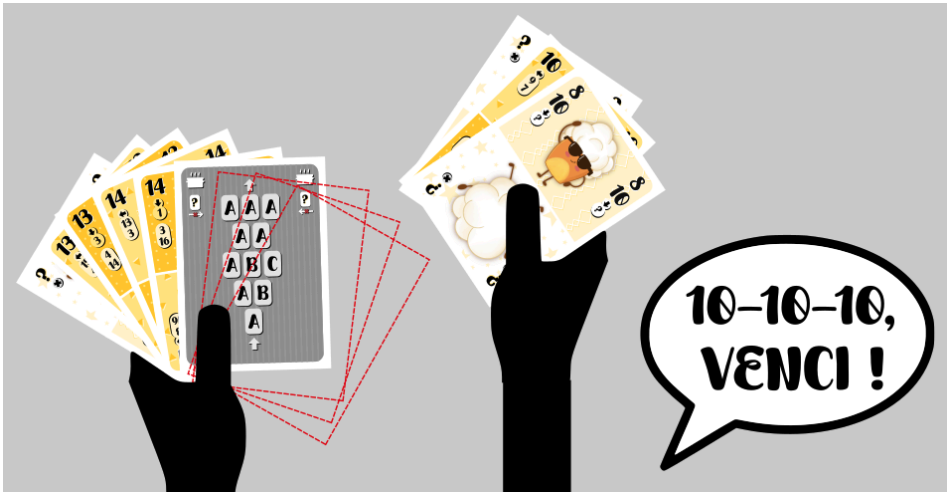
1. Pega todas as cartas que estavam sendo mostradas e as coloca fora da panela, sem mudar a nível delas.
2. Mostrar uma nova formação de cartas.



Após você passar, a oponente pega o par de 11 que havia jogado e coloca-o fora da panela. Então escolhe uma única carta 1 para ser a nova formação mostrada.

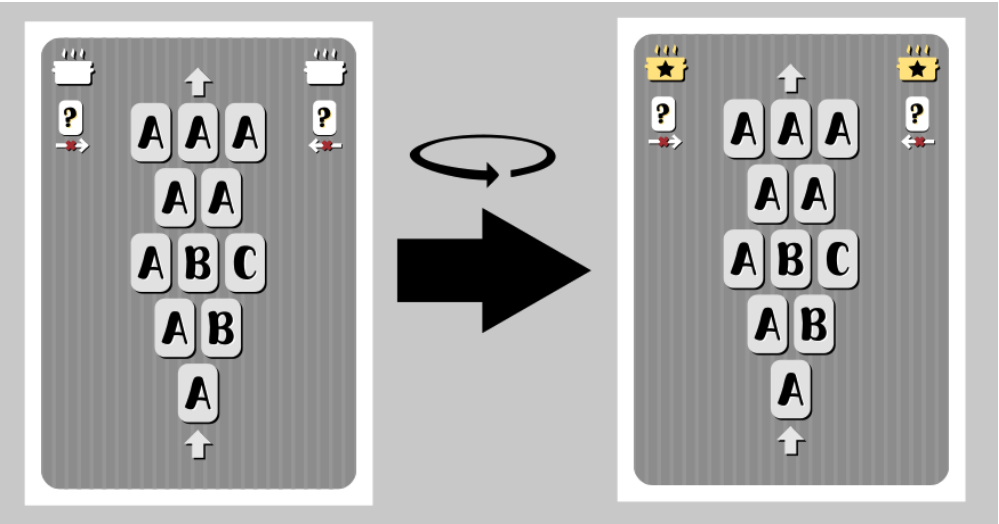
Fim da rodada

Você vence a rodada se, ao apresentar uma formação de cartas, não restar nenhuma carta na dentro da panela, na mão que segura as cartas!



Você mostra uma trinca de 10, usando as cartas ?-10-[8 ou 10] e, já que não há outras cartas dentro da panela, você vence a rodada.

Vire a carta da panela para o verso com estrela e inicie novamente a etapa de preparação. A pessoa que perdeu a rodada, será a primeira a jogar na próxima.



Ao girar a carta de panela, você marca que venceu uma rodada.

Se, ao vencer a rodada, você já estiver com o lado de estrela virado para você (ou seja, se você já tiver vencido uma rodada anteriormente), então você **venceu o jogo!**

Se você não quiser (ou não puder) jogar sem mesa,quando apresentar as cartas, coloque-as na mesa em vez de segurar com uma de suas mãos. As outras cartas que estiverem em sua posse podem ficar em um suporte. ❤️

Variante - Modo Solo

No link abaixo, você encontrará as regras para o modo solo criado por Bruno da Hora. Recomendamos que aprenda a jogar a versão para dois jogadores de Pipoca antes de experimentar esta variante.

Pipoca - Regras - Modo Solo

Créditos

Autor: **Arthur Lacerda** (@arthurlacerda.bg)

Ilustração: **Marina das Artes** (@marina_dasartes)

Estúdio: **Samba Estúdios** (@sambaestudios)

Produtora: **Ludens Spirit** (@ludensspirit)

Design Gráfico e Manual: **Arthur Lacerda**

Revisão: **Thiago Leite** (@sleite.thiago), **Gabriel Toschi** (gabtoschi.com)

Obrigado por jogar! Uma pipoca sempre vai bem! 🍿

English

PIPOCA

Pipoca is a two-player game that doesn't require a table or any space — you can play it standing up, leaning against a wall, or even in line at the movies. Perfect for passing the time while waiting for something with someone!

Components

- 16 popcorn cards
- 2 pot cards

Goal

Make your popcorn kernels escape the pot faster than your opponent.

Setup

6. Shuffle the 16 popcorn cards and deal 8 to each player (try not to look at the cards 👀).
7. Place all the cards so that the popcorn seed side is facing up.
8. Put the pot card as the last card in your hand, with the side without a star facing you.
9. You can freely organize the cards in your hand, except for the pot.
10. The player who last ate popcorn starts the game.

Hold the cards however feels most comfortable. The following examples will be shown using the left-hand example — if you're holding them the other way, just mirror everything.

How to play

Pipoca is played in a series of turns in which, alternately, each player must try to beat the card formation shown by the opponent. If it's the first formation being played, any combination is valid. If the opponent can't beat the previous formation, they must pass their turn — in that case, the popcorn used in the last unbeaten formation escapes the pot.

On your turn, you must either **show a formation** to your opponent or **pass your turn**.

Card Levels
Level 1 → Cards have **only one value** (1 to 16).
Level 2 → Cards have **only one value** (1 to 16).

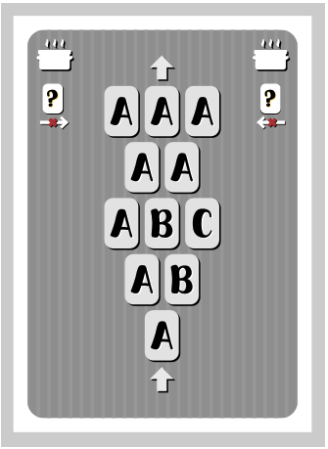
Level 3 → Cards can be played as **one value or another** (one between 1–8 and another between 9–16). Declare which of the two values you're using when you play the card.
Level 4 → Cards are wild [?] and can count as **any value from 1 to 16** (not 0 or 17). Declare which value you're using when you play the card.

Show a formation

Select cards that are still in the pot to build popcorn formations. The hierarchy of formations, from weakest to strongest, is:

- Single card (A);
  Examples: 1, 5, 7, 16
- Two-card straight (A-B);
  Examples: 2-3, 7-8, 10-11, 15-16
- Three-card straight (A-B-C);
  Examples: 1-2-3, 4-5-6, 9-10-11, 13-14-15
- Pair (A-A);
  Examples: 1-1, 3-3, 8-8, 15-15
- Three of a kind (A-A-A);
  Examples: 2-2-2, 7-7-7, 12-12-12, 14-14-14

Important: Formations of the same type with higher cards are stronger. For example, the formation 5-6-7 is stronger than 4-5-6.

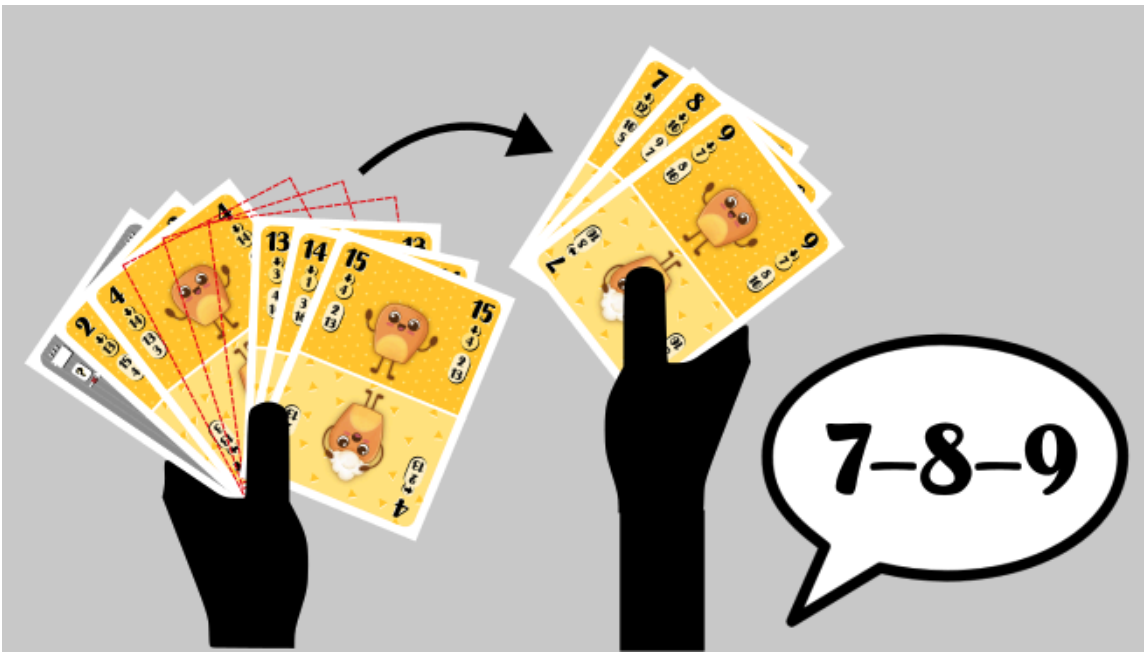


The pot card has a reminder of the possible formations.

The pot card marks the boundary between what is inside and outside the pot. Cards **in front of the pot** card are considered **inside the pot** and can be played on your turn. Cards **behind the pot** card are considered **outside the pot** and cannot be played (treat them as your discard pile).

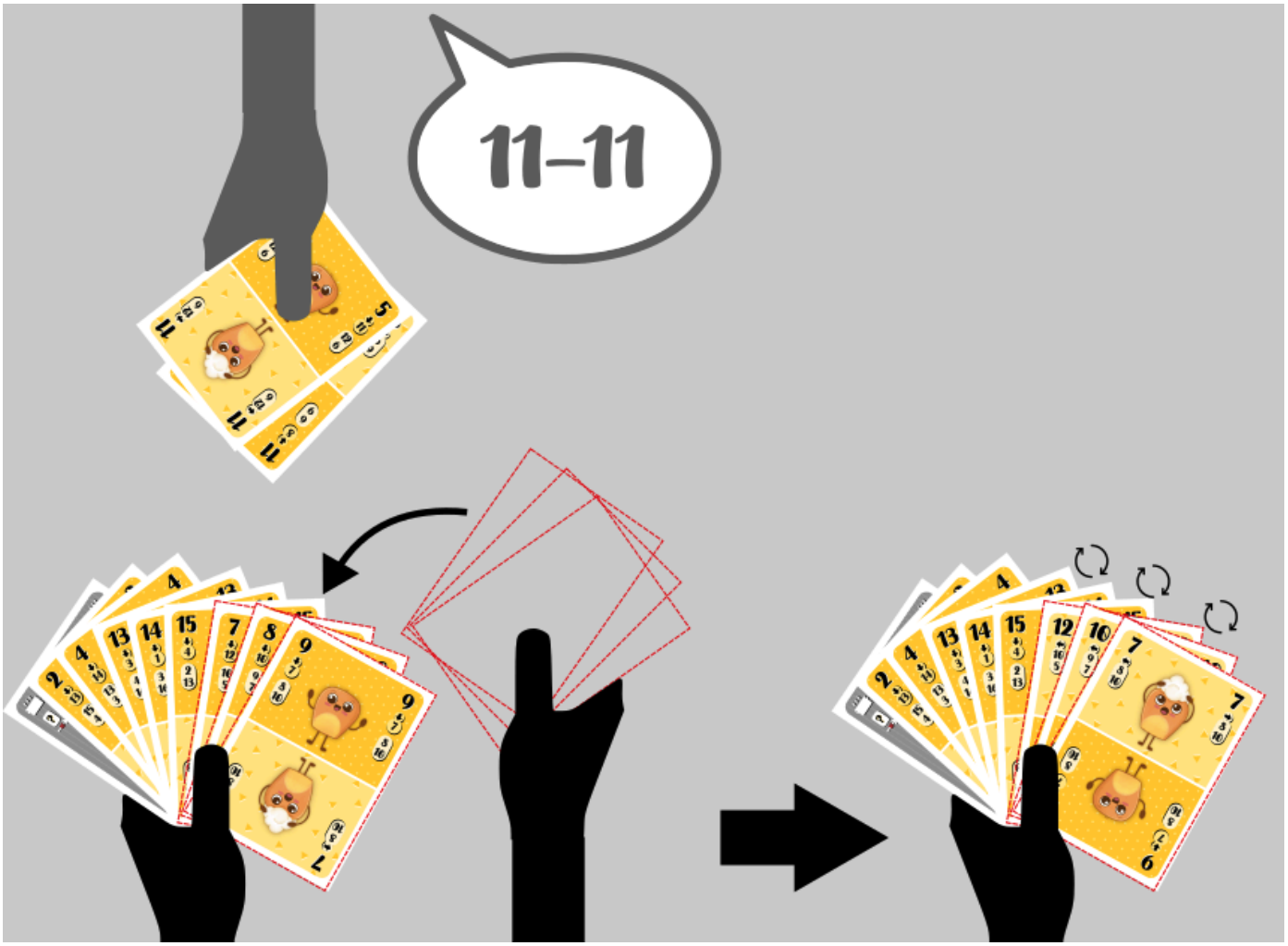
Cards that are behind the pot card (red) are outside the pot.
Cards that are in front of the pot card (blue) are inside the pot.

When selecting cards, use your other hand (not the one holding your cards) to pick them up and show them to your opponent, announcing their value. You may play any formation if your opponent hasn't shown a formation yet.



You chose the cards 7-8-9 from your hand and shown them to your opponent.

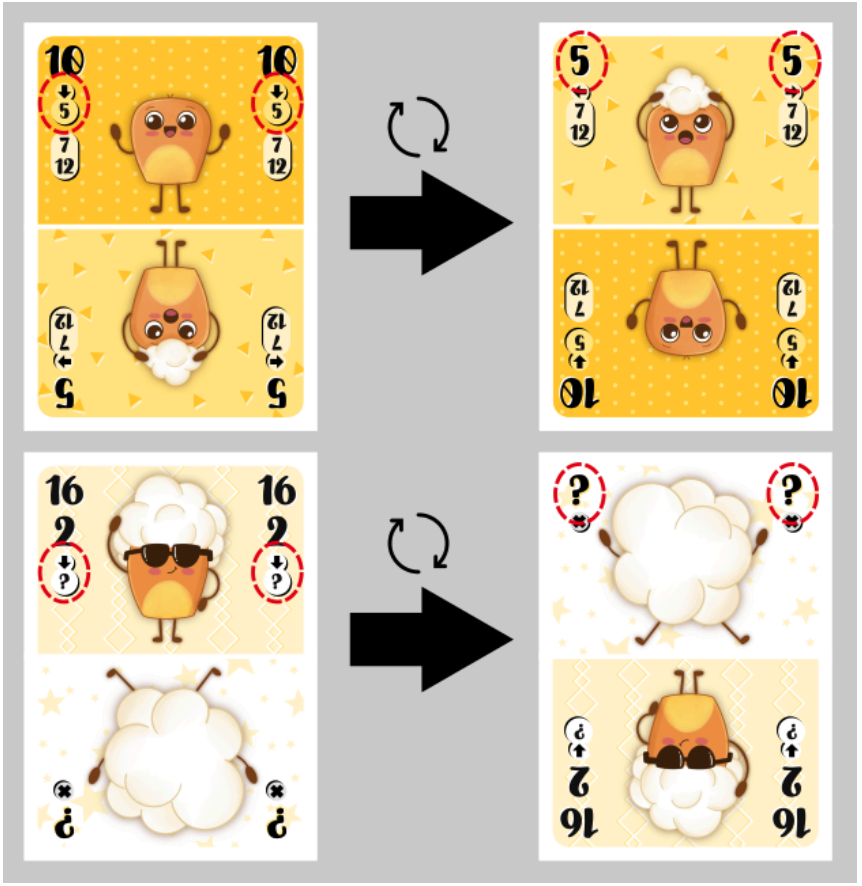
Your opponent may then show a **stronger formation than the one you've shown** — either by using higher cards in the same type of formation, or by using a different but stronger formation regardless of card values. If they do, return the cards you were showing back to your hand and pop each one up by one level (see the next section for how this works).



A oponente superou seu 7-8-9 com um 11-11. Você retorna as três cartas para a sua mão e estoura um nível de cada uma delas, ficando com um 12, um 10 e um 7.

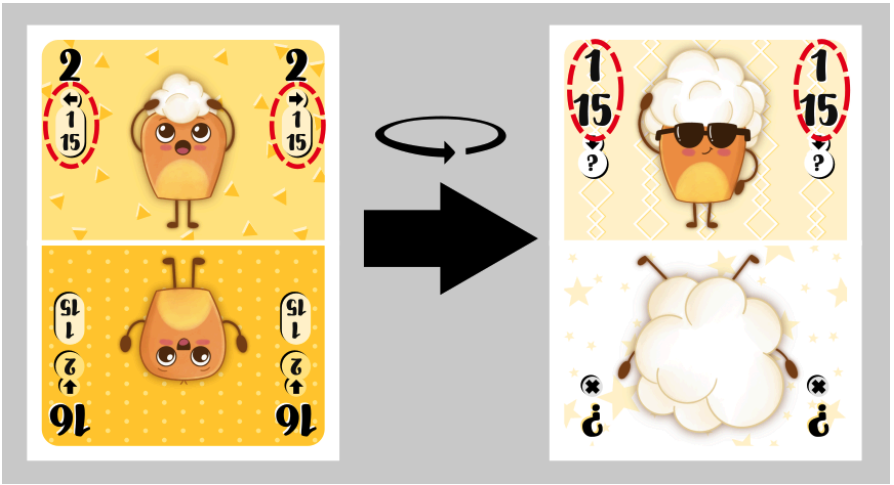
Popping Popcorn
Each time your opponent beats you, you must **pop** each card that returns to the pot, following the symbol shown just below the card's value. When popping, apply the following effects:

[Down Arrow] Rotate the card so the bottom edge is now facing up (Level 1 and 3 cards).



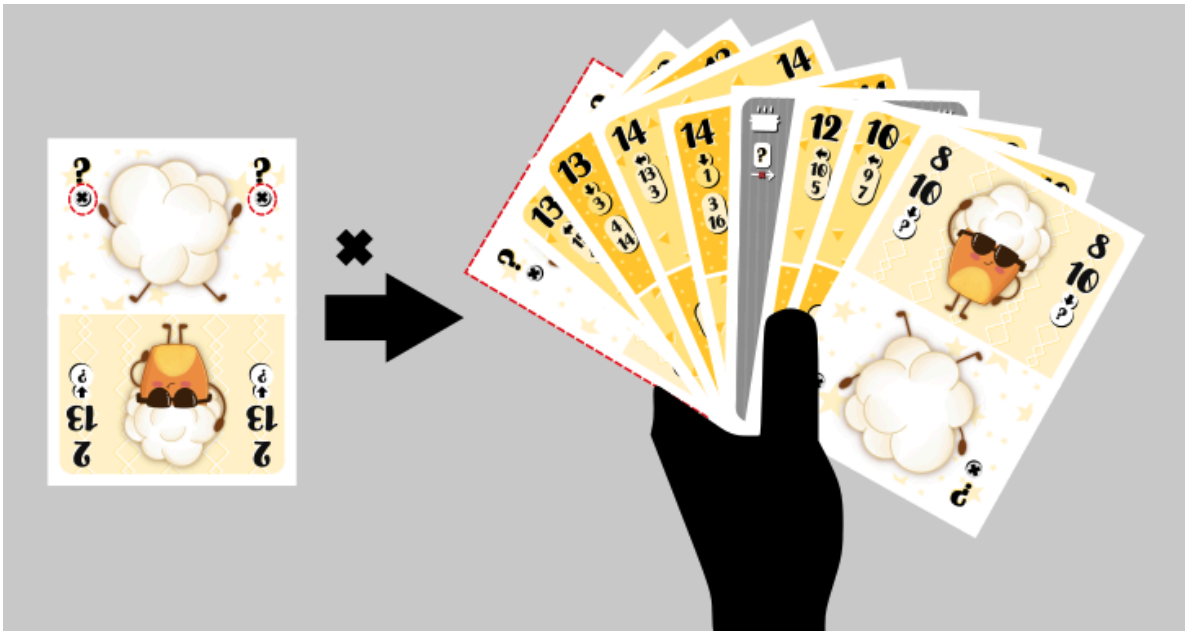
Example: A card showing 10 (Level 1) becomes a 5 (Level 2), and a card showing [16 or 2] (Level 3) becomes a wild (Level 4).

[Side Arrow] Flip the card to its opposite face without changing its orientation (Level 2 cards).



Example: A card showing 2 (Level 2) becomes a [1 or 15] (Level 3).

[X] Wilds (Level 4 cards) do not change to a new value. Instead, they leave the pot: move them behind the pot card.



Example: A wild (Level 4) is moved behind the pot card.

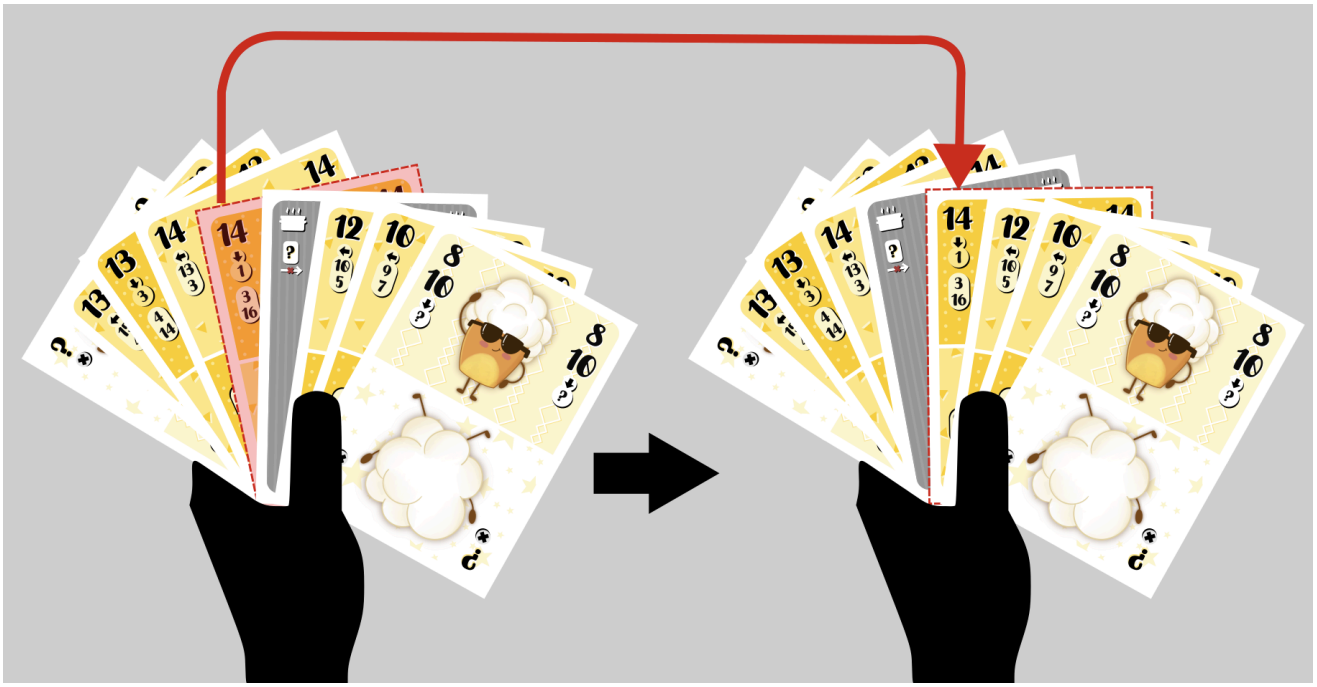
After your opponent shows a formation, you may respond with a stronger one — including using the new values of any cards that were just popped.

You and your opponent take turns beating each other's formations until one of you either can't or chooses not to play a stronger one. That person then passes the turn.

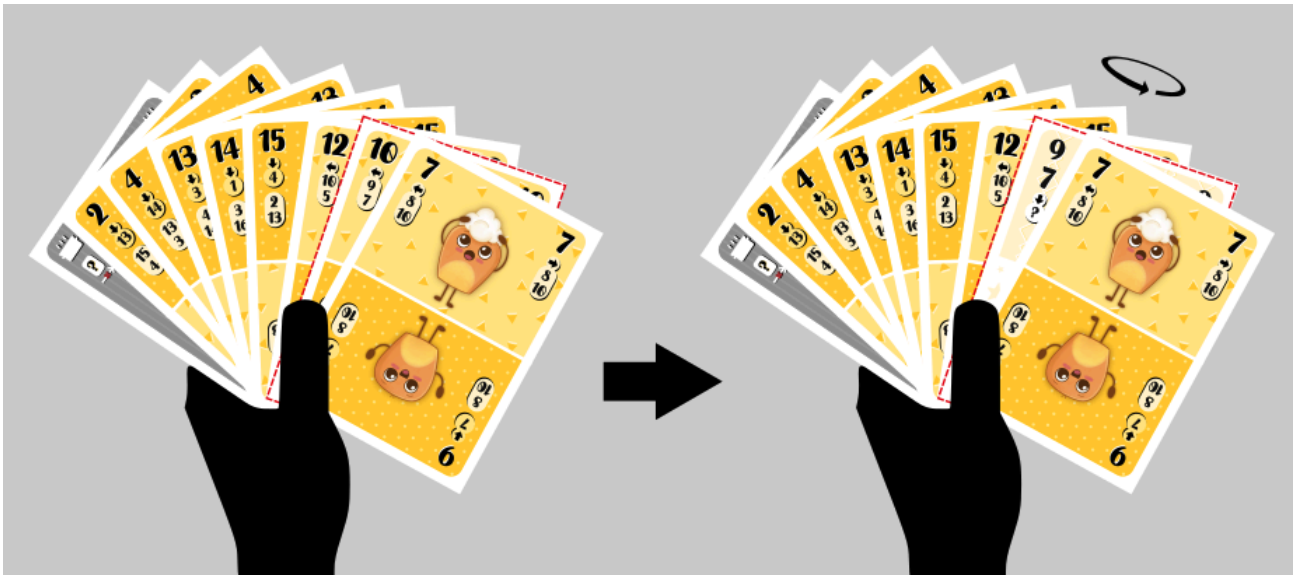
If you can't or don't want to show a new formation, you may pass.

Passing the Turn
When you pass your turn, **return one of the cards from outside the pot to inside the pot**, without changing its orientation. This **card cannot be a Level 4 card** — in other words, wilds with a [?] value cannot go back into the pot.

If you **have no cards outside the pot**, you must **pop one popcorn card** instead.



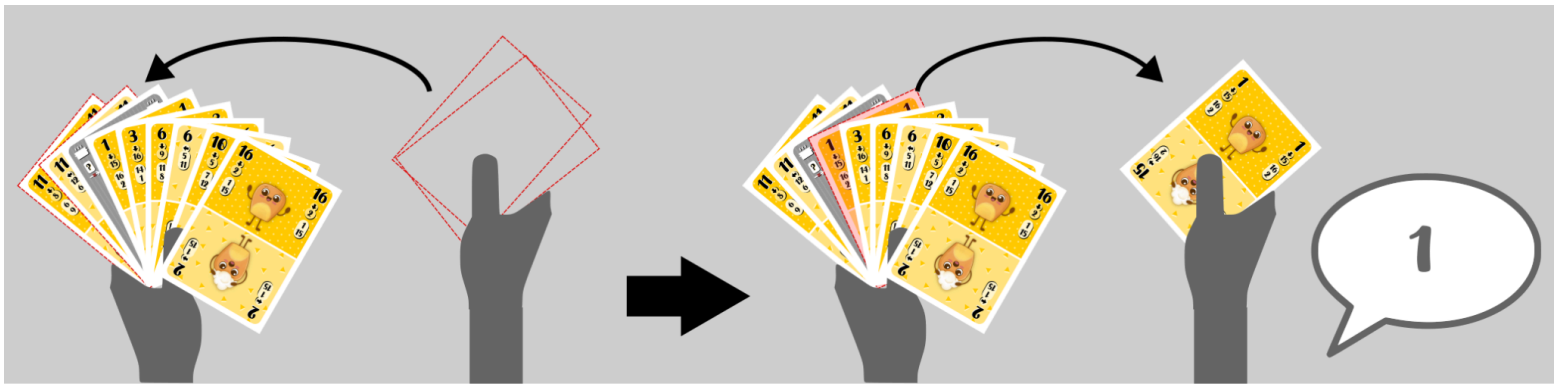
If you have cards outside the pot, one must return inside.
Example: The 14 is moved back into the pot.



If you have no cards outside the pot, you pop a popcorn card.
Example: The 10 (Level 2) is popped and becomes a [9 or 7] (Level 3).

When you pass, your opponent must perform two actions:

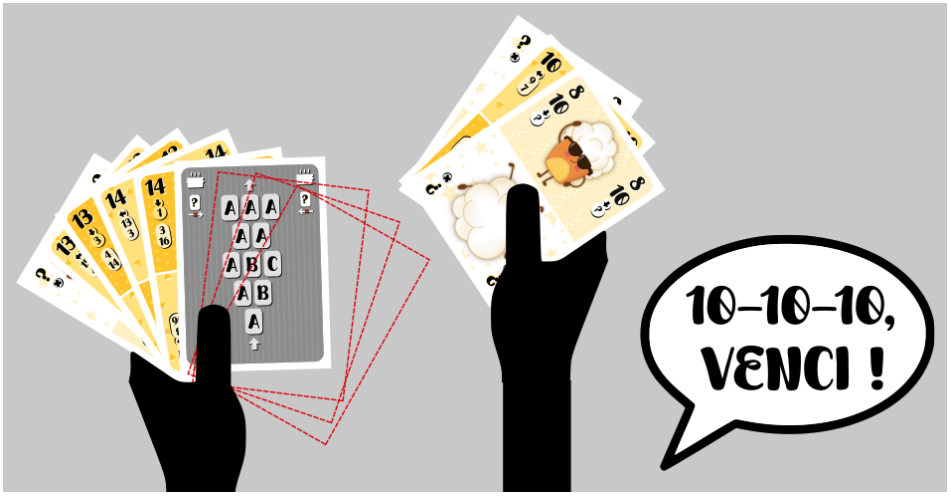
3. Take all the cards from the last formation shown and place them outside the pot, without changing their level.
4. Show a new formation of cards.



Example: After you pass, your opponent moves the pair of 11s they had just played outside the pot, then selects a single card — 1 — to be the new formation.

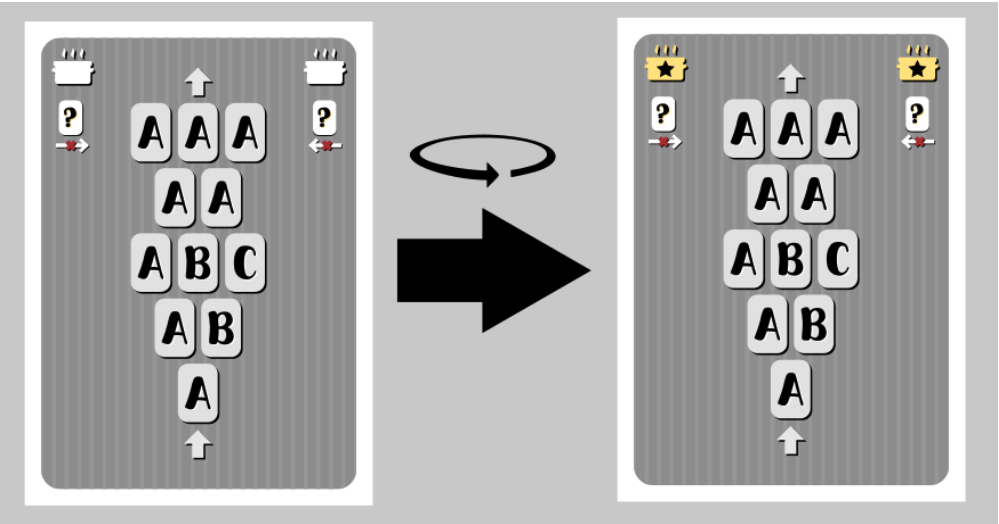
End of the Round

You win the round if, when presenting a formation of cards, you have no cards left inside the pot in the hand holding your cards!



You show a three-of-a-kind of 10, using the cards ?-10-[8 or 10], and since there are no other cards inside the pot, you win the round.

Flip the pot card to the star side and start the preparation phase again. The player who lost the round will be the first to play in the next one.



Flipping the pot card marks that you've won a round.

If, when winning a round, the star side is already facing you (meaning you've already won a round before), then you've **won the game**!

If you don't want (or can't) play without a table, when presenting cards, place them on the table instead of holding them in one hand. The other cards you hold can stay in a card holder. ❤️

Variant - Solo Mode

In the link below, you'll find the rules for the solo mode. We recommend learning how to play the two-player version of Pipoca before trying this variant.

Pipoca - Regras - Modo Solo

Credits

Author: **Arthur Lacerda** (@arthurlacerda.bg)

Illustration: **Marina das Artes** (@marina_dasartes)

Studio: **Samba Estúdios** (@sambaestudios)

Producer: **Ludens Spirit** (@ludensspirit)

Graphic Design and Rulebook: **Arthur Lacerda**

Proofreading: **Thiago Leite** (@sleite.thiago), **Gabriel Toschi** (gabtoschi.com)

Thank you for playing! Popcorn always hits the spot! 🍿