

# Poranduba

CARTAS DE CULTURA

**MANUAL DE REGRAS**  
COSTA | VAZZIOS

## REALIZAÇÃO:



*“Mandei fazer um baralho de ouro,  
Meu benzinho, pra nós dois jogar  
Se eu ganhar dou-te um beijinho  
Mas se eu perder é você quem dá”*

Anchieta Dali & José Ramos

# Sumário

-
6
Disposição das Cartas
10
Tipos de Cartas
16
Modos de Jogo
22
Agradecimentos

## APOIO:



# Cartas de Cultura

UMA CARTA DE AMOR AO BRASIL

Poranduba é um jogo de cartas estratégico inspirado na cultura popular brasileira. A cada partida você deve utilizar da esperteza dos sacis, da sabedoria das benzedoras, da força dos lobisomens ou da engenhosidade de uma vassoura atrás da porta para vencer desafios antes do seu oponente. Só cuidado: basta um erro e suas cartas podem ir para o Beleléu!

O cardgame tem regras próprias e possui três modos de jogo para acomodar de uma à quatro pessoas. A classificação indicativa é a partir dos 12 anos de idade. Encontre mais informações sobre o jogo e sobre cada uma das manifestações culturais aqui representadas no site [cartasdecultura.com.br](http://cartasdecultura.com.br).

Concepção, texto e pesquisa: Andriolli Costa

Direção de arte e cores: André Vazzios

Capa: Arte sobre ilustração de Pâmela Zorn Vianna



Arte: Cezar Berjê



# PRIMEIROS PASSOS

Poranduba - Cartas de Cultura é o resultado de muitos anos de reflexões, testes e diálogos. Algo curioso que percebi nesta caminhada é que a ideia de um “jogo de cartas estratégico” não é tão clara para todos os públicos. Assim sendo, tomo alguns instantes para explicar o que é este produto que você agora tem em mãos.

Dizem que o primeiro baralho surge ainda no século XIII, mas o baralho de naipes, como amplamente difundido hoje, data do século XVI. Foram os franceses, a partir de forte influência árabe, que estabeleceram o jogo com 52 cartas, composto por Copas, Espadas, Ouros e Paus.

Jogos ainda hoje muito populares no Brasil, como Buraco, Rouba Monte, Mau-Mau ou Truco trazem esse lastro em comum.

Poranduba, no entanto, tem outra árvore genealógica. Ela pode ser traçada até o início dos anos 1990, quando surge, nos Estados Unidos, Magic - The Gathering. O cardgame tinha dois diferenciais: a capacidade da pessoa personalizar o seu baralho, para se adequar à sua estratégia, e o aspecto colecionável das cartas.

Nosso jogo de cartas bebe desta fonte. Poranduba, no momento, é vendido apenas em um baralho fixo, com 55 cartas iguais para todos. No entanto, quanto mais o jogo cresça, mais cartas serão lançadas. E mesmo neste momento, já é possível personalizar seu baralho. Mas quais escolher?

Cada uma das cartas de Poranduba tem habilidades especiais que podem mudar completamente o jogo. Elas podem tanto facilitar a sua vitória quanto atrasar a partida do seu oponente. Uma carta se combina com a outra, oferecendo inúmeras possibilidades de jogada que vão ficando mais claras a cada partida.

Ainda assim, cabe um lembrete. Diferentemente dos grandes jogos comerciais, Poranduba tem uma regra de ouro que vale acima de qualquer outra: afeto em primeiro lugar.

Se quiser usar as cartas para bater bafo, guardar no fichário, inspirar um texto ou desenho, e nunca seguir este manual, fique bem à vontade. Que Poranduba seja um convite para o fascínio. Uma oportunidade de conhecer e amar ainda mais as culturas populares que dão forma ao nosso país.

Andriolli Costa, janeiro de 2024

# REGRAS GERAIS

0) Prepare o campo. O baralho de Porandubas é disposto à sua direita. A sua frente fica o seu Campo e o baralho de Desafios mais ao centro. As cartas descartadas ou derrotadas vão para o Beleléu, imediatamente ao lado do baralho.

1) As partidas de Poranduba se desenrolam em Turnos. Primeiro o de uma pessoa, depois o de outra. Durante o seu Turno, siga as etapas descritas na seção Passo a Passo.

2) Não se esqueça de comprar uma carta a cada início de turno antes de fazer qualquer ação.

3) Não se pode enfrentar um Desafio mais de uma vez por turno. E caso vença, só é possível virar um novo Desafio no início do seu turno seguinte.

4) Você não pode terminar o seu turno com mais de 7 cartas na mão. Se isso acontecer, envie cartas ao Beleléu até ter apenas 7.

5) Se o baralho dos dois jogadores acabar, vence quem tiver vencido mais Desafios.

6) Cartas do tipo Gente ou Visagem permanecem em campo quando invocadas. Já cartas do tipo Saberes não ficam em campo, vão direto para o Beleléu (exceções estão no texto da própria carta).

7) Você só pode ter até 5 cartas Gente ou Visagem do seu lado do campo. Use efeitos como Quebranto ou Retorno para limpar seu campo e melhorar sua estratégia de vitória.



# TIPOS DE CARTAS

## PORANDUBA

As cartas Poranduba possuem três categorias: **Cartas Gente** representam brincantes, festeiros, mestres de ofícios. **Cartas Visagem** representam mitos, lendas, personagens de contos populares. Por sua vez, as **Cartas Saberes** dão forma às superstições, simpatias, pratos típicos, artesanatos e todos os demais elementos que compõem nossas culturas populares.

Cartas Gente e Visagem possuem dois números logo à direita da ilustração: **Pontos de Força** (PF) e **Pontos de Vida** (PV). Os PFs são indicados pelo raio e indicam o poder da carta; e os PVs pelo coração e indicam sua resistência. Esses valores são utilizados para vencer os desafios. Não é possível atacar diretamente o oponente neste jogo; você afeta o oponente com os efeitos e os saberes.

Todas as cartas Poranduba possuem efeitos que são sintetizados na forma de ícones. Não é preciso decorar, tudo o que a carta faz está escrito nela. No entanto, quando você reconhecer os ícones, o jogo vai ser muito mais ágil. Elas são também distintas em cinco Tipos: Água, Fogo, Vento, Terra e Noite.

## DESAFIOS

As cartas Desafio possuem condições de vitória escritas em cada uma delas. Em síntese, são quatro categorias: Firula, Labuta, Firmeza e Peleja. **Firulas** exigem brincadeiras para serem derrotados (rimas, trava línguas, disputas de sorte). **Labuta** representa o esforço físico e exige descarte de cartas de tipos específicos (água, terra, etc.). **Firmeza** é um feito de grande resistência e exige acumulação de cartas; para vencer é preciso somar a quantidade certa de pontos de vida (PVs) do seu lado do campo. Depois disso, todas as suas cartas vão para o Beleléu.

Por fim, temos a **Peleja** que é o desafio de combate. O combate leva em conta a acumulação de pontos de força (PFs). Quando você soma PFs suficientes pode enfrentar o desafio em batalha. Existem, assim, duas possibilidades: **A) Valor total:** Some a quantidade integral de PFs e escolha uma de suas cartas para atacar. Tire cara ou coroa. Se acertar, você venceu. Se perder, sua carta vai para o Beleléu. **B) Tudo ou Nada:** Some metade da quantidade de PFs necessários e arrisque todas as suas cartas em campo. Se perder, elas vão para o Beleléu em conjunto. Se acertar, você agiliza sua vitória.

# EFEITOS DAS CARTAS

O efeito de cada carta, além de descrito no texto, está sintetizado nos ícones. Com o tempo você vai se familiarizar:



### BUSCA

Permite procurar uma carta no Baralho e trazê-la para a Mão ou para o Campo.



### DOBRADINHA

Permite baixar 2 cartas ao invés de uma no mesmo turno.



### ENCANTO

Toma controle de uma carta do oponente.



### FADÁRIO

Cartas poderosas que só podem ser invocadas ao custo do envio de uma carta Gente para o Beleléu.



### INSISTÊNCIA

Faz com que uma carta permaneça em campo após ser enviada ao Beleléu pela primeira vez ao enfrentar um Desafio.



### BLOQUEIO

Impede que um ou mais jogadores enfrentem Desafios ou baixem cartas por um turno.



### QUEBRANTO

Puro mau-olhado. Envia uma carta para o Beleléu.



### PARCERIA

Duplica uma carta ao enfrentar um Desafio (isso vale tanto para cálculos de Pontos de Força/Vida quanto para quantidade).



### PROTEÇÃO

Permite enviar uma carta para o Beleléu para preservar outra.



### RESGATE

Traz uma carta de volta do Beleléu.



### RETORNO

Devolve uma ou mais cartas do campo para a mão.



### TROCA DE DESAFIO

Envia o Desafio vigente para o fim do baralho e faz com que outro seja virado.

# ENTENDA AS CARTAS PORANDUBA

## ÍCONE DE EFEITO

Síntese do efeito descrito na carta. Com o tempo você vai saber o que ela faz só de olhar para este ícone.

## CATEGORIA

Cartas do baralho de Porandubas podem ser Gente, Visagem ou Saberes. Apenas as cartas Gente e Visagem permanecem em campo e contam no limite de 5.

## TIPO DA CARTA

Cartas Gente e Visagem podem ter um dos cinco tipos: Água, Terra, Fogo, Vento e Noite. Eles estão indicados na barra e também pela cor da carta.

## CRÉDITOS DE ARTISTA

Foram 27 ilustradores diferentes que trabalharam no cardgame. O nome de cada um deles está indicado na carta. Conheça mais sobre eles!

## "FLAVOUR TEXT"

Trechinhos com frases ou citações que expandem as cenas de jogo e servem para dar mais "sabor" ao jogo.



## NOME DA CARTA

Toda carta possui um Nome que identifica sua função.

## PONTOS DE FORÇA

Identificados pelo raio, os PFS são indicativos da capacidade de ataque da carta. Utilizados em desafios de Peleja.

## PONTOS DE VIDA

Identificados pelo coração, os PVs são indicativos da capacidade de resistência da carta. Utilizados em desafios de Firmeza.

## QR CODE

Cada carta possui um código específico que leva para uma página sobre ela. Ali você vai encontrar os dados da carta e sua descrição (permitindo mais acessibilidade) além de um relatório com referências sobre a manifestação cultural que a inspirou.

# ENTENDA AS CARTAS DESAFIO



## CATEGORIA

Cartas do baralho de Desafios podem ser de Labuta, Firmeza, Firula, Peleja.

## TUDO OU NADA

Desafios de Peleja permitem que você arrisque um ataque quando tiver apenas Metade dos PFs necessários. Só que, para isso, você coloca em risco todas as suas cartas em campo se perder no Cara ou Coroa.



## CRÉDITOS DE ARTISTA

Foram 27 ilustradores diferentes que trabalharam no cardgame. O nome de cada um deles está indicado na carta. Conheça mais sobre eles!

## CONDIÇÃO DE VITÓRIA

Todas as cartas Desafio indicam exatamente o que precisa ser feito para que sejam derrotadas.



## ESPECIAL

Algumas cartas possuem efeitos adicionais, que adicionam complexidade ao desafio. Fique atento!

## NOME DA CARTA

Toda carta possui um Nome que identifica sua função.

## PFS E PVS

Desafios de Peleja e Firmeza exigem o acúmulo de Pontos de Vida e de Força do seu lado do campo. Para facilitar o reconhecimento, incorporamos o mesmo símbolo que você saiba o que calcular.

## QR CODE

Cada carta possui um código específico que leva para uma página sobre ela. Ali você vai encontrar os dados da carta e sua descrição (permitindo mais acessibilidade) além de um relatório com referências sobre a manifestação cultural que a inspirou.

Arte: Augusto Figliaggi

## MODO SOLO

O Modo Solo foi criado para quem deseja jogar sozinho, testando suas próprias habilidades contra o baralho. Neste modo, o seu grande oponente será o tempo, podendo somar de 1 a 3 pontos. Caso você vença três desafios em três turnos, receberá a pontuação máxima. Se vencer os desafios dentro de quatro ou cinco turnos receberá 2 pontos e apenas um se a vitória chegar no sexto ou sétimo turno. Caso finalize o sétimo turno sem ter derrotado o terceiro desafio, o jogo acaba automaticamente e você perde a partida.

**Duração média:** 5 a 7 min.

**Requisitos:** 1 baralho

**Condição de vitória:** Vença 3 desafios até o 7º turno.

**Atenção:** O Modo Solo é uma adaptação do Modo Padrão (1x1). Por isso, cartas que afetam o oponente são de pouca utilidade. Escolha bem sua estratégia! Já no caso de Desafios que exigem interação, use o bom senso como regra de ouro.

## PASSO A PASSO

### ETAPA 1 – PREPARAR O TERRENO

1. Separe as 15 cartas Desafio das 40 cartas Poranduba e os embaralhe individualmente.

(As cartas Desafio tem verso amarelo e tecido de chita na frente)

2. Posicione o baralho de Porandubas do seu lado direito e o de Desafios à sua frente. Ao lado das Porandubas ficará o Beleléu. Quando uma carta for descartada ou vencida coloque-a no Beleléu virada para cima.

3. Compre 7 cartas do topo do baralho de Porandubas. Esta será sua “Mão”.

### ETAPA 2 – ESCUTAR PORANDUBAS

1. Ao iniciar seu turno, sempre compre uma carta no baralho de Porandubas.

2. Vire uma carta do topo do baralho de Desafios. Leia atentamente sua condição de vitória para saber como vencê-la.

Caso o Desafio seja derrotado, você só deve virar o próximo no turno seguinte após a fase de compras.

### ETAPA 3 – A ESPREITA

A cada turno você pode colocar em jogo duas cartas no total. Uma carta Gente ou Visagem + uma carta do tipo Saberes. Você pode escolher, então, enfrentar um Desafio (seguir para a Etapa 4) ou passar o turno.

\* Só há 5 espaços para cartas Gente ou Visagem em campo. Use com estratégia.

\* Caso precise, use cartas com efeito de Retorno para devolver cartas para sua Mão.

\* As cartas Saberes, assim que utilizadas, vão para o Beleléu.

\* Mesmo que não possa enfrentar o Desafio ainda, é estratégico ir preparando o campo por conta da limitação de uma carta por turno.

\* O efeito de algumas cartas permite usar mais de duas cartas por turno.

### ETAPA 4 – O DESAFIO

Existem 4 tipos de Desafios, cada um com sua mecânica de vitória.

1 – Desafios de Firula exigem uma brincadeira para serem vencidos.

2 – Desafios de Labuta exigem o descarte de cartas específicas.

3 – Desafios de Firmeza exigem a soma de PVs. Quando o valor tiver sido acumulado você vence, mas todas as suas cartas em campo vão para o Beleléu.

4 – Desafios de Peleja são de combate. E há duas maneiras de vencer:

A) Somar a quantidade indicada de PFs. Escolha uma carta para atacar e tire Cara ou Coroa. Se acertar, você venceu. Se falhar, sua carta vai para o Beleléu. Você só poderá atacar novamente no próximo turno (e se tiver PFs suficientes)

B) Somar metade dos PFs necessários e fazer um ataque Tudo ou Nada. Se acertar você vence. Se falhar, todas as suas cartas em campo vão para o Beleléu.

### ETAPA 5 – O RESULTADO

Cumpriu as condições de vitória do Desafio? Parabéns! Você está mais perto da vitória. No próximo turno você deverá virar um novo Desafio a ser enfrentado. Não conseguiu? Quem sabe a próxima carta lhe traga mais sorte.

### ETAPA 6 – O ARREMATE

Caso não tenha colocado em campo nenhuma carta neste turno durante a Espreita (Fase 3), você pode fazer isso agora. Lembre-se: caso tenha mais de 7 cartas na Mão, deve enviar o excedente para o Beleléu. O turno se encerra quando você anuncia em voz alta que passa o turno.

No modo Solo, seu oponente é você mesmo. Assim que passar o turno, repita a Etapa 2 em diante e compre uma nova carta.

Arte: Vitor Wiedergrun

# MODO PADRÃO

O Modo Padrão é a modalidade principal de Poranduba e para a qual o jogo foi criado. Nada impede, entretanto, que você utilize sua criatividade para adaptá-lo à sua realidade e necessidades. O importante é que Poranduba seja divertido e que ajude a construir proximidade com a cultura popular brasileira.

**Atenção:** Idealmente cada pessoa deve jogar com seu próprio baralho para permitir maior gama de estratégias. No entanto, é possível dividir um mesmo baralho para 2 jogadores. Caso as cartas do baralho cheguem a zero, o jogo acaba e vence quem tiver derrotado mais Desafios.

**Duração média:** 15-18 min.

**Requisitos:** 1-2 baralhos

**Condição de vitória:** Vença 3 desafios antes do seu oponente.

## PASSO A PASSO

### ETAPA 1 – PREPARAÇÃO DO TERRENO

1. Separe as 15 cartas Desafio das 40 cartas Poranduba e os embaralhe individualmente.

(As cartas Desafio tem o verso amarelo e tecido de chita na frente)

2. Posicione o baralho de Porandubas do seu lado direito e o de Desafios à sua frente. Ao lado das Porandubas ficará o Beleléu. Quando uma carta for descartada ou vencida coloque-a no Beleléu virada para cima.

3. Você e o oponente pegam 7 cartas do topo do baralho de Porandubas. Esta será sua “Mão”.

### ETAPA 2 – O ENCONTRO

Tire Cara ou Coroa para decidir quem começa.

(Se não tiver moeda, use Par ou Ímpar).

Poranduba acontece em rodadas, onde cada jogador joga um turno. No seu turno, siga a sequência:

### ETAPA 3 – OUVINDO PORANDUBAS

1. Ao iniciar seu turno, sempre compre uma carta no baralho de Porandubas.

2. Vire uma carta do topo do baralho de Desafios. Leia atentamente sua condição de vitória para saber como vencê-lo.

(Se for algo difícil, a dica é usar uma carta com o efeito “Troca de Desafio”).

### ETAPA 4 – A ESPREITA

A cada turno você pode colocar em jogo duas cartas no total. Uma carta Gente ou Visagem + uma carta do tipo Saberes. Você pode escolher, então, enfrentar um Desafio (seguir para a Etapa 5) ou passar o turno.

\* Só há 5 espaços para cartas Gente ou Visagem em campo. Use com estratégia.

\* Caso precise, use cartas com efeito de Retorno para devolver cartas para sua Mão.

\* As cartas Saberes, assim que utilizadas, vão para o Beleléu.

\* Mesmo que não possa enfrentar o Desafio ainda, é estratégico ir preparando o campo por conta da limitação de uma carta por turno.

\* O efeito de algumas cartas permite usar mais de duas cartas por turno.

### ETAPA 5 – O DESAFIO

Existem 4 tipos de Desafios, cada um com sua mecânica de vitória.

1 – Desafios de Firula exigem uma brincadeira para serem vencidos.

2 – Desafios de Labuta exigem o descarte de cartas específicas.

3 – Desafios de Firmeza exigem a soma de PVs. Quando o valor tiver sido acumulado você vence, mas todas as suas cartas em campo vão para o Beleléu.

4 – Desafios de Peleja são de combate. E há duas maneiras de vencer:

A) Somar a quantidade indicada de PFs. Escolha uma carta para atacar e tire Cara ou Coroa. Se acertar, você venceu. Se falhar, sua carta vai para o Beleléu. Você só poderá atacar novamente no próximo turno (e se tiver PFs suficientes)

B) Somar metade dos PFs necessários e fazer um ataque Tudo ou Nada. Se acertar você vence. Se falhar, todas as suas cartas em campo vão para o Beleléu.

### ETAPA 6 – O RESULTADO

Cumpriu as condições de vitória do Desafio? Parabéns! Você está mais perto da vitória. No próximo turno você deverá virar uma novo Desafio a ser enfrentado. Não conseguiu? Quem sabe a próxima carta lhe traga mais sorte.

### ETAPA 7 – O ARREIMATE

Caso não tenha colocado em campo nenhuma carta neste turno durante a Preparação (Fase 4), você pode fazer isso agora. Lembre-se: caso tenha mais de 7 cartas na Mão, deve enviar o excedente para o Beleléu. O turno se encerra quando você anuncia em voz alta que passa o turno. Será então a vez do seu oponente e o ciclo recomeça.

# MODOS DUPLAS

O Modo Duplas foi criado para levar ao máximo a cooperação e estratégia de Poranduba. Ele exige que ao menos um membro da dupla conheça os efeitos das cartas e combinações possíveis, para assim estimular um jogador iniciante a compreender a lógica da partida. Peculiaridades:

**Turnos:** Os turnos são sempre alternados entre membros de cada dupla. A rodada só termina quando os quatro tiverem jogado.

**Segredo:** Um oponente não pode ver as cartas do outro. No entanto, membros da mesma dupla podem mostrar as cartas uns para os outros e discutir a melhor estratégia.

**Efeitos:** Cartas que afetam o campo do oponente tem efeito apenas sobre um membro da dupla. Já cartas que afetam TODOS efetivamente atuam sobre os quatro jogadores.

**Desafios:** Vence a dupla que primeiro derrotar 5 desafios (somados). Os membros de uma dupla podem atacar

os desafios uns dos outros, mas não podem somar as cartas da mão e nem do campo.

**Beleléu:** O Beleléu das duplas é compartilhado.

**Cooperação:** Um jogador pode decidir abdicar da fase de compra de uma carta para, no começo do turno, passar uma carta do seu campo para o campo da sua dupla (ou de sua mão para a mão da dupla).

**Atenção:** Idealmente cada pessoa deve jogar com seu próprio baralho para permitir maior gama de estratégias. No entanto, é possível que uma dupla divida o mesmo baralho. Caso as cartas de ambos os baralhos cheguem a zero, o jogo acaba e vence a dupla que tiver derrotado mais Desafios.

**Duração média:** 25 a 30 min.

**Requisitos:** 2 – 4 baralhos

**Condição de vitória:** Vença 5 desafios antes da dupla oponente.

## PASSO A PASSO

### ETAPA 1 – PREPARAÇÃO DO TERRENO

1. Separe as 15 cartas Desafio das 40 cartas Poranduba e os embaralhe individualmente.

2. Posicione o baralho de Porandubas do seu lado direito e o de Desafios à sua frente. Ao lado das Porandubas ficará o Beleléu. Quando uma carta for descartada ou vencida coloque-a no Beleléu virada para cima. O seu Beleléu será compartilhado com a sua dupla.

3. Cada jogador pega 7 cartas do topo do baralho de Porandubas. Esta será sua “Mão”.

Tire Cara ou Coroa para decidir qual dupla começa. Depois tire novamente entre si para ver quem será o 1º e quem será o 3º a jogar.

Poranduba acontece em rodadas, onde cada jogador joga um turno. No seu turno, siga a sequência:

### ETAPA 3 – OUVINDO PORANDUBAS

1. Ao iniciar seu turno, sempre compre uma carta no baralho de Porandubas (ou abdique da compra para trocar uma carta campo-campo ou mão-mão com sua dupla).

2. Vire uma carta do topo do baralho de Desafios. Leia atentamente sua condição de vitória para saber como vencê-lo.

### ETAPA 4 – A ESPREITA

A cada turno você pode colocar em jogo duas cartas no total. Uma carta Gente ou Visagem + uma carta do tipo Saberes. Você pode escolher, então, enfrentar um Desafio (seguir para a Etapa 5) ou passar o turno.

\* Só há 5 espaços para cartas Gente ou Visagem em campo. Use com estratégia.

\* Caso precise, use cartas com efeito de Retorno para devolver cartas para sua Mão.

\* As cartas Saberes, assim que utilizadas, vão para o Beleléu.

\* Mesmo que não possa enfrentar o Desafio ainda, é estratégico ir preparando o campo por conta da limitação de uma carta por turno.

\* O efeito de algumas cartas permite usar mais de duas cartas por turno.

### ETAPA 5 – O DESAFIO

Existem 4 tipos de Desafios, cada um com sua mecânica de vitória.

1 – Desafios de Firula exigem uma brincadeira para serem vencidos.

2 – Desafios de Labuta exigem o descarte de cartas específicas.

3 – Desafios de Firmeza exigem a soma de PVs. Quando o valor tiver sido acumulado você vence, mas todas as suas cartas em campo vão para o Beleléu.

4 – Desafios de Peleja são de combate. E há duas maneiras de vencer:

A) Somar a quantidade indicada de PFs. Escolha uma carta para atacar e tire Cara ou Coroa. Se acertar, você venceu. Se falhar, sua carta vai para o Beleléu. Você só poderá atacar novamente no próximo turno (e se tiver PFs suficientes)

B) Somar metade dos PFs necessários e fazer um ataque Tudo ou Nada. Se acertar você vence. Se falhar, todas as suas cartas em campo vão para o Beleléu.

### ETAPA 6 – O RESULTADO

Cumpriu as condições de vitória do Desafio? Parabéns! Você está mais perto da vitória. No próximo turno você deverá virar uma novo Desafio a ser enfrentado. Não conseguiu? Quem sabe a próxima carta lhe traga mais sorte.

### ETAPA 7 – O ARREMATE

Caso não tenha colocado em campo nenhuma carta neste turno durante a Preparação (Fase 4), você pode fazer isso agora. Lembre-se: caso tenha mais de 7 cartas na Mão, deve enviar o excedente para o Beleléu. O turno se encerra quando você anuncia em voz alta que passa o turno. Será então a vez do seu oponente e o ciclo recomeça.

# Agradecimentos

APOIADORES DA CAMPANHA NO CATARSE (21/09/23)

*Sem vocês, nada disso teria acontecido. Muito obrigado pela confiança.  
Que vocês tenham muitas porandubas para ouvir e contar!*

Ace Barros	Ana Beatriz Oliveira	Augusto Cezar de Almeida Mesquita
Adalberto Marinho da Silva Júnior	Ana Carolina de Magalhães	Auryo Jotha
Adriana Loureiro Klein	Ana Catharina Macedo Francisco	Barbara Ceni
Adriano	Ana Maria de Carvalho	Bel Fares
Airton Braga da Silva	Ana Paula Victoy de Almeida Marques	Ben-Hur Demeneck
Airton Gomes Braga	Ana Rosa Camilo Aguiar	Bernardo Vianna
Alci Santos de Souza	Anand Devesh Gouveia	Bia Maranhão
Alec Silva	Anderson Costa Soares	Bianca Milan
Aleck Soares de Alcantara	Anderson de Almeida	Blume Stray
Alessandro da Silva Barbosa	Anderson Shon	Breno Barroso
Alessandro Pacheco Dória	Andre “Russo” Moreira	Breno Guimarães de Oliveira
Alessy Padilha	Andre Alonso	Breno Marcondes Penna da Rocha
Alex Cecconi	André Colabelli Manaia	Brian Torres
Alex Mir	André Cury	Bruno Araújo
Alex Rodrigo Rodrigues de Oliveira	André Escobar	Bruno Belloc Nunes Schlatter
Alex Sapiência	André Júlio Costa	Bruno Brunelli
Alexandre Aslan	André Luiz	Bruno Cardoso
Alexandre Campos Mendes Ferreira	Andre Mario dos Reis dos Santos	Bruno Cookie Omasa
Alexandre Gallao	André Monsev	Bruno Dal’ Lago
Alexandre Magno	Andre Monteiro Diniz	Bruno F Oliveira
Alexandre Nacari	André Valle	Bruno Janoski
Alexandre Oliveira Gomes de Almeida	André Vilela Pereira	Bruno Matinata
Alexandre Saraiva Soares	Andrea Goldschmidt	Bruno Miura
Alexis F.S.	Andrei Sarcinelli Pimenta	Bruno Pinheiro Ivan
Alice Guimarães	Andresa Boni	Caio Felipe Ambrosio Sales
Alícia Monteiro Teodoro	Antonio Leandro G. de Souza Barros	Caio Geraldini
Aline Hack	Ariadne Christina Ayres	Caio Matheus Jobim
Alison Fabrizi Feliciano Lopes	Ariane Mendes Lucena	Camila Luft
Allan Gomes	Arthur Davi Gomes	Camila Pitondo Balat
Alvanita Almeida	Arthur Gomes Damasceno	Camila Rodrigues Ribeiro
Amanda Muniz	Artur Rocha Silva	Camila Shunyata

Camila Waddington	Danielle Motta Araújo
Camilla Lacerda Leite	Danilo Bantim
Carime Damous	Danilo Vaz
Carol Dantas	Danilo Vieira Battistini
Carolina Romeo de Medeiros	Darlan Abreu
Cássia Prado	Davi Pasetto
Cássio Guimarães Passos	David Dornelles
Cássio Sales Costa	David Ernando da Silva
Cassius Figueiredo	ddoria77
Cesar F. Miranda	Di Acordi
César Lincoln Cavalcante Mattos	Dia Ermínia da Paixão Favacho
Cesar Ricardo Tomaz da Silva	Diego B I de Oliveira
Charles Almeida	Diego H F Carriel
Christian David	Diego Rabatone Oliveira
Christian Jaider	Diogo Cruz Caputi
Christopher Kastensmidt	Douglas Medeiros Barbosa
Chrystian	Douglas Soares Nogueira
Cibelle Arcanjo	Dri Cabanelas
Cícero Renan Nascimento Filgueira	Duhgetsu
Claudio S. de M. Guerra	Ed & Vini
Claus Tessmann	Edgar Dos Santos
Clever D’Freitas	Edil Costa
Coral Gabani	Edu Miguel
Cortês Ha	Eduardo Hiraoka
Cristiano Bozzetto	Elaine Dupas
cristiano gregis	Elane Abreu de Oliveira
Cristina Besen Muller	Elidiomar Ribeiro da Silva
Daliana Cascudo Roberti Leite	Elisama Correia dos Reis Ribeiro
Dandie Almeida Soares	Emanuel
Daniel Abrão	Emerson Místico
Daniel Brás	Emilio A. Rossi Wenzel
Daniel Burle Orlandine	Emille Yoshie Sasaki
Daniel Carvalho	Emmanuel Ricardo
Daniel Costa Baumgratz Lopes	Eric José Anceschi Nayder
Daniel De Fraia	Eric Martins
Daniel Medina	Erick Lucas Migoto Teodoro
Daniel Soares Pires	Érico Leite Campos
Daniel Valente	Everson Silva de Arruda
Daniel Vinícius	Everton de Andrade
Daniel Walter Pacheco	Fabiano Neme
Daniel Wildt	Fabio de Souza Jorge
Daniela Prado	Fabio Oliveira
Daniele Navarro Dias Andrade	Fábio Ruffo Marino

Fabiola Belo do Nascimento
Fabricio
Família Alves Missfeldt
Felipe Castilho
Felipe Freitas
Felipe Lira
Felipe Menegheti
Felipe Otero Rocha
Felipe Raphael Lopes Ivanicska
Felipe Reis
Fellipe Kunioshi de Sena Nakamura
fergomsilva
Fernanda Cunha Sousa
Fernanda da Silva Lira
Fernanda Pereira Garcia
Fernando Eizi Sato
Fernando Gallina
Filipe Souza
Flávio Silva
Francisco José T. de Campos Carvalho
Francisco Sedrez Warmling
Freddie Walter
Frederico
Frederico De Oliveira Toscano
Fuvio Balsalobre
Gabriel Constâncio Bellon
Gabriel de Andrade Fernandes
Gabriel Debone
Gabriel Fernandes
Gabriel Ferraciolli
Gabriel Hideki Higa
Gabriel Machado Rodrigues da Silva
Gabriel Martin
Gabriel Ranieri Ferreira da Cruz
Gabriel Uchoa de Vasconcelos
Gabriella Almenteiro Ventura
Geoci da Silva
George Carlos Gonçalves da Silva
Geovane Monteiro Pedrosa
Geovanne Ramundo Binda
Giancarlo Telles Oliveira
Gianni Gomes
Gilmar Pozo

Giovanna Helena Ferreira	Humberto Fois Braga	José Sotrati Junior	Lucas Biasin Coelho	Marcelo Ricardo Overa Vicenzi	Matteus Vilela Chiavegati Santos
Giovanni Grossi de Castro	Ian dos Santos Alves	Josevaldo Lima	Lucas Carlos de Oliveira Silva	Marcelo Roth Machado	Mauricio Andre Pereira da Silva
GLAUCIO AMARAL	Ian Fraser Lima	Jozz	Lucas de Carvalho Cunha	Marcelo Stuart	Maurício Cintrão França
Gledson Silva	Ícaro Hideki Tagima	Juão Pedro M Silva	Lucas Ed.	Marcelo Träsel	Maurício Moura da Fonte Filho
Gleudson H. Matsuda	Icaro Ramos	Julia Onishi	Lucas Felipe	Marcelo Wariss	Maurício Oliveira
Gleyce Borges	Igor A. N. Silva	Juliana Silveira Leonardo de Souza	Lucas Ferreira	Marcia Cristina Lima	Maurício Silva Xavier
Guilherme Almada	Igor Amaral (Canal Giralizando)	Juliano Nugent da Silva	Lucas Freitas	Marcio Boaventura Junior	Mauro Estefan
Guilherme Costa Lopes	Igor Herrera	Juliano Yamada Rovigati	Lucas Meirelles Rangel Rodrigues	Márcio Luiz Quedinho	May Barros
Guilherme Cunha	Ikarow	Junior Granado	Lucas Mello	Marcio Oliveira	Mayara Rodrigues
Guilherme Fernandes	Instituto Estadual Governador Roberto	Kaleela Dhana	Lucas Nascimento	Marcio Schoenardie	Maycon Torres
Guilherme Garrido Melo	Silveira/RJ	Kali de los Santos	Lucas Peixoto de Lima	Marco Antônio Bonatelli	Mayumi W.
Guilherme Góes	Iris Medeiros da Fonseca	Karen Scott	Lucas Rampim	Marco ByM Veloso	Melina Isabel Campanini
Guilherme Henrique dos Santos	Isabel Cortez	Karlos Barbosa	Lucas Silva Souza	Marcos Costa	Mico Preto Capoeira
Guilherme Kruger Araujo	Isabela Raíssa Rosa Bosso	Karol Braga	Lucas Siqueira	Marcos Lima	Mikael Quites de Paula
Guilherme Kundlatsch	J.P. Bessa	Kati Froes	Lucas W. Machado	Marcos Nogas	Milena Ferreira da Silva
Guilherme Luchesi	Jean Frédéric Pluvinage	Katia Regina Duarte Dias	Luciano Carvalho	Marcos Paderes	Milton Duvilierz
Guilherme Melo	Jeferson de Oliveira	Keuler de Freitas Torres	Lúcio Américo de Oliveira	Marcos Teixeira	Moacir Lourenço da Silva Junior
Guilherme Monçores Rabelo Matos	Jefferson de Souza Santos (Jeff)	Kleber da silva lucas	Lucio Pedro Limonta	Marcos Vinícius Campos	Mônica de Faria
Gustavo Freire Schafhauser	Jéssica Góes	L&T Izyncor	Luís Lessa Sólha	Marcus Antônio Santana Santos	Monica Huanca
Gustavo Morelli Riva	Jhonatan Cardoso de Medeiros	Larissa Faria	Luis Muchaki	Marcus Vinicius Almeida	Morais
Gustavo Polesso Noal	Joamir Henrique da Silva	Larissa Yedda Bentes	Luis Otavio Ribeiro	Marcus Vinicius Pimentel dos Santos	Murilo Adriano de Vasconcellos Dias
Gustavo R. Scotti	João Caetano MacKay	Laura Ambar Santos	Luísa Bastos de Aquino	Margareth Assis Marinho	Murilo Augusto
Gustavo Rocha	João Ernane de Paula Barbosa	Laura Emilia da Silva Siqueira	Luiz Alfredo Bernardo	Maria Beatriz Viana	Murilo Moura Sarno
Gustavo Rosseb	João Francisco Chacarosque de Castro	Leandro Campos da Silva	luiz antonio Simas	Maria Paula	mushi-san
Hari Seldon	João	Leandro Kindermann	Luiz Branco	Mariana Diehl Bandarra	Naê
Heitor Coelho	João Gabriel Dos Santos Nobre Cruz	Leandro Kruszielski	Luiz Felipe Ferrarini	Mariana Dutra	Nahaua M.
Helia Vannucchi	João Gabriel Lopes	Leandro Oliveira	Luiz Fernando Andrade	Mariana Frias Chaves	Natan Bueno Ungethuen
Helio Gomes da rocha neto	João Gabriel Ravelli Rodrigues	Leandro Pereira	Luiz Franco	Marina Larissa Carpes Röhrig	Natan Fernandes
Heloisa Zagonel	João Lucas Carneiro da Silva Ferrari	Leonardo Calheiros	Luiz Henrique Padilha Godinho	Mário Augusto da Costa Torres	NC Scorp
Henrique Arantes dos Santos	João Luis da Silva Junior	Leonardo de Holanda Gomes Freire	Luiza Spinelli Rizzo	Mário Cesar Junqueira de Oliveira	Nerd Owl Studio
Henrique Cabral de Souza Rodrigues	João Marques	Leonardo de Sousa Oliveira Tavares	Luize França da Rocha	Mário Cypriano Sampaio Pinto Júnior	Newton da Rocha Xavier
Henrique de Araujo Sobreira	João Queiroz	Leonardo Henrique Tremeschin	Maico Cristiano	Mário Gregório Barz Jr.	Nicolau Isac Passos
Henrique Manetta Perticarati	João Victor Oliveira	Leonardo Queiroz Santos	Maicol Solera	Marlon da Silva Brandão Rodrigues	Nielson Fortunato Souza dos Santos
Henrique Tavares	Joelma da Silva Santos Mei	Lianker Lopes	Maicon Moura	Marvin Sanicius	Nilberto Jorge
Henrique Tavares Dias Perissinotto	John Lennon Rodrigues Pessoa	Lincom Ramos	Manuel Macias	Mateus Cantele Xavier Dutra	Nina Quadrelli
Herbert Patric Kellermann Cleveland	Jonathan Pereira Jacques	Lindercy Lins	Mar Rodrigues Fonseca	Mateus de Souza Rocha	Nivaldo_Caju Léo Neto
Hilton Faria da Silva	Jordana Chaves	LkSvn	Maralan Sobreira Fidelis	Mateus Herpich	Pablo Garcia Schuabb
Hudson Cesar	Jorge dos Santos Valpaços	Lord Zebulon Games	Marcela Melo	Mateus Macedo dos Reis	Pablo Henrique Ferreira de Melo
Hugo	Jorge Eduardo Cordeiro	Lorenzo Mesas	Marcelle Fonseca Parreira	Math Lopes	Pablo Henrique Silva Santos
Hugo Arruda de Morais	Jorge Nascimento	Luana Braga	Marcelo Fernandes	Matheus Eduardo Machado Moreira	Paloma Cobaiachi Utida
Hugo Prates de Sousa	Jorge Raphael	Luana Castro	Marcelo Gabriel Brito de Deus	Matheus Fellipe S. dos S. Magre da Silva	Paloma Dalbon
Hugo Viana	José Augusto Barros Oliveira	Luana Tavares Faiotto	Marcelo Gomes Nevevs de Oliveira	Matheus Fernando Silveira	Paulo Cecere
HugoCarlos	José Pereira Gaspar Filho	Luanda Pestana	Marcelo Luiz Bigheti	Matheus Schwab	Paulo Cesar

Paulo Dorceli Pio de Oliveira  
 Paulo Estêvão da Silva Jales  
 Paulo Jose da Silva Ramos  
 Paulo Mario S. Lopes  
 Paulo Padoveze de Carvalho  
 Paulo Peixoto  
 Peco Caballero  
 Pedro Afonso Barth  
 Pedro Augusto Ferreira Rodrigues  
 Pedro Beraldo  
 Pedro Bettim de Almeida  
 Pedro Felipe Vergo Scheffer  
 Pedro Ivo  
 Pedro Oliveira Obliziner  
 Pedro Paulo Reis Rebelles  
 Pedro Victor  
 Pricila Elspeth  
 Priscila de Mello Gabarron  
 Priscila Guerrero  
 Priscila Lopes  
 Quaresma Gabriel  
 R. Baldo  
 Rafael Bernardes Ferreira  
 Rafael Cardoso de Oliveira  
 Rafael Conter  
 Rafael Hackbart  
 Rafael Joca Cardoso  
 Rafael Machado Saldanha  
 Rafael Ribas  
 Rafael Silva  
 Rafael Veroneze Domenech  
 Rafael Wernek Soares  
 Rafaela Pedigoni Mauro  
 Ranier Snma  
 Raphael Santos  
 Reinaldo Ginez  
 Renan Aryel  
 Renan Rocca  
 Renato Bordenousky Filho  
 Renato Yugiro Saiki  
 Ricardo Dorini  
 Ricardo Martins  
 Ricardo Rosa

Ricardo Rueda  
 Robert S. Barbosa  
 Roberto “Necrobeto” Barreto Miyoshi Moreira  
 Roberto Brandão Araújo  
 Roberto Ceppe  
 Rocky Heliprio Lopes Santos  
 Rodrigo  
 Rodrigo Braga Mendes  
 Rodrigo Candido dos Santos  
 Rodrigo de Almeida Lima  
 Rodrigo De Oliveira Souza  
 Rodrigo Lopes de Aquino  
 Rodrigo Medina  
 Rodrigo Ortiz Vinholo  
 Rodrigo Passolargo  
 Rodrigo Pithon  
 Rodrigo Sousa  
 Rodrigo Tanaka  
 rodtf  
 Rômulo Ohlweiler  
 Rubens Cavalheiro Domingues  
 Sabiá Gestão Criativa  
 Sabrina Vidigal  
 Samuel Perini Lemes  
 Sander Yan  
 Sandro Werbet Dias Filho  
 Sara Santos  
 Saulo Daniel Arts  
 Savio Guadelupe  
 Sérgio Antônio Batista dos Santos Filho  
 Sérgio J. Sousa  
 Sergio Tavares Salviano  
 Sidney Andrade de Oliveira  
 Sidney Azevedo  
 soumfilipe  
 Sunça - Felipe Assumpção Soares  
 Susanna Mendes Miranda  
 Tainá Trajano  
 Tamirys Mariano  
 Tarcizo Ferreira  
 Taticos distrito federal  
 Tchelo Andrade  
 Tela

Tenshi CHN  
 Thais Gomes  
 Thais Lescano  
 Thais Weiller  
 Thales Eduardo Soares Martins  
 Thales Mendes  
 Thiago Carvalho Bayerlein  
 Thiago Santos Pereira  
 Thiago Souza  
 Thiago Vaz  
 Thiago Vieira  
 Thífani Postali  
 Thyago Athayde  
 Thyago Marcondes  
 Tiago BRASA  
 Tiago Chiavegatti  
 Tiago Kirsch Lanes  
 Tiago Ribeiro  
 Tiago Rossetto  
 Tiago Salgado  
 Tito Aguiar  
 Tomás Pereira  
 Tuan Ricardo Cotrim Omori  
 Valdemir de Souza Crabi  
 vanessa  
 Vanessa Garcia Nogueira  
 Vanini Lima  
 Veronica Alzemira dos Santos  
 Victor de Jesus  
 Victor H A Orlandi  
 Victor Peixoto Pereira  
 Victor Rabelo  
 Victoria Barros  
 Viliam  
 Vinícius Caetano Lopes Romera  
 Vinicius Carli Bustamanti  
 Vinicius Ghizoni da Silva  
 Vinicius Gomes Barros  
 Vinicius Nunes Macedo  
 Vinicius Romano  
 Vinicius Rovtar Pinton  
 Vitor Alexandre Wiedergrün  
 Vitor Elias Sanches Gonçalves

Vitor Pandão  
 Vitor Paz  
 Vítor Resende Alcântara Fernandes  
 Vitoria Menezes  
 W. B. G.  
 Waldeir Brito  
 Waldemar Marquart Neto  
 Wallace Gomes  
 Walter Moreira  
 Wellington Silva  
 Welliton de Almeida Souza  
 Wesley Vieira  
 Wess  
 Will Cavalcante  
 William de Jesus Maschietto  
 William de Oliveira Filinto  
 William Pereira de Paula  
 Willian Eiji Yassue  
 Wilson Gustavo  
 Wladimir Barbosa Reis  
 Yuri Oliveira Duarte  
 Z Haider  
 Zé Wellington  
 Zuldimar Peixoto Mota Junior



**O BRASIL DÁ JOGO**