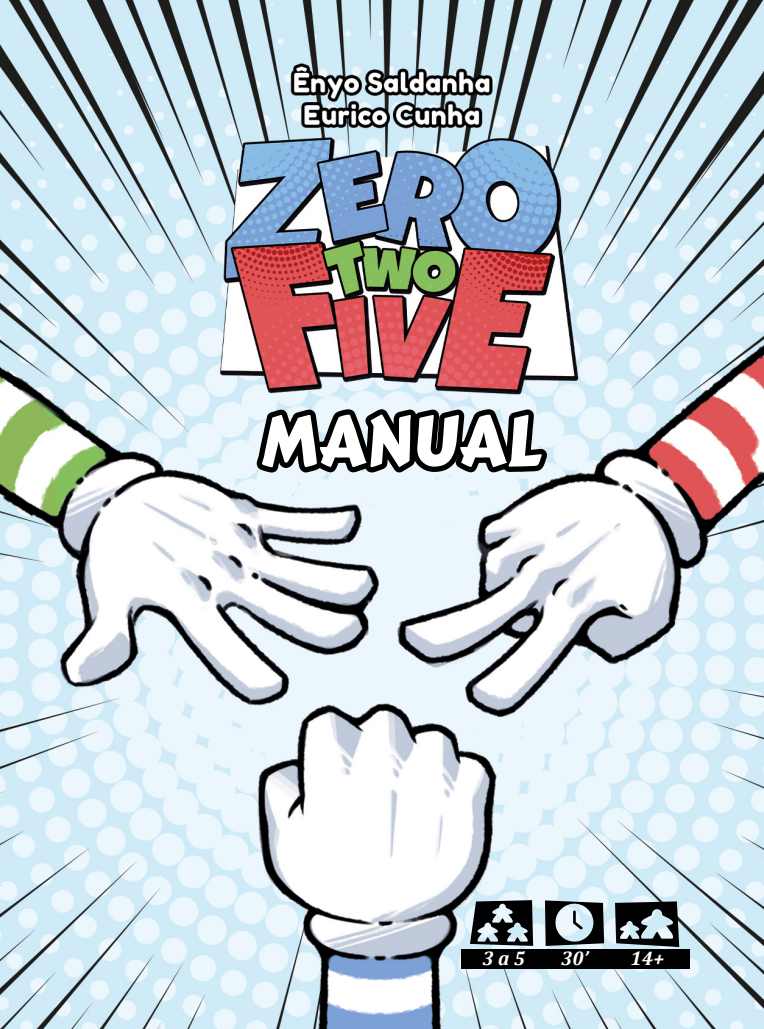
Ênyo Saldanha
Eurico Cunha

ZERO TWO FIVE

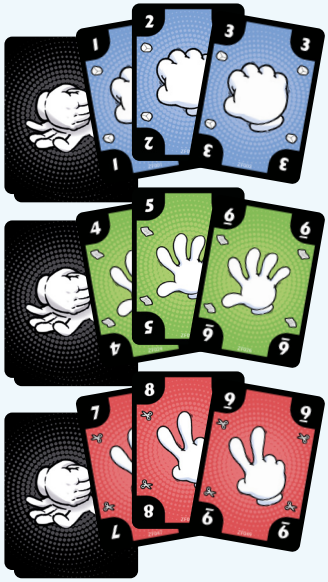
MANUAL



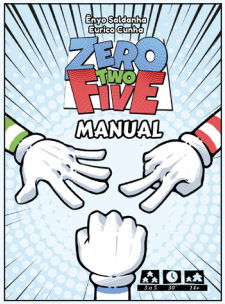
3 a 5 | 30' | 14+

A pedra quebra a tesoura, a tesoura corta o papel e o papel embrulha a pedra. Mas no final, prepare-se para surpresas, pois apenas o número certo de vitórias importa.

Componentes



60 cartas em três naipes
(1-20 em cada naipe)



1 Manual

30 fichas de pontuação
(10 de cada, nos valores 0, 2 e 5)

Objetivo e Visão Geral

Zero Two Five é um jogo de cartas onde o seu objetivo é vencer 0, 2 ou 5 disputas (que são os números representados por Pedra, Tesoura e Papel respectivamente). O primeiro jogador a conseguir três fichas de pontuação ou o jogador que acumular mais pontos é o vencedor!

Preparação do Jogo

De acordo com o número de jogadores, use as seguintes cartas do baralho:

- 3 jogadores: 1-12 de cada naipe (36 cartas)
- 4 jogadores: 1-16 de cada naipe (48 cartas)
- 5 jogadores: 1-20 de cada naipe (todas as 60 cartas)

Deixe as cartas não utilizadas na caixa do jogo.

1. Embaralhe as cartas e distribua 12 cartas por jogador.
2. Coloque as fichas de pontuação, separadas por valores, em uma reserva ao alcance dos jogadores.
3. O jogador inicial é aquele que estiver com a carta Pedra 1.

A Rodada

Uma rodada de ***Zero Two Five*** consiste em múltiplas **disputas**, nas quais os jogadores jogam cartas de suas mãos e verificam qual a carta vencedora. A rodada termina quando todas as cartas da mão tiverem sido jogadas.

- ## A Disputa

  A partir do jogador inicial, em sentido horário, cada jogador irá jogar **uma única** carta na mesa. O jogador inicial pode jogar qualquer carta que quiser. **Todos** os outros jogadores devem jogar uma carta **do mesmo naipe** da carta **do jogador inicial**. Caso não tenham, podem jogar qualquer carta. Quando todos os jogadores tiverem jogado uma carta, verifique quem venceu a disputa.

Exemplo 1:

Caso 1:

Isa deve jogar o 6 de Tesoura.

Caso 2:

Isa pode jogar qualquer carta.

Jô é o primeiro jogador e joga um 7 de Tesoura. É a vez de Isa. Se ela tiver uma ou mais cartas de Tesoura, ela deve jogar uma delas. Caso contrário, ela pode jogar qualquer carta.

- ## Verificando o vencedor da disputa

  Para verificar o vencedor da disputa, avalie primeiramente os naipes das cartas na mesa:

• Todas as cartas são do mesmo naipe:

Neste caso, quem jogou a carta de maior número é o vencedor.

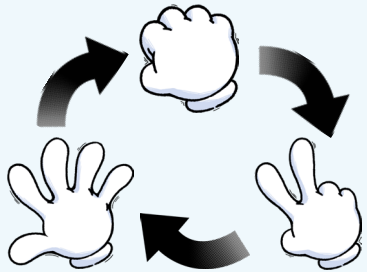
Exemplo 2:

Jô joga um 7 de Tesoura, Isa joga um 2 de Tesoura, Bê joga um 9 de Tesoura e Ana joga um 3 de Tesoura. Como todas as cartas são do mesmo naipe (Tesoura), Bê é o vencedor por ter jogado a carta de maior número (9).

• Dois naipes estão presentes na mesa:

Neste caso, vence o jogador que jogou a carta de maior número do naipe mais forte. Cada um dos naipes é mais forte do que um outro, na seguinte hierarquia circular:

- Pedra ganha de Tesoura;
- Tesoura ganha de Papel;
- Papel ganha de Pedra.



Para ajudar a memorizar, pense que a Pedra quebra a Tesoura, a Tesoura corta o Papel e o Papel embrulha a Pedra.

Exemplo 3:

Jô joga um 10 de Papel, Isa joga um 3 de Papel. Bê não tem Papel e joga um 3 de Tesoura. Ana joga um 14 de Papel. Como temos dois naipes na mesa (Tesoura e Papel), avaliamos primeiro a força dos naipes. Neste caso, Tesoura ganha de Papel. Como Bê jogou a única Tesoura presente na mesa, ele é o vencedor da disputa.

Exemplo 4:

Jô joga um 8 de Pedra, Isa joga um 2 de Pedra. Bê não tem Pedra e joga um 7 de Papel. Ana também não tem Pedra, e joga um 8 de Papel. Como temos dois naipes na mesa (Pedra e Papel), avaliamos primeiro a força dos naipes. Neste caso, Papel ganha de Pedra. Como Ana jogou a maior carta de Papel presente na mesa (8), ela vence a disputa.

- **Os três naipes estão presentes na mesa:**

Neste caso, a disputa é considerada empatada e nenhum dos jogadores vence. As cartas jogadas são descartadas.

Exemplo 5:

Jô joga um 2 de Tesoura. Isa não tem Tesoura e joga um 12 de Pedra. Bê também não tem Tesoura, e joga um 3 de Papel. Ana joga um 12 de Tesoura. Como temos todos os três naipes na mesa, as cartas jogadas são descartadas e não há um vencedor da disputa.

- **Vencendo a disputa:**

  Caso haja um vencedor na disputa, ele pega todas as cartas jogadas e as coloca em uma pilha, à sua frente com a face virada para baixo.

  Mantenha as pilhas separadas de forma que todos possam ver quantas disputas cada um dos jogadores venceu. O vencedor de uma disputa inicia a próxima.

Importante: Caso os três naipes apareçam na disputa, a próxima é iniciada pelo jogador que primeiro jogou uma carta do terceiro naipe e causou o empate.

No Exemplo 5, Bê jogou uma carta de Papel, fazendo com que os três naipes estivessem presentes na mesa. Ele vai iniciar a próxima disputa, independentemente da carta jogada por Ana.

A rodada termina quando todos tiverem jogado todas as suas cartas.

Pontuação

Terminada a rodada, cada jogador deve verificar quantas disputas venceu – **0, 2 ou 5** – e pegar a ficha de pontuação correspondente. Caso algum jogador tenha vencido qualquer outra quantidade de disputas, ele não pega uma ficha.

Importante: Mais de um jogador pode receber uma ficha de pontuação no final da rodada, inclusive do mesmo valor

Verifique se alguma das condições de fim de jogo foi alcançada. Caso contrário, prepare a próxima rodada embaralhando as cartas e distribuindo 12 para cada jogador.

Fim de Jogo

O jogo termina caso uma das seguintes condições seja alcançada.

- Um jogador possui 3 fichas de pontuação, neste caso, ele é o vencedor!
- Cinco rodadas foram jogadas. Neste caso, o jogador com mais fichas de pontuação é o vencedor!

Caso haja empate no número de fichas conquistadas, o desempate se dá **somando os valores** das fichas de pontuação de cada jogador empatado. Aquele que tiver a maior soma é o vencedor! Caso o empate persista, os jogadores compartilham a vitória (ou decidem no Pedra, Papel, Tesoura).

Jogo Avançado

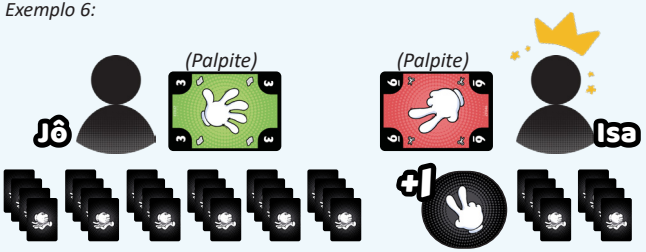
Siga as mesmas regras do jogo básico, com as seguintes diferenças:

- A qualquer momento da rodada, **antes** de jogar a sua carta em uma disputa, o jogador **deve baixar uma carta virada para cima à sua frente**. Essa carta representa o **palpite** de quantas disputas o jogador acha que vai vencer, dependendo do naipe da carta baixada:
    - 0 disputas se for uma Pedra;
    - 2 disputas se for uma Tesoura;
    - 5 disputas se for um Papel.

Esta carta não será utilizada em uma disputa, ou seja, as rodadas possuem uma disputa a menos que o modo de jogo convencional.

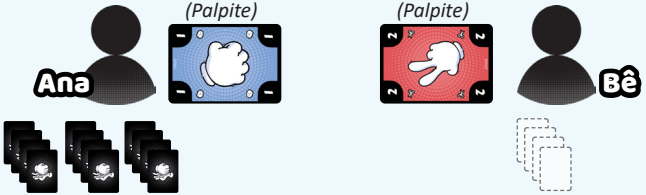
- Na fase da **Pontuação**, o jogador só pega a ficha de pontuação correspondente se tiver vencido a quantidade **exata** de disputas de acordo com seu palpite.

Exemplo 6:



Jô venceu 6 disputas.

Isa venceu 2 disputas.



Ana venceu 3 disputas.

Bê não conseguiu vencer nenhuma disputa.

*Durante a rodada, Jô baixou uma carta de Papel, Isa baixou uma carta de Tesoura, Bê também baixou uma carta de Tesoura e Ana baixou uma carta de Pedra como seus **palpites**. Ao final da rodada:*

- *Jô venceu 6 disputas. Como seu palpite era Papel (5), ele não recebe uma ficha de pontuação;*
- *Isa venceu 2 disputas. Como seu palpite era Tesoura (2), ela recebe a ficha de pontuação correspondente (2);*
- *Bê não venceu nenhuma disputa. Como seu palpite era Tesoura (2), ele não recebe uma ficha de pontuação;*
- *Ana venceu 3 disputas. Como seu palpite era Pedra (0), ela não recebe uma ficha de pontuação.*

TÍTULO DO JOGO: ZERO TWO FIVE

GAME DESIGNERS: ÊNYO SALDANHA, EURICO CUNHA.
DESENVOLVEDORES DO JOGO: ÊNYO SALDANHA, EURICO CUNHA.
ILUSTRADOR: JOÃO VICTOR CRAMONEZ (JVC_ARTZ).
DIRETOR DE ARTE: FILIPE CASTRO.
DESIGNER GRÁFICO: JOÃO VICTOR CRAMONEZ.
ESCRITOR DAS REGRAS: MAURÍCIO TORSELLI.
REVISORES DAS REGRAS: AUGUSTO BARBOSA, CLAUDINEI MENDONÇA, EURICO CUNHA, GUSTAVO LOPES, GUSTAVO SILVEIRA, PAULA FARIA.
REVISORES FINAIS DE CONTEÚDO: AUGUSTO BARBOSA, CLAUDINEI MENDONÇA, GUSTAVO SILVEIRA.

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.