ÍMPAR

3 a 6 | 25' | 14+

Componentes

50 peças numeradas de 1 a 10, divididas em **5 cores** diferentes: azul, amarelo, preto, rosa e verde, cada uma com seu símbolo. O **verso de cada peça** tem o mesmo símbolo que indica sua cor, e o formato indica se é uma peça par ou ímpar. Os números pares são representados por um **quadrado** e os ímpares por um **triângulo**. **1 bolsa de veludo.**

(frente)

bolsa de veludo

ÍMPAR

PAR

(verso)

Objetivo e Visão Geral

O objetivo de *Ímpar* é terminar com **menos pontos** após três rodadas.

Quem jogar a maior peça de cada disputa vence e **acumula pontos**. No entanto, **você só pode ver o verso** das suas peças durante todo o jogo, enquanto vê a frente das peças dos oponentes.

Preparação

Coloque todas as peças na bolsa, misture-as bem e distribua a quantidade abaixo para cada jogador conforme o número de jogadores.

Nº de jogadores	Peças por jogador	Peças não distribuídas
3*	12	4
4	12	2
5	10	-
6	8	2

***Em uma partida para 3 jogadores, remova todas as peças de uma cor e devolva-as para a caixa.**

As peças não distribuídas são deixadas dentro da bolsa sem serem reveladas.

Os jogadores devem organizar as peças que receberam por cor e virar todas elas com o verso para cima. Em seguida, devem passar todas as peças para o jogador à esquerda. Cada jogador deve então levantar as peças recebidas, que serão as peças dele, de modo que **vejam apenas o verso** das próprias peças e **somente os oponentes possam ver a frente.**

O jogador inicial é aquele que venceu mais recentemente uma disputa de par ou ímpar.

A Rodada

Uma rodada é composta de várias disputas. Quando todos os jogadores tiverem jogado uma peça, uma disputa é finalizada e o vencedor da disputa é determinado. A rodada termina quando todos os jogadores tiverem jogado todas as suas peças. O jogo termina após 3 rodadas completas.

A Disputa

O primeiro jogador escolhe uma peça dele, **olhando apenas o verso**, e a coloca na sua frente com o valor virado para cima. Em sentido horário, cada jogador também **olhando apenas o verso**, deve jogar uma peça dele com o valor virado para cima, **seguindo a cor da última peça jogada, a não ser que a peça jogada tenha sido um 10 (ver "Peça 10").**

Se o jogador não tiver peças daquela cor, ele pode jogar qualquer outra, **mudando assim a cor a ser seguida pelo próximo jogador**. Quando todos os jogadores da mesa tiverem feito sua jogada, a disputa termina e o vencedor é determinado.

Vencendo uma Disputa

O vencedor da disputa é o jogador que jogou a peça de maior valor independentemente da cor. Em caso de empate, o jogador que tiver jogado a peça de maior valor por último é o vencedor.

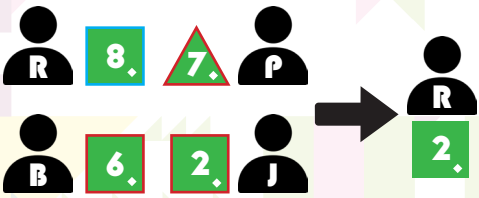
O jogador que venceu deve pegar a peça de **menor** valor entre as jogadas na mesa e colocá-la à sua frente como sua pontuação. Se houver mais de uma peça de menor valor, o jogador deve pegar apenas uma à sua escolha. As peças restantes são descartadas com o verso para cima e não podem ser consultadas.

Atenção: o objetivo do jogo é ter o menor número de pontos, portanto, ganhar pontos não é vantajoso.

O vencedor inicia a próxima disputa, e a rodada prossegue até que todos os jogadores tenham jogado todas as suas peças.

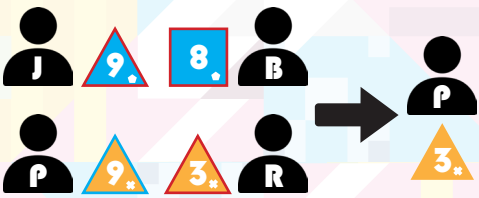
Exemplo 1: Raquel começa jogando uma peça verde par, revelando o número 8. Em seguida, Pedro deve seguir a cor e joga uma peça verde ímpar, um 7. Júlia também tem peças verdes, então joga uma peça par e revela o número 2. Por fim, Bernardo, que também tem peças verdes, joga outra peça par, revelando o número 6.

Raquel jogou o número mais alto e venceu a disputa. Ela pega a peça verde 2 (a de menor valor) e a coloca à sua frente, marcando 2 pontos.



Exemplo 2: Júlia começa jogando uma peça azul ímpar, revelando o número 9. Em seguida, Bernardo deve seguir a cor e joga uma peça azul par, um 8. Raquel, que não tem peças azuis, deve jogar outra cor e escolhe uma peça amarela ímpar, revelando o número 3. Por fim, Pedro deve seguir a cor amarela, e joga uma peça amarela ímpar, revelando o número 9.

Júlia e Pedro jogaram a peça 9 (a de maior valor). Como Pedro foi o último a jogar a peça 9, ele vence a disputa e pega a peça amarela 3 (a de menor valor), marcando 3 pontos.



Peça 10

As peças de número 10 têm um efeito especial: o jogador que a jogar pode escolher qualquer cor para o próximo jogador seguir. Se o próximo jogador não tiver a cor escolhida, ele pode jogar qualquer outra cor. No entanto, se a peça 10 for a última jogada da disputa, o efeito não se aplica.

Pontuação e Nova Rodada

Quando todos os jogadores tiverem jogado todas as peças, a rodada termina e os pontos parciais são contados. Cada jogador deve somar os valores das peças à sua frente, sendo que o número de cada peça representa os pontos obtidos. Após a soma, os pontos são registrados e os jogadores seguem para a próxima rodada.

Retorne todas as peças para a bolsa, misture-as bem e distribua novamente conforme a preparação inicial. O jogador que ganhou a última disputa será o primeiro a jogar na próxima rodada.

Fim de Jogo

O jogo termina após 3 rodadas. Somam-se os pontos das 3 rodadas, e o jogador com menos pontos é declarado o vencedor. Em caso de empate, vence quem tiver marcado menos pontos na última rodada. Se o empate continuar, os jogadores compartilham a vitória.

TÍTULO DO JOGO: ÍMPAR
GAME DESIGNERS: ÊNYO SALDANHA, EURICO CUNHA.
DESENVOLVEDORES DO JOGO: AUGUSTO BARBOSA, EURICO CUNHA, GUSTAVO SILVEIRA.
ILUSTRADOR: GIL MARTIMIANO.
DIRETOR DE ARTE: FILIPE CASTRO.
DESIGNERS GRÁFICOS: BRUNO MARQUEZ, GIL MARTIMIANO, JOÃO VICTOR CRAMONEZ.
ESCRITORA DAS REGRAS: PAULA FARIA.
EQUIPE DE REVISÃO DAS REGRAS: AUGUSTO BARBOSA, CLAUDINEI MENDONÇA, ÊNYO SALDANHA, GUSTAVO SILVEIRA.
REVISORES FINAIS DE CONTEÚDO: AUGUSTO BARBOSA, CLAUDINEI MENDONÇA, GUSTAVO SILVEIRA, JOÃO VICTOR CRAMONEZ.

ORIGINALMENTE PUBLICADO POR:
GAMES FORFUN LLC, BILLINGS, MONTANA - EUA
CUSTOMERSERVICE@GAMESFORFUN.US

EDIÇÃO BRASILEIRA:
CALAMITY JOGOS DE TABULEIRO E ACESSÓRIOS LTDA. CNPJ. 29.329.187/0001-53, JUIZ DE FORA, MG - BRASIL
CONTATO@CALAMITYGAMES.COM.BR

AVISOS DE DIREITOS AUTORAIS:
© 2025 GAMES FORFUN LLC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.
© 2025 CALAMITY JOGOS DE TABULEIRO E ACESSÓRIOS LTDA. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.
NENHUMA PARTE DESTE JOGO PODE SER REPRODUZIDA SEM A PERMISSÃO DOS DETENTORES DOS DIREITOS AUTORAIS.
ESTE JOGO E TODOS OS SEUS COMPONENTES SÃO PROPRIEDADE INTELECTUAL DE GAMES FORFUN LLC E SÃO PROTEGIDOS PELAS LEIS INTERNACIONAIS DE DIREITOS AUTORAIS.